

# SHADOWRUN

# SEATTLE 2072



# SEATTLE 2072

A futuristic cityscape at night, viewed from a high vantage point. In the foreground, a large, curved building with a prominent red and white striped awning overhangs a walkway. The city below is filled with glowing lights from numerous buildings, roads, and what appears to be flying vehicles or drones. In the background, a tall, uniquely shaped skyscraper with a red and white striped pattern rises against a dark sky.

# TABLE DES MATIÈRES

<b>LA VILLE SUR LE SOUND</b>	<b>8</b>	<b>BELLEVUE</b>	<b>65</b>	Les organisations sociales et religieuses	152
Venir à Seattle	8	Lieux intéressants	65	Children of the Dragon	152
Par les airs	8			Church of the Whole Earth, Inc.	153
Par la terre	8			Gestalt Consciousness Network	153
Par la mer	9			Le Peuple du Livre	154
Les langues	9				
Monnaie	9				
Le temps	9				
Se déplacer dans et autour de Seattle	9				
À pied	9				
En transports publics	10				
En voiture	10				
En ferry	11				
Par les airs	11				
Les forces de l'ordre	11				
La sécurité privée	12				
La santé	12				
Les médias	13				
Réseaux d'information	13				
Divertissements	13				
Arts	13				
Musique	13				
Sport	13				
La culture	14				
Les voisins de Seattle	14				
Le Conseil salish-shidhe	14				
Tir Tairngire	15				
<b>SEATTLE D'UN COUP D'OEIL</b>	<b>20</b>				
Downtown	20				
Bellevue	20				
Tacoma	21				
Everett	21				
Renton	22				
Auburn	22				
Snohomish	22				
Fort Lewis	22				
Redmond	23				
Puyallup	23				
Council Island	23				
<b>HISTOIRE</b>	<b>24</b>				
Le tournant du siècle	24				
L'Éveil	24				
La Guerre de la Danse fantôme	27				
L'afflux de 2019	27				
La naissance du métroplex	28				
Le jour de la Gobelinitisation	28				
La Nuit de la rage	30				
La Confrérie Universelle	30				
Les élections de 2057	33				
La guerre de la pègre	33				
La guerre des corporations	33				
Le Renraku Shutdown	34				
L'administration Lindstrom	34				
Le retour de la Comète	37				
Le Crash 2.0	37				
L'élection de 2070	37				
Tempo Fugit	38				
<b>DOWNTOWN</b>	<b>40</b>				
Les quartiers	40				
Lieux intéressants	44				
<b>BELLEVUE</b>	<b>8</b>				
Lieux intéressants	8				
<b>TACOMA</b>	<b>8</b>				
Lieux intéressants	9				
<b>EVERETT</b>	<b>9</b>				
Lieux intéressants	9				
<b>RENTON</b>	<b>9</b>				
Lieux intéressants	9				
<b>AUBURN</b>	<b>11</b>				
Lieux intéressants	11				
<b>SNOHOMISH</b>	<b>12</b>				
Lieux intéressants	12				
<b>FORT LEWIS</b>	<b>13</b>				
Une police militaire	13				
Lieux intéressants	13				
<b>REDMOND</b>	<b>13</b>				
Les quartiers	13				
Lieux intéressants	14				
<b>PUYALLUP</b>	<b>14</b>				
Les quartiers	14				
Lieux intéressants	15				
<b>COUNCIL ISLAND</b>	<b>20</b>				
Lieux intéressants	21				
<b>OUTREMER</b>	<b>21</b>				
Bainbridge Island	22				
Vashon Island	22				
Fox Island	22				
McNeil Island	23				
Anderson Island	23				
<b>LA CITÉ D'ÉMERAUDE</b>	<b>23</b>				
Lieux intéressants	24				
<b>LA SCÈNE POLITIQUE DE SEATTLE</b>	<b>24</b>				
L'administration Brackhaven	24				
Les maires de district	27				
Les services du métroplex	27				
La Garde du métroplex	28				
La Joint Task Force Seattle	28				
L'espionnage et le contre-espionnage	30				
Les relations étrangères	30				
Aztlan	33				
État libre de Californie	33				
Japon	33				
Corée	34				
Nations des américains d'origine	34				
Tir Tairngire	37				
États-Unis canadiens et américains (UCAS)	37				
<b>LA SOCIÉTÉ DE SEATTLE</b>	<b>38</b>				
Les polyclubs	40				
Empowerment Coalition	40				
Humanis	44				
Ork Rights Commission					
Sons of Sauvons					
Les organisations sociales et religieuses	65				
Children of the Dragon	65				
Church of the Whole Earth, Inc.					
Gestalt Consciousness Network	72				
Le Peuple du Livre	74				
Les groupes magiques	81				
Le Cercle des docteurs Ours	83				
L'Ordre hermétique de l'Aurore aurique					
Les Illuminés de l'aube nouvelle					
Les Croisés mystiques	90				
La Sororité	92				
United Talismongers Association					
(Association des marchands de talismans)	97				
La vie animale de Seattle	97				
Les créatures toxiques					
<b>L'ÉCONOMIE DE SEATTLE</b>	<b>103</b>				
Le Conseil corporatiste unifié	103				
Les mégacorporations	109				
Ares Macrotechnology	110				
Aztechnology	110				
Evo	114				
Horizon Group	116				
Mitsuhama Computer Technologies	118				
NeoNET					
Regency MegaMedia	123				
Renraku Computer Systems	125				
Saeder-Krupp Prime					
Shiawase	126				
Telestrian Industries Corporation	131				
Universal Omnitech	132				
Wuxing					
Les corporations de Seattle	134				
Brackhaven Investments					
DocWagon	134				
Emerald City Graphics					
Eta Engineering	135				
Federated-Boeing	135				
Gaeatrronics					
KSAF	135				
Lone Star Security Services					
Microdeck Industries	136				
PacRim Communications					
StarKaf	140				
United Oil	140				
Visioncrafters	141				
Visionquest Entertainment	143				
LE CRIME À SEATTLE	144				
Le Yakuza	145				
Le Shotozumi-gumi	145				
Le Kanaga-gumi	146				
Le Kenran-kai	146				
La Mafia	146				
La famille Finnigan					
La famille Ciarniello					
La famille Gianelli					
Les Triades	147				
Le Lotus jaune	150				
Les Quatre-vingt huit	150				
L'Octogone	150				
Le Vory v Zakone	151				
Les Anneaux de Séoulpa	151				
L'Anneau de Choson					

L'Anneau Komun'go

## Le Laësa

### Les gangs de Seattle

Au top

Les gangs intermédiaires

Les petits joueurs

Les gangs spécialisés

### Les Ombres de Seattle

Le protocole

Le Code

Le marché noir

ShadowSea

## L'AVENIR

### Les jeux Olympiques de 2076

### Les prochaines élections

### Le nouveau shérif en ville

### L'ACHE à la dérive

### Aime ton voisin

## INDEX DES LIEUX

## CRÉDITS : SEATTLE

### 2072

Rédaction : Steve Kenson

**Nouvelles :** Bill Aguiar, Jason Andrew, Randall Bills, Rob Boyle, Jennifer Brozek, Adam Bruno, Bobby Derie, John Dunn, Mark Dynna, Mark Edwards, Jennifer Harding, Jason Hardy, John Helfers, Kris Katzen, Adam Jury

**Corrections :** Jennifer Harding, John Helfers

**Développement :** Adam Jury, Peter Taylor

**Direction artistique :** Brent Evans

**Illustration de couverture :** Tyler West

**Design de couverture & maquette intérieure :** Adam Jury

**Cartes :** Matt Heerdt, Adam Jury, Alida Saxton

**Fausses pubs :** Michaela Eaves, Adam Jury

**Illustrations couleur :** Doug Anderson, Rick Berry, Kristina Carroll, Echo Chernik, Victor Perez Corbella, Matthew Ebisch, John Gravato, Phillip Hilliker, Jason Juta, Doug Kovacs, Jesus Garcia Lopez, Christine MacTernan, Lee Moyer, Will Nichols, Lorenz Hideyoshi, Ruwwe, Marc Sasso, Andrew Silver, Nick Smith, James Wolf Strehle, Peter Tikos, Florian Stitz, Steve Venters, Iwo Widulinski, John Zelezniak, Mark Zug

**Relecture :** Adam Bruno, Mark Dynna, Lauri Gardner, Lars Wagner Hansen, Jennifer Harding, Mason Hart, Carl Schelin, David Silberstein, Jeremy Weyand

**Un ouvrage en partie inspiré des travaux de :** Rob Boyle, Bobby Derie, Tom Dowd, Jong-Won Kim, Robyn King-Nitschke, Boy F. Petersen Jr., Jon Szeto

**Remerciements :** John Dunn, Jennifer Harding, Chris Hussey, Jaqui Wujec et Grim Arts

## SHADOWRUN MISSIONS, SAISON 4 – ÉPISODE 2

**Rédaction :** A. A. Salati

**Relecture :** Jean-Marc Cormeau, Matt Manganaro, A. A. Salati, Jeremy Weyand

**Illustrations :** Andreas « AAS » Schroth, Ian King

**Cartes :** Patrick Sullivan

**Maquette :** Matt Heerdt

## SHADOWRUN MISSIONS, SAISON 4 – ÉPISODE 3

**Rédaction :** David Ellenberger

**Relecture :** Jean-Marc Cormeau, Matt Manganaro, A. A. Salati, Jeremy Weyand

**Illustrations :** Brent Evans, Ian King, Andreas « AAS » Schroth

**Cartes :** Patrick Sullivan

**Maquette :** Matt Heerdt

## ÉDITION FRANÇAISE

**Collectif Ombres Portées**

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

**Traduction Seattle 2072 :** Sylvain Devarieux

**Traduction SRM4-02 – Extraction :** Renaud Denis

**Traduction SRM4-03 – Provocation :** Vincent Boscher

**Corrections et relecture :** Ghislain Bonnotte, Anthony Bruno, Christophe Puaud

**Maquette :** Romano Garnier

**Titre original :** *Seattle 2072, SRM4-02 – Extraction, SRM4-03 – Rally Cry*

### Tous droits réservés :

Copyright© 2011-2012 The Topps Company, Inc. *Shadowrun, Seattle 2072* et la Matrice sont des marques déposées et / ou des marques de fabrique de The Topps Company, Inc. aux États-Unis et / ou dans d'autres pays. Aucune partie de cet ouvrage ne peut être reproduite, placée dans un système de partage de données, ou transmise sous quelque forme que ce soit sans la permission écrite préalable du propriétaire du copyright, ni être mise en circulation sous une autre forme que celle sous laquelle elle a été publiée. Photocopie autorisée pour usage personnel uniquement.

Version américaine publiée par Catalyst Game Labs, un label de InMedia Res Productions LLC, Lake Stevens, Washington, USA.

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

Version française 1.0 (décembre 2012) sur la base de la version originale américaine (novembre 2009), avec corrections additionnelles.

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

Achevé d'imprimer en décembre 2012. Édité par Black Book Éditions. Dépôt légal : décembre 2012. ISBN : 978-2-36328-071-8

## RETROUVEZ NOUS SUR LE NET !

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

<http://www.black-book-editions.fr>  
(site de l'éditeur)

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

# BADABOUM,

# BYE-BYE !

Seattle. Marie l'aimait déjà.

Mais Seattle l'aimerait-t-elle en retour ? Là était la question. Tout ce qu'elle avait à faire était de tuer quelqu'un. Enfin, tuer quelqu'un et ne pas se faire prendre. Et la réponse serait probablement positive quant à son installation ici.

Elle se foutait de se faire absorber par la Cité d'émeraude. Elle se trouvait dans un bon coin de la ville, immergée dans l'agitation de la pause déjeuner. Presque tout le monde autour d'elle semblait avoir une destination précise où se précipiter. Elle, elle se contentait d'observer. Ou, du moins, c'est ce qu'elle semblait faire. La plupart des gens qui tourbillonnaient autour d'elle étaient humains, mais, de temps à autre, elle pouvait apercevoir un elfe. Et elle avait bien remarqué un troll se dresser au milieu de la masse, tel un phare – ou un tas d'ordures, selon la personne à qui vous parliez.

Marie aimait la pluie et l'obscurité du mois de décembre. Plus le temps était sombre, et plus son esprit s'éclairait. Une pluie froide, des nuages d'un gris profond, un vent épais en provenance du front de mer. Ça la surprenait toujours qu'elle apprécie autant cette ambiance. Elle marchait là dans toute sa gloire.

C'est alors que, à la limite de son champ de vision, elle aperçut des uniformes de flics. Pire encore, ces derniers semblaient l'avoir remarquée eux aussi. Ils étaient encore à deux blocs d'immeubles d'elle, en haut de la colline, et elle se trouvait donc en contrebas, ce qui lui permettait de les voir parfaitement. Leur démarche, jusqu'ici plutôt détendue, s'accéléra en s'orientant vers un objectif.

Ils n'auraient pas dû s'intéresser à elle. Son dernier run s'était déroulé loin de Seattle. Knight Errant n'aurait même pas dû lui accorder la moindre attention. Pourquoi l'auraient-ils fait ? Elle n'avait jamais mis les pieds à Seattle avant. Elle n'était listée nulle part. Ses contacts l'auraient avertie si cela avait changé. Les flics n'auraient même pas dû la voir.

Mais ce n'était pas le cas.

Putain.

Plus près. Non seulement les flics se rapprochaient d'elle, mais ils marchaient directement dans sa direction. À vive allure. Marie retint son souffle et se reposa sur son équipement, qu'il accomplisse ce pourquoi elle l'avait acquis. Ses mains, plongées dans les poches de sa veste légère, se renfermaient toujours automatiquement – et surtout dans des moments comme celui-ci – l'une sur ses crédittubes, et l'autre sur son commlink temporaire ; le tout alors qu'elle s'arrêtait devant la vitrine d'une boutique pour feindre la fascination devant les dernières fringues à la mode. Elle avait beau avoir l'air de se saper chez NetMart, rien ne l'empêchait de convoiter des marques chics, n'est-ce pas ?

Elle se força à souffler. Son commlink devrait maintenant diffuser une identité parfaitement normale, rien qui attirerait l'attention des agents. Une identité empruntée, bien sûr, à une personne qui lui ressemblait terriblement ; c'est-à-dire, moyenne. Taille moyenne, carrure moyenne, apparence moyenne – plutôt agréable à voir, mais sans attirer le regard, avec une chevelure châtain épaisse et ondulée qui lui tombait sur les épaules.

Tant que les augmentations des flics ne leur permettraient pas d'entendre son cœur s'emballer dans sa poitrine, ou de sentir sa sueur naissante, ça devrait aller.

Si elle avait eu un tant soit peu de jugeote, elle aurait refusé ce run. Elle avait failli le faire, d'ailleurs. Mais Ralph, son acolyte, l'avait convaincue que la prime, généreuse, valait bien les risques « minimes » que le boulot impliquait. Jusque-là, elle était contente qu'il y soit parvenu. Du moins, jusqu'à ce que les KE ne foncent sur elle.

Elle gloussa et se força à sourire, comme pour réagir à la RA d'une solde exceptionnelle que la boutique de fringues venait d'envoyer à son link. Marie se contraint à rester immobile, détendue. Elle était bonne en bluff, *vraiment* bonne. S'ils s'arrêtaient, sa meilleure option serait de jouer les innocentes et de leur parler.

Après tout, elle n'avait rien fait d'illégal.

Enfin, pas encore.

Du moins, pas à Seattle.

Ralph l'Elfe et elle commençaient à acquérir une certaine réputation... ailleurs. C'est grâce à ça qu'il avait fini par obtenir, en exclusivité, les infos relatives à ce run.

Shiawase était à l'aube d'une découverte importante. Du moins, c'est ce qui se disait. Ils avaient mis deux de leurs labos R&D sur quelque chose... de gros. Marie ignorait quoi. Selon la rumeur, quoi que ce fût-ce, c'était *majeur*. Mais maintenant, ils en étaient arrivés à un point où, pour mettre un terme au projet, ils devaient croiser les données des deux labos – tous deux fonctionnaient avec des réseaux filaires séparés, absents de tout répertoire, totalement isolés de la Matrice.

Ils ne pouvaient, pourtant, se permettre de laisser un hacker quelconque découvrir leur petit secret. Peu importe la qualité de ses systèmes de cryptage, de leurs mesures et contre-mesures de sécurité, Shiawase ne voulait pas que les données soient diffusées électroniquement.

Un simple coursier aurait suffi pour une mission de ce genre, sauf que, il y avait eu une fuite, et Shiawase en avait découvert l'existence. Les big boss corpos n'allaien pas reculer pour autant, quand bien même ils pouvaient se le permettre. Ils avaient donc sorti le grand jeu pour l'échange, mettant le paquet sur la protection, couvrant tous les domaines possibles : magie, matériel, logiciel, même les traditionnels hommes de mains des rues, la meilleure sécurité privée que l'argent pouvait acheter. Ils avaient embauché une véritable armée pour escorter leurs paquets, au nombre de cinq, à travers toute la ville.

Quatre d'entre eux étaient des leurres. Un seul était le bon. Personne, même pas les livreurs, ne savait duquel il s'agissait.

C'était un bon plan.

À une exception près. Ralph avait eu la chance miraculeuse de tomber sur une info que personne d'autre ne semblait trouver – du moins pas dans les temps pour leur permettre d'en faire quelque chose. En fait, Ralph avait découvert que les cinq paquets étaient des leurres, et pas seulement quatre d'entre eux. Marie sourit en se souvenant de la joie qui avait emporté l'elfe, d'une nature plutôt raisonnable et dégingandée, quand il le lui avait appris. Les pointes délicates de ses oreilles vibraient presque sous l'excitation.

Ralph l'Elfe et elle formaient une équipe parfaite : lui, un mage hautement compétent, aussi subtile que puissant, et elle, une hacker extraordinaire. Cela faisait des années qu'ils runnaient ensemble, et ils n'avaient encore jamais raté un seul run. Certes, ils étaient *bons*, mais ils connaissaient

aussi leurs limites et n'acceptaient jamais un job qu'ils savaient ne pas pouvoir encore gérer.

Il avait fallu qu'il la persuade pour celui-ci. C'était un peu gros, à ses yeux. Marie avait du mal à croire que les cinq paquets étaient tous des leurre. Qu'il y en avait un sixième dont la plupart des espions ignoraient l'existence. Un sixième coursier, totalement inconscient de la chose, serait chargé de transporter les vraies données.

Marie ne pouvait s'imaginer quelle excuse avait été donnée à cette personne. Dans cette ère de communication instantanée, par la Matrice ou sur les lieux de travail en RV, les rendez-vous d'affaires étaient virtuels – quand ils avaient lieu. Ce n'était pas comme si un employé avait *besoin* d'en rencontrer un autre en chair et en os. E-mails, SMS, vidéoconférences... toutes ces méthodes étaient bien plus immédiates et efficaces.

La hacker haussa les épaules, prétendant toujours s'intéresser à la vitrine alors que les flics se rapprochaient.

Elle débattait intérieurement : rester ainsi à détailler la marchandise bigarrée ou entrer carrément dans la boutique ? Elle voyait les policiers se frayer un chemin dans la foule compacte d'esclaves corpos sortis déjeuner malgré la pluie. Les gens sentaient leur nervosité et s'écartaient donc de leur passage, leur permettant d'évoluer encore plus rapidement.

Tout à coup, un mouvement se produisit sur sa gauche, assez brusque pour capter son attention et la forcer à se retourner comme tous les autres.

Un môme s'élançait dans un sprint, bousculant vigoureusement tous les gens sur son passage, ne laissant derrière lui qu'un sillon de cris coléreux et de visages agacés alors qu'il disparaissait au coin de la rue. Les KE passèrent en trombe, ratrappant rapidement leur retard. Ils étaient augmentés, à en juger par la vitesse avec laquelle ils disparurent derrière le même coin de rue.

Marie se demanda ce qu'avait bien pu faire le gamin. Il était assez grand, avachi, vêtu de noir avec des habits assez miteux – un genre de miteux très cher, en fait. Bref, pas du genre à résister longtemps. Un jeune rebelle chic. Elle était sur le point de rouler des yeux en signe de dédain pour l'apprenti criminel mais s'en empêcha juste à temps. Quoi qu'il ait commis, elle lui souhaita bonne chance. C'était le moindre qu'elle puisse faire, pensa-t-elle, tout en le remerciant intérieurement d'avoir détourné l'attention des autorités. Elle appréciait les fausses alertes ou les diversions de ce genre.

Une fausse alerte valait toujours mieux qu'être la vraie cible.

Oui, Marie aimait Seattle.

Pour combien de temps ? Elle verrait bien.

Là, elle devait trouver sa cible à elle.

Le client se foutait d'intercepter ou non les données. Cela aurait été un objectif bien plus important, en fait. Non, Ralph et elle avaient été engagés pour *interrompre* le transfert. Cela ne retarderait Shiawase qu'un temps, mais c'était exactement ce temps que le client – de toute évidence, un rival de Shiawase – désirait. Tout était bon à prendre, quels que soient les délais ainsi provoqués, quel que soit le chaos engendré.

Là.

Elle avait remarqué sa cible, un vieil homme, qui parvenait à paraître à la fois lassé et distingué. Grand et plutôt fort, il portait des cheveux blancs et épais. Alors qu'il sortait d'un restaurant et tournait pour grimper la colline, dans le sens inverse de la foule, aucune trace d'emprise ne transparaissait de sa démarche.

Marie pensa qu'il ne devait pas se douter le moins du monde qu'il était surveillé. Pourquoi le ferait-il, puisqu'il n'avait aucune idée de ce qu'il transportait ? Elle se sentit presque mal pour lui. Presque.

Mais ce n'était pas non plus sa faute à elle si c'était sur lui que Shiawase avait planté la puce. Son sang serait sur les mains de la corporation, pas sur les siennes.

Ralph et Marie avaient envisagé plusieurs options, mais les avaient rejetées les unes après les autres parce qu'elles n'étaient pas assez sûres de réussir. La puce devait être détruite. C'était ce pourquoi ils étaient payés : une garantie. Et ils n'étaient pas parvenus à trouver une solution qui garantirait leur réussite tout en épargnant l'homme.

Consciente de la direction dans laquelle évoluaient les passants, elle traversa la route afin d'être dans le bon sens de circulation. Elle avait beau penser qu'il ignorait tout, cela ne l'autorisait pas pour autant à agir sans précaution. De plus, ce changement lui permettait d'avancer plus vite, et de coller à sa cible plus facilement.

Elle empoigna le créditube à nouveau, trouvant celui qu'elle devait glisser dans la poche de l'homme.

Ce tube paraissait parfaitement normal, quel que soit le senseur ou le scanner utilisé, que l'on ait des yeux naturels, magiques ou augmentés. Ralph l'Elfe le lui avait assuré. Outre le fait que le contact avec lequel tout avait commencé était le sien, c'était bien là la seule chose qu'il avait faite pour ce run typiquement non magique.

Marie le glisserait dans la poche de la cible. Ensuite, son commlink enverrait un message matriciel à l'une des enseignes avoisinantes, boutique ou restaurant. Il serait spammé, ce qui fournirait du bruit ambiant virtuel.

Le créditube le capterait. Et une fois qu'il aurait reçu le signal, il exploserait. Cela provoquerait une impulsion électromagnétique. Juste au cas où. Marie croyait fermement qu'il était nécessaire de parer à toutes les eventualités. *Mieux vaut toujours en faire trop*, disait Ralph. L'explosion de chaleur brûlerait non seulement le pauvre coursier, mais aussi la puce et le créditube incriminé. Badaboum.

Il ne restait plus pour Marie qu'à l'atteindre.

Elle était si concentré sur lui qu'elle manqua presque d'apercevoir son escorte.

Ils étaient bons. Elle en compta sept, deux le suivant de près et cinq répartis dans un périmètre discret. Ils avaient l'air humains, sans implants visibles, mais Marie perçut une forme de dureté en eux, un avantage qui mettait en alerte son instinct de survie. Elle se doutait bien que des caméras de surveillance étaient aussi fixées sur la scène. Elle se foutait des caméras, elle correspondait parfaitement à sa fausse identité.

Mais les sept...

Putain.

Et maintenant quoi ?

Ils ne bloquaient pas complètement l'accès à l'homme, mais ils étudiaient méticuleusement toute personne qui s'approchait de près. Une approche plus poussée serait impossible avec eux. Ils ne lui permettraient pas de le heurter, même si son but n'était pas de vider sa poche mais plutôt d'y glisser quelque chose.

Elle poursuivit sa filature, tout en essayant de réfléchir à une alternative. Elle retraversa, s'avança bien devant lui, s'arrêta devant une boutique d'électronique haut de gamme – tout ce qu'elle pouvait désirer pour son PAN, ou LAN, ou plus encore –, fit comme si elle allait y entrer, puis s'arrêta encore, puis repartit, puis s'arrêta, se retourna brusquement et rentra droit dans le pauvre coursier.

Elle sentit la tension exploser chez les petits copains de ce dernier, mais ils se retinrent d'agir quand elle éclata en sanglots en s'excusant abondamment.

« Je suis désolée, je suis tellement désolée. C'est l'anniversaire de mon mari dans trois jours », sortit-elle, comme si cela expliquait tout. « Peut-être pouvez-vous m'aider, s'il vous plaît ? Ça ne prendra que cinq minutes. »

L'homme, compréhensif, semblait intrigué mais pas inquiet. « Excusez-moi ? »

« C'est l'anniversaire de mon mari, et je veux lui faire une surprise. Mais il est, enfin, il travaille dans la sécurité privée, donc il est très, mais très, précautionneux. Il ne se contente pas de tracer sa propre signature électronique, il trace aussi la mienne. Quelles que soient les précautions que je prends pour rester discrète, je n'arrive jamais à le surprendre. Il est très doué. » Elle s'efforça de garder le contrôle de ses sanglots, afin de paraître vraiment penaude. Elle sortit un créditube de sa poche. « S'il vous plaît ? Voici l'argent. Il est vrai. Je peux même attendre le temps que vous en attestiez. Je ne veux pas vous presser. »

Marie parut encore plus misérable. « Je sais que ça peut paraître vraiment bizarre. Mais si vous l'acceptez, il y a dessus bien assez pour acheter ça, » fit-elle en désignant du doigt l'une des meilleures interfaces / routeurs avec un firewall dernier cri pour protéger la vie privée. Dieu merci, sa fausse identité était réellement mariée. Nulle doute que l'escorte s'activait à le vérifier. Tant qu'ils ne cherchaient pas plus avant où se trouvait actuellement la véritable personne... Le piratage que Marie avait effectué

ne tiendrait pas face à une recherche en profondeur. En fait, dans environ deux heures, le persona ainsi emprunté apparaîtrait à dix endroits en même temps.

L'homme se détendit, elle pouvait voir la tension quitter ses épaules, et la grimace d'inquiétude sur son visage se transformer en un sourire chaleureux. « Très bien, je vais vous aider. C'est vraiment gentil de votre part. Je verrais bien ma femme tenter une chose similaire. »

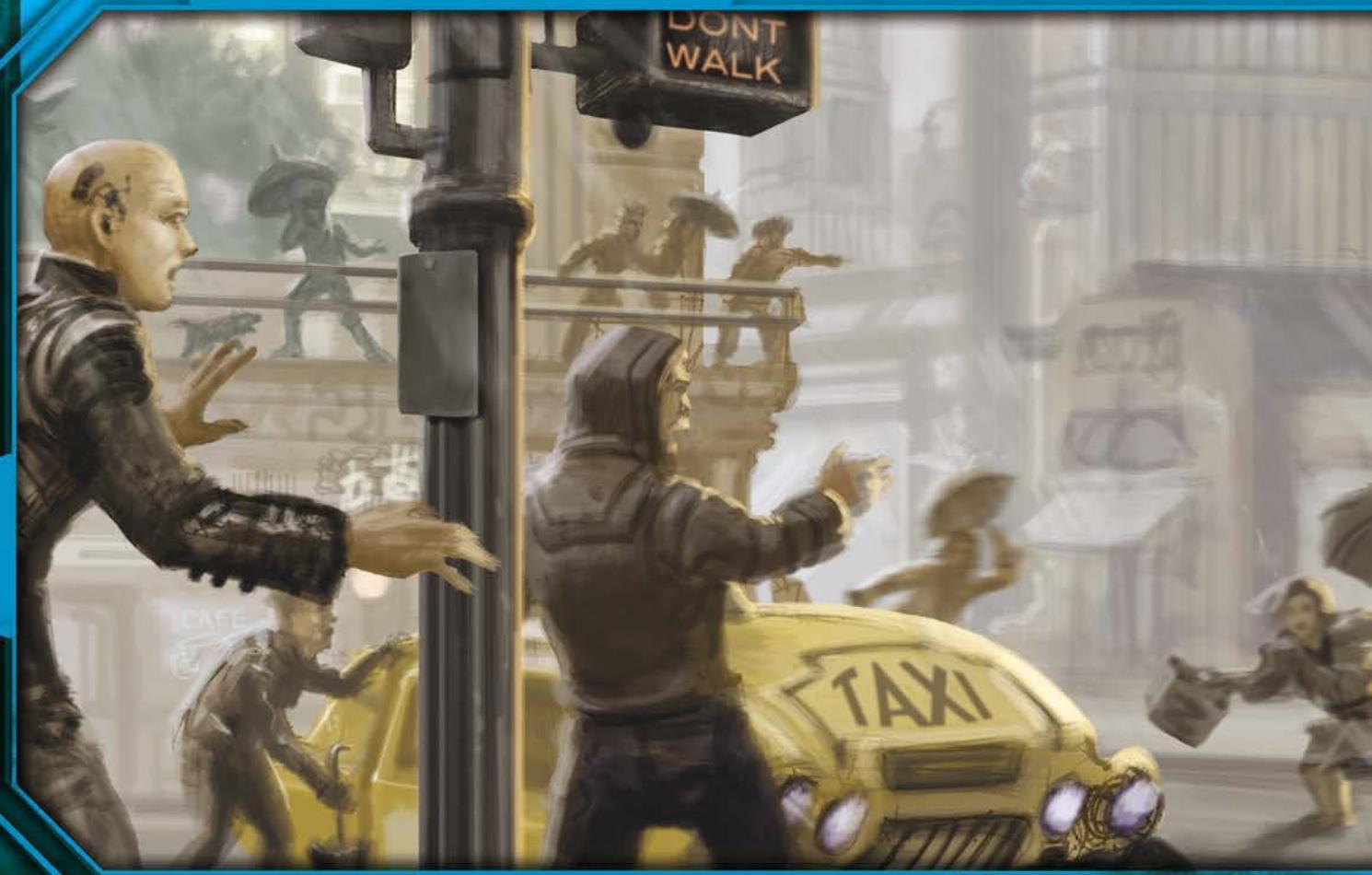
Intimement, Marie n'en doutait pas. Sa joie éclata au visage de son interlocuteur dans une effusion de remerciements.

Et c'en était fait. Il paya avec le créditube, sans remarquer qu'elle glissait l'autre, le spécial, dans l'une de ses poches.

La transaction instantanée parut durer des heures. Puis, comme pour la vexer encore plus, le vendeur mit une éternité à retrouver le produit. Ensuite, cette espèce de faux goth punk déclara qu'il n'aimait pas l'état de la boîte, qu'il qualifia d'abîmée, et décida de vérifier si le produit était en bon état. Il vérifia ainsi pas moins de dix autres boîtes, avec une lenteur presque douloureuse à voir.

Trois des sept ombres s'étaient glissées dans la boutique. Marie en remarqua deux autres derrière la vitrine. Elle ignorait où étaient les deux dernières ; peut-être occupées à surveiller les arrières ou quelque chose du genre.

Suppliant le vendeur de se dépêcher, Marie se fit violence pour conserver un sourire reconnaissant collé sur son visage. Elle avait arrêté de doucher le coursier de remerciements, afin de ne pas provoquer d'overdose, mais



elle continuait à rayonner de bonheur et de satisfaction. Du moins, c'est ce qu'elle espérait.

Bien entendu, dès qu'elle serait sortie de là, elle devrait changer d'apparence, de couleur de cheveux, de style, peut-être même de teinte de peau et de carrure. Troquer ses chaussures plates pour des talons hauts ferait gagner dix bons centimètres à sa stature, et elle aurait besoin de nouveaux vêtements. C'était dingue ce que le cuir moulant pouvait changer du jean ample.

Elle devrait aussi s'enterrer pendant une semaine ou deux à Seattle. Une fois ce run terminé, toute personne quittant la ville serait passée au crible.

Quand il lui remit le paquet, Marie irradia de joie, et fit mine de l'embrasser sur la joue en signe de gratitude, avant de se retenir en faisant comme s'il ne fallait pas. Après tout, c'était un parfait inconnu.

L'employé de Shiawase lui souhaita joyeusement une bonne journée, et un joyeux anniversaire à son mari, puis sortit tranquillement du magasin.

Elle traîna plus longuement pour passer les soldes en revue, puis flâna vers la sortie, avant de repartir dans la direction opposée.

Le vent frais renvoya la pluie sur son visage, et elle mit à jour son statut, à destination de personne en particulier, attestant à quel point elle était taaaaaaalement lassée de la pluie, alors qu'on n'était qu'en décembre.

Il fallut beaucoup de maîtrise et de retenue à Marie pour ne pas accélérer son pas et continuer à flâner.

Quelques réponses amicales – aucune de Ralph, bien entendu – abondèrent avec sympathie dans son sens, et elle sut ainsi que son message avait été transmis.

Rien ne se produisit.

Marie s'avança plus encore, mais sans se presser. Soit la bombe incendiaire s'apprêtait à détoner, soit elle ne le ferait pas du tout. Son job était terminé. Ralph prendrait le relais. Si la bombe ne fonctionnait pas, c'était à lui de terminer le travail avec une attaque magique. Ils avaient déjà planifié des solutions de secours.

Il ne se passait toujours rien.

Elle résista à l'envie de se retourner et de regarder. Merde, avec la chance qu'elle avait, le gros homme devait être en train de dévaler la pente à sa rencontre pour une raison quelconque, et ils exploseraient tous deux quand l'appareil détonerait. Dans ce cas, Ralph n'aurait pas à partager la prime.

S'il s'agissait de quelqu'un d'autre que lui, Marie se serait inquiétée. Beaucoup. Mais elle et Ralph partageaient le genre de passé qui forçait chacun d'eux à assurer les arrières de l'autre.

Et... rien. Toujours rien.

La foule bruyante se pressait autour d'elle, en commençant à se clarifier maintenant que la pause déjeuner touchait à sa fin et que la pluie redoublait.

Un vif éclair aveuglant se refléta sur les immeubles tout autour d'elle, suivi presque instantanément par un court et violent « boum ». Marie cria, s'assurant que sa réaction imitait parfaitement celle des gens qui l'entouraient, et s'élança avec ces derniers pour s'abriter quelque part.

Intérieurement, elle jubilait.

Mission accomplie.

Elle aimait Seattle.



# LA VILLE SUR LE SOUND

Seattle. La Cité d'émeraude. Le premier métroplex. L'unique port sur la côte Ouest, l'avant-poste des UCAS. Une culture, une histoire, une activité urbaine uniques, coincées entre les Nations des Américains d'origine et l'écosystème prospère du Pacifique nord-ouest. Seattle est une destination privilégiée des voyageurs, que ce soit pour les affaires, pour un séjour touristique dans la ville, ou pour une visite prolongée de la nature sauvage environnante.

Ce guide passe en revue toutes les choses que vous devez connaître pour préparer votre venue prochaine à Seattle, la Ville sur le Sound.

**POPULATION :** supérieure à 3 000 000

**Humains :** 66 %  
**Elfes :** 13 %  
**Nains :** 2 %  
**Orks :** 16 %  
**Trolls :** 2 %  
**Autres :** 1 %

**Densité de population :** supérieure à 750 habitants au kilomètre carré

**Revenu annuel moyen par habitant :** 56 000 €

**Taux d'affiliation corporatiste :** 59 %

**Hôpitaux :** 88

**Cliniques DocWagon :** 25

**MOYENS DE TRANSPORT UTILISÉS POUR LES TRAJETS DOMICILE-TRAVAIL :**

**Véhicules à combustion interne :** 2 %  
**Véhicules électriques individuels connectés au GridGuide :** 39 %  
**Véhicules électriques collectifs connectés au GridGuide :** 22 %  
**Réseau monorail :** 22 %  
**Travailleurs sur site :** 12 %  
**Autres :** 3 %

**ÉDUCATION :**

**Niveau collège :** 42 %  
**Niveau lycée :** 34 %  
**Études supérieures :** 17 %  
**Masters et doctorats :** 7 %

**Taux de criminalité annuel :** 18 pour 1 000

- ⦿ La catégorie « Autres » dans la partie démographie représente tout ce que les UCAS reconnaissent comme êtres pensants autres que ceux cités auparavant, tels que les goules, les vampires, et autres métahumains infectés par d'autres souches du VVHMH ; mais aussi des créatures comme les sasquatchs, les nagas, les munchkins, et même les trucs plus exotiques comme les esprits libres et le dragon du coin. Le gouvernement chiffre ces « Autres » à environ 30 000, mais les calculs sont encore moins fiables que ceux qui servent à déterminer le nombre de SINless. Le chiffre actuel oscillerait entre 20 000 et 50 000, si ce n'est plus.

⦿ Baka Dabora

- ⦿ Ces statistiques démographiques n'incluent pas non plus les changelins, car la GRIME a tendance à dériver des métatypes. On peut cependant estimer leur nombre à 10 % de la population soit 300 000 changelins, toutes sortes confondues. Ce chiffre est en constante augmentation. En vertu de sa réputation de lieu d'accueil pour les tordus et autres marginaux, la Cité d'émeraude est devenue une destination privilégiée de migration pour les changelins des pays frontaliers et du reste des UCAS. Du moins, jusqu'à récemment. On va voir comment l'administration Brackhaven compte changer les choses (et pas pour le mieux, je le crains).

⦿ Mad Tom



SEASOURCE FASTFACTS : LA DÉMOGRAPHIE DE SEATTLE

- ⦿ Seattle, cité des Ombres. Bienvenue dans notre version du célèbre Guide de Seattle de Living Planet™, une version que nous avons voulu délibérément plus « vivante » que ce qu'ont souhaité les éditeurs originaux, en zappant toutes les fabuleuses recommandations d'attractions touristiques, de tables familiales et amicales, ainsi que les listes des 10 endroits les plus romantiques ou les plus abordables de la ville. En fait, à la place, nous nous sommes concentrés sur le vrai métroplex de Seattle : la cité la plus métissée, la plus tarée et la plus salope qui existe sur le globe. Une cité qui demeure le refuge de prédilection des shadowrunners et autres groupes marginaux du monde entier. Si vous voulez la version touristique, achetez (ou piratez) vous-même le Guide de Living Planet™. Si vous désirez, par contre, connaître la vérité brute sur ce qui se trame dans les Ombres de Seattle, alors vous consultez le bon doc. On a toutes les infos sur les acteurs notoires, et j'ai invité des experts locaux à venir baver ici. Amusez-vous, et utilisez ça bien.
- ⦿ Fastjack

## VENIR À SEATTLE

Seattle est la province des UCAS la plus éloignée, totalement séparée du reste du pays. Venir jusqu'au métroplex peut donc s'avérer bien plus aventureux que d'aller visiter d'autres régions du pays, même pour des citoyens des UCAS. Pour des ressortissants des autres nations, on entre à Seattle comme on entre dans les UCAS, et les voyageurs doivent se soumettre aux mêmes règles et restrictions imposées par le département d'État des UCAS. Les ressortissants des UCAS en visite à Seattle ont toujours besoin de documents particuliers, et il est conseillé d'avoir vos données en règle et de vérifier toute recommandation particulière émise par le gouvernement des UCAS avant de préparer votre voyage.

## PAR LES AIRS

Le principal aéroport du métroplex est le Seattle-Tacoma International Airport, aussi désigné sous le nom de « Sea-Tac ». Les vols qui atterrissent ici viennent de partout dans le monde. Le métroplex dispose également de nombreux petits aéroports et aérodromes, possédés et gérés par des intérêts privés. Federal-Boeing, en particulier, entretient sa propre installation aéroportuaire, située juste au nord de Sea-Tac, et l'armée des UCAS possède des pistes pour VTOL, VSTOL et avions cargos à Fort Lewis.

## PAR LA TERRE

Les Nations des Américaines d'origine autorisent trois axes routiers principaux entrant et sortant de Seattle, désignés simplement par North Road (« route nord »), South Road (« route sud ») et East Road (« route est »). La North Road et la South Road suivent le tracé de la velle Highway 5. L'East Road est en fait l'ancienne I-90. Elle mène au complexe Yakima Trading Center d'Ellesburg, où elle fait la jonction avec l'I-82 / 84. Les véhicules doivent passer des points de contrôle douaniers pour entrer et sortir des frontières du métroplex, assurez-vous donc de bien avoir votre identité et votre passeport accessibles en ligne quand vous approchez.

Un train à levitation magnétique tubulaire relie San Fransisco à Seattle en passant par Tir Tairngire et le Conseil salish-shidhe. C'est le seul service ferroviaire civil du métroplex. Le voyage dure deux heures, et la clientèle habituelle est majoritairement formée de touristes et d'employés de corporations entretenant des intérêts dans les deux villes. Le tube du tunnel magnétique est opaque et, sur de larges portions, souterrain, les seules opportunités de l'apercevoir sont donc au départ et au terminus du train, car ce dernier n'effectue aucun arrêt sur sa route.

- Du moins, il est censé ne faire aucun arrêt, mais des installations lui permettent de le faire en cas d'urgence.
- Traveler Jones

## PAR LA MER

Le port de Seattle reste d'un des plus fréquentés de la côte Pacifique d'Amérique du Nord. Toutes sortes de voyageurs et d'embarcations y accostent chaque jour. Les visiteurs débarqués par la mer doivent se signaler au complexe portuaire d'entrée sur le territoire, où leurs papiers sont vérifiés et mis à jour avant de les laisser entrer dans la ville.

- Si vous prévoyez d'entrer dans Seattle sans vous faire choper, les routes terrestres et maritimes restent vos meilleures options. Certains contrebandiers déposent même leurs passagers dans des coins situés hors des axes principaux, où il est fastoche pour eux de rencontrer un contact de la ville ou d'emprunter un moyen de transport terrestre. La frontière sud est la plus poreuse, le long de la Bordure, notamment : les coulées de lave ne sont patrouillées et surveillées que par des drones ou des systèmes automatisés. Les passeurs qui connaissent les parages peuvent vous y guider si vous y mettez le prix.

• Rigger X

- Les Anciens sont parmi les meilleurs contacts qui soient pour entrer et sortir de Seattle. Ils entretiennent toujours quelques liens avec Tir Tarngire, et sont connus pour transporter des gens et des biens par-delà les frontières, maintenant ainsi une sorte de « pipeline » avec la nation elfique. Si vous entrez dans leurs critères d'approbation, et que vous pouvez supporter leur arrogance et leur étiquette mystique, les A représentent une ressource précieuse pour tout shadowrunner en vadrouille.

• Tarlan

## LES LANGUES

Comme pour le reste des UCAS, Seattle n'a pas de langue officielle, même si l'anglais demeure le langage le plus couramment employé. Le caractère cosmopolite de Seattle en fait une des villes les plus polyglottes, et vous pouvez donc entendre régulièrement parler, ici et là, japonais ainsi que de nombreux dialectes américains d'origine, sans compter le russe, le cantonais, l'espagnol et même l'elfique (sperethiel) et l'ork (or'zet) ! Les agents et les puces traducteurs sont recommandés aux voyageurs désirant visiter les différents quartiers et districts ethniques de Seattle.

## MONNAIE

Si, sur le papier, la monnaie officielle du métroplex de Seattle est le dollar UCAS (\$), le nuyen international (¥) l'a largement supplanté dans l'économie locale, au point que la plupart des prix sont ici affichés en nyuens, accompagnés de menus RA proposant une éventuelle conversion monétaire. Il est conseillé de vérifier le taux de change dollar-nuyen avant d'entrer dans le métroplex et de convertir de l'argent pour votre visite.

De plus, Seattle fait un plus grand usage de la monnaie papier – nyuens, dollars et bons corporatistes – que la plupart des UCAS. Cela est fait, en principe, pour éviter les éventuels problèmes de communication avec les autres banques des UCAS et les institutions financières. Qui voudrait se retrouver sans aucun moyen d'accéder à ses comptes ? Certains petits commerces préfèrent – voire exigent – un paiement en papier pour éviter ce type de situations.

## LE TEMPS

Contrairement à ce que dit la rumeur, il ne pleut pas tout le temps à Seattle. Les précipitations annuelles tournent autour des 90 centimètres, soit à peine plus que la moyenne du nord-ouest des UCAS. Il pleut plus durant les longs mois d'hiver, et moins en été. Les pluies torrentielles sont plus courtes durant les mois les plus chauds, et durent plus



SERVICE	FOURNISSEUR
Pompiers	Franklin Associates
GridGuide	Mitsuhama Computer Technologies
Services médicaux	City Health Services
Services matriciels	NeoNET
Police	Knight Errant
Énergie	Gaeatronics
Prisons	Lone Star Security Services
Travaux publics	Shiawase Envirotech
Services sanitaires	Eta Engineering

longtemps en période hivernale, durant laquelle Seattle rime souvent avec ciel sombre et chargé et pluie drue.

La température moyenne annuelle s'élève à 21° C. Elle monte parfois jusqu'à 31° C l'été et descend jusqu'à 4,5° C l'hiver. Les températures hivernales ne descendent jamais en dessous de zéro, et le temps est donc en général doux, ponctué d'orages occasionnels au printemps et en été et de tempêtes de vent en automne.

- Le climat plutôt doux de Seattle (il neige rarement aux environs du Sound, même en hiver) a permis à une population de sans-papiers et de SINless de se maintenir sur le long terme. Les projets municipaux, comme l'ACHE, qui étaient destinés à fournir des logements à bas prix pour reprendre le contrôle sur la population SDF, ont connu un échec cuisant. Leur seul résultat a été d'encourager les SINless extérieurs de venir s'installer dans le métroplex. C'est une des vérités inavouées de cette ville : les « écologies » basées sur l'abondance de proies métahumaines – des communautés goules et vampires aux trafiquants d'organes, en passant par le crime organisé dans son ensemble – prospèrent à Seattle à cause de ce vaste nombre de marginaux et de sans-papiers.

• Hannibelle

Les éruptions du mont Rainier font que les parties les plus au sud de la ville subissent de nombreuses chutes de cendres volcaniques, fréquemment déviées par les grands vents. Il est donc recommandé de consulter les alertes de qualité de l'air de la ville et de garder sur vous un respirateur portatif si vous envisagez de visiter les zones situées au sud de Lake Union, particulièrement durant la période des grands vents en automne. Heureusement, les vents océaniques continus du Puget Sound ont tendance à améliorer la qualité de l'air de Downtown, qui souffre moins des alertes à la pollution de l'air que les autres grandes villes des UCAS.

## SE DÉPLACER DANS ET AUTOUR DE SEATTLE

Alors que Downtown Seattle est très adapté aux piétons, les zones environnantes dépendent lourdement des transports publics et des véhicules sur route. Contrairement à de nombreuses villes des UCAS, particulièrement celles du nord-ouest, Seattle n'a pas de métro, même si elle peut se reposer sur un vaste réseau de transports publics. Voici un petit guide pour bien se déplacer dans et autour de Seattle une fois sur place.

### À PIED

La première chose à savoir si l'on souhaite marcher à Seattle est qu'il faut être prêt à grimper ! Une grande partie du métroplex est construit sur des collines, dont certaines sont plutôt raides, aussi vous faut-il disposer de chaussures confortables si vous prévoyez de marcher beaucoup, tout en gardant à l'esprit que les cartes et les itinéraires menant à votre destination n'indiquent pas forcément les données topographiques.

## SEATTLE DANS LES SUPPLÉMENTS

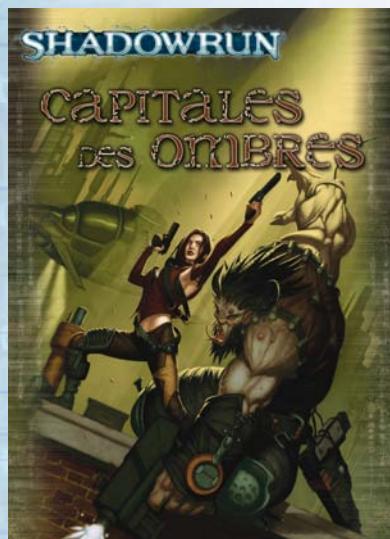
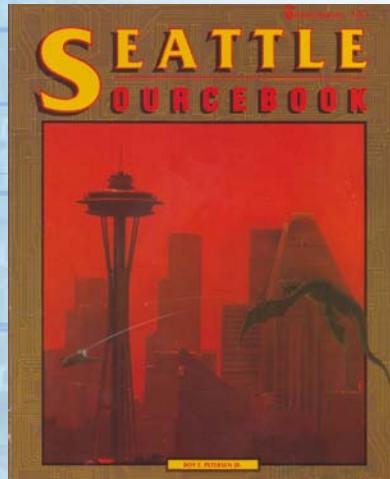
Seattle étant le décor privilégié de *Shadowrun*, la ville a été sujette à nombre de descriptions dans les suppléments et les scénarios du jeu. Les quatre portraits de Seattle les plus importants sont décrits dans les suppléments suivants :

**Le Guide de Seattle** (Descartes, 1994) : l'un des tous premiers suppléments de *Shadowrun*, et le premier à offrir une description précise de Seattle, ce supplément dépeint tout aussi précisément chacun des districts du métroplex en 2050, avec cartes de chacun d'entre eux à la clé.

**Seattle 2060** (Descartes, 2000) : *Shadowrun Traisième édition* et *Seattle 2060* ont fait entrer *Shadowrun* dans les années 2060. Ce tour d'horizon de Seattle s'attardait un peu plus sur les corporations, le crime organisé et les forces de police, avec une présentation géographique moins précise des districts.

**Capitales des Ombres** (BBE, 2007) : ce supplément couvre Seattle en 2070, soit après le second crash de la Matrice. Il propose des mises à niveau pour tout ce qui concerne la Matrice du métroplex et sa pègre, tout en incluant un point sur la gouvernance de la ville.

**Seattle 2072** (BBE, 2012) : pour célébrer les 20 ans de *Shadowrun*, le livre que vous tenez actuellement dans vos petites mains fébriles pousse plus loin encore les intrigues de Seattle en 2072. Il inclut des cartes, les descriptions précises de chacun des districts, ainsi que la mise à jour du contexte politique et mafieux de la ville, tout en ouvrant sur son futur.



Aussi, ce qui peut paraître une simple paire de carrefours peut se révéler être une sacrée montée ! Assurez-vous d'utiliser des vues réelles quand vous préparez votre itinéraire, afin de bien vous rendre compte de la réalité du terrain avant de vous y lancer à pied.

- Un des moyens de transport les plus utilisés pour se déplacer dans Seattle, et que le Guide ne mentionne pas, est le vélo. Les cyclistes sont assez courants dans le Downtown surpeuplé de Seattle, et il y a une vraie sollicitation des entreprises pour les coursiers à vélo, notamment pour les petits paquets pour lesquels la transmission virtuelle par la Matrice n'est pas sûre. Naturellement, il y a un engouement tout aussi égal dans les Ombres pour intercepter lesdits coursiers à vélo, même si les trucs les plus sensibles sont en général délivrés via un mode comportant plus d'armure qu'un cadre en fibre de carbone avec 18 vitesses.
- Traveler Jones
- En parlant des vélos. Toutes les variantes de motos, scooters et autres véhicules motorisés de petite taille sont tout aussi communs à Seattle. Ils sont plus maniables que les bagnoles classiques, plus faciles à garer et à dissimuler, tout en étant capables d'atteindre des endroits là où aucune voiture ne peut s'aventurer, et d'ignorer les barrages routiers. Ils sont, du coup, très populaires auprès des gangsters et des shadowrunners et, à cause de ça, Knight Errant a dû accroître le nombre de ses agents à moto.
- Rigger X

## EN TRANSPORTS PUBLICS

La Metro Transit Company, détenue en majorité par le gouvernement du métroplex, gère les transports publics de Seattle. Les lignes de bus traversent le métroplex de part en part, les horaires sont consultables depuis le réseau public. Il ne vous coûtera rien de monter dans un bus dans la « zone gratuite » de Downtown. Le prix d'un trajet hors de Downtown s'élève à 2 \$.

Seattle possède aussi un système de train express sur monorail, plusieurs fois rénové et étendu au cours de ses cent ans et plus d'histoire. Le monorail tourne autour du district de Downtown sur des voies surélevées, et fait des arrêts au Seattle Center, à l'ACHE, à King Street Station, ainsi que d'à de nombreux autres lieux importants de la ville par lesquels il passe. Un trajet en monorail coûte 1 \$.

## EN VOITURE

Les principales artères et autoroutes de Seattle sont câblées pour les voitures électriques, qui forment le gros du trafic. Le système GridGuide™ procure une gestion du trafic routier plutôt sûre. Vous pouvez traverser le métroplex (d'Everett, au nord, à Puyallup, au sud) en environ trois heures si le trafic est fluide. Durant les heures de pointe (qui durent en fait entre deux et trois heures, matin et soir), le trafic est au ralenti sur la plupart des axes principaux.

Les voitures électriques ne sont pas recommandées dans les Barrens, principalement parce que le système GridGuide y est souvent endommagé ou absent, ce qui rend la navigation difficile. Rouler de nuit sur les principales autoroutes ou dans une quelconque section des Barrens est potentiellement dangereux, et les voyageurs sont invités à vérifier le GridGuide local et les avertissements du métroplex avant de se lancer dans une telle péripétrie.

- Le danger principal reste les nombreux gangs de motards qui protègent « leur » portion de la route et exigent des « péages » pour passer en sécurité, quand ils ne se contentent pas de poursuivre les intrus pour le sport (et le profit qu'ils peuvent tirer en démontant et en revendant les véhicules et leurs passagers). Le GridGuide diffuse des avertissements rapportant l'activité connue des gangs, mais c'est en général trop tard pour être utile. Le plexe essaie de régler ce problème du mieux qu'il peut.
- Traveler Jones

Plusieurs services de taxis opèrent à Seattle, dont Emerald City Cabs et Yellow Cabs, ainsi que GridCab avec ses véhicules télécommandés et branchés sur GPS. Un certain nombre d'entreprises de limousines sont aussi disponibles pour un trajet unique, un tour de la ville ou une location de plusieurs jours. WP Express exploite seulement deux routes au départ de l'aéroport, et ses formules A2D (Aéroport-Downtown) et A2B (Aéroport-Bellevue) commencent à être bien connues des voyageurs réguliers.

Seattle accueille aussi une franchise des très célèbres KeyCars™, dont les membres peuvent trouver et profiter de nombreuses KeyCars réparties dans le Downtown et les districts environnants. Vous n'avez qu'à présenter votre commlink possédant l'application KeyCar face au tableau de bord, ou à toucher le bouton virtuel flottant à l'extérieur du côté de la portière conducteur pour ouvrir la voiture. Le montant de la facture est automatiquement déduit de votre compte, arrondi à la prochaine demi-heure. Si vous avez besoin d'un moyen de transport pour seulement une heure ou une journée, cela représente une opportunité bien pratique pour se rendre dans les zones non desservies par les transports publics, et notamment pour faire du shopping ou s'éloigner des lignes de bus habituelles.

- Même si KeyCar met régulièrement à jour ses protocoles de sécurité, ses pare-feu et tout le reste, les hackers trouvent toujours un moyen de passer outre, ce qui leur permet d'accéder aux voitures sans autorisation. En fait, entrer dans une KeyCar n'est pas la partie la plus difficile. Le plus dur est de débrancher ou de pirater le système de pistage incorporé sans couper la navigation GridGuide ou encore carrément tout le système électrique du véhicule. Bien entendu, en usant d'une certaine finesse, vous pouvez toujours convaincre la KeyCar que vous êtes bien un utilisateur autorisé, ce qui vaut parfois mieux que l'approche brutale qui consiste à démonter toutes les serrures. Sachez toutefois que l'entreprise peut vous voir – et transmettre l'info aux Knights – si vous n'êtes pas assez soigneux dans votre piratage.

#### • Pistons

## EN FERRY

Le Seattle Ferry System, le réseau de ferries de la ville, déploie plusieurs bateaux de taille variable dans les eaux environnantes, reliant le centre-ville aux îles du Puget Sound. Le point de départ du réseau se trouve au Pier 66, à Downtown. Des ferries partent toutes les heures de 6 heures du matin à 9 heures du soir, à destination de Tacoma, d'Everett ou des îles. Le prix du trajet s'élève en moyenne à 5 ¥ par passager et 12 ¥ par véhicule embarqué. Les ferries les plus vastes bénéficient de nœuds matriciels mobiles, ce qui permet aux passagers de rester en ligne durant le voyage. En ce qui concerne les petits ferries réservés uniquement aux passagers, le ticket coûte 2 ¥, et 5 ¥ pour les hydroptères express. Un trajet en ferry au départ ou à l'arrivée de Downtown dure environ 40 minutes, et 15 minutes en hydroptère.

## PAR LES AIRS

Plusieurs bâtiments corporatistes ou publics de Seattle sont équipés de pistes d'atterrissement pour les hélicoptères, les appareils à rotors orientables ou les aérostats. Cinq services de taxis aériens opèrent dans le métroplex : Emerald City Air, Renraku Air, Sea-Tac Express, Quetzal Shuttle Services et Federal Boeing Air Carriers. Ils proposent des vols à bord de véhicules à rotor orientable et de VTOL vers et depuis l'aéroport de Sea-Tac et les plus importants centres corporatistes. Le trajet en

taxis aérien est cher : il faut compter environ 100 ¥ pour un saut rapide à l'aéroport, ou 150 ¥ pour une traversée de la ville en vol, mais ce moyen de transport a l'avantage d'offrir une vue imprenable sur le métroplex. Des croisières sont même proposées, pour 150 ¥ à 200 ¥ par personne, avec plusieurs escales dans Seattle.

- Comme pour tout ce qui vole au-dessus de Seattle, les vols civils doivent fournir leur plan de vol au Seattle Metroplex Air Traffic Control (le contrôle aérien du métroplex de Seattle), et sont surveillés aussi bien par les autorités que par les radars corporatistes. Le moindre écart de plan de vol peut vous valoir une alerte vous invitant à corriger votre trajectoire, puis une visite par une patrouille de Knight Errant et un avertissement appuyé par un verrouillage d'armes.

#### • DangerSensei

- C'est une légende urbaine. Même Knight Errant n'est pas assez fondu pour descendre un avion au dessus d'une zone densément peuplée, à moins qu'ils ne sentent qu'il n'y a pas d'autre choix ! La plupart des patrouilles qui peuplent le ciel du métroplex à altitude basse ou moyenne sont formées de drones KE, capables de traquer tout appareil suspect et d'amener des renforts terrestres à son point d'atterrissement (ou, si nécessaire, verrouiller la cible pour appuyer une interdiction formelle). Le drone en lui-même est une arme, capable de s'arrimer magnétiquement à la coque de la cible et de détonner sur commande pour le neutraliser.
- Hard Exit
- Certaines de ces patrouilles à altitude moyenne sont accompagnées de renforts astraux (un magicien et un ou plusieurs esprits) capables d'analyser la cible et, si possible, d'utiliser d'autres moyens pour corriger sa trajectoire.
- Ethernaut

## LES FORCES DE L'ORDRE

Le service de police du métroplex de Seattle est contractuellement à la charge de Knight Errant, une compagnie de sécurité privée. Ses agents en uniforme patrouillent les rues et se tiennent prêts à répondre à tout appel d'urgence signalé par Panicbutton™ depuis un commlink



ou un terminal public de la ville. Assurez-vous que votre formulaire Panicbutton™ est à jour avant de vous rendre en ville, car les fausses alertes que le système peut enregistrer sont souvent verbalisées.

- ⦿ Ah oui ! Les amendes masquées et les factures de réponse aux urgences fournissent autant de moyens à Knight Errant de gonfler ses profits et de tirer un peu plus de nuyens de leur nouveau contrat avec Seattle.
- ⦿ Star Loner
- ⦿ Le Guide n'en parle pas, mais le contrat entre Knight Errant et Seattle est plutôt récent. Après de longues et vaines années passées à tenter de déloger le prestataire de service en charge de la sécurité du métroplex, Lone Star Security Services, KE est enfin parvenue à ses fins, grâce notamment à l'élection du gouverneur Brackhaven et le scandale du dernier échec en date de la Lone Star dans l'affaire du tempo. Le gouverneur a donc invité KE à bord, suivant sa promesse de « nettoyer la ville du crime », parmi les autres mensonges d'usage sur le respect de la loi et de l'ordre. Cela signifie en somme que Knight Errant met beaucoup d'enthousiasme à l'œuvre pour prouver qu'elle accomplit sa tâche, et elle cherche plus que d'habitude à faire des exemples (et des articles dans la presse) avec les criminels de Seattle qu'elle appréhende.
- ⦿ Hard Exit

## LA SÉCURITÉ PRIVÉE

Beaucoup d'autres compagnies de sécurité privée opèrent dans le métroplex de Seattle, et la plupart d'entre elles s'occupent de propriétés corporatistes et de lotissements privés. En accord avec la loi des UCAS et du métroplex, la juridiction de ces compagnies de sécurité est clairement balisée, souvent même par des marquages RA et une signalisation pour indiquer les limites du champ d'action et d'autres restrictions qui peuvent s'appliquer. Les visiteurs sont invités à rester attentifs à cette signalisation afin d'éviter toute répression légale. Pour toutes questions sur les juridictions, contactez le service clients de Knight Errant Seattle.

- ⦿ Ce Guide l'explique sur un ton très consensuel. Les panneaux auxquels vous êtes censés obéir incluent les fameux PROPRIÉTÉ PRIVÉE, DÉFENSE D'ENTRER et, mon préféré, ATTENTION : ZONE D'INTERDICTION CORPORATISTE, qui signifie essentiellement « si vous entrez ici, nous avons légalement le droit de vous flinguer et de larguer votre corps quelque part ». Notez aussi que la loi n'impose que la signalétique par RA, et l'incapacité de la lire, ou même de la voir, parce que, disons, vous êtes trop pauvre, SINless ou vous ne savez pas qu'il y a un marquage RA, n'est pas considéré comme une excuse valable pour les « ignorer ». Les corporations prennent cette réglementation comme une opportunité de prendre des squatteurs pour des cibles d'entraînement, quitte à changer rétroactivement le contenu de leurs tags de sécurité afin que ça colle plus à ce qu'ils viennent de faire, en clamant que ça avait « toujours » été signalé comme ça. Après tout, combien de contrevenants enregistrent leurs flux RA et ont l'occasion de contester la chose devant un tribunal corporatiste ?
- ⦿ DangerSensei
- ⦿ Une autre chose qu'ils omettent de dire est que la Lone Star est toujours très active dans le métroplex, mais confinée, en général, aux Barrens et à certains petits fiefs (la situation les rend d'ailleurs très aigris). Pour plus d'infos, voyez mon commentaire dans le chapitre *Corporations* de ce document.
- ⦿ Hard Exit

## LA SANTÉ

Seattle présente des installations médicales de qualité. La ville présente un total de quatre-vingt-huit hôpitaux et cliniques répartis dans l'ensemble du métroplex. Elle est classée numéro un pour le traitement des soins traumatiques et les urgences, regroupant certains des médecins plus brillants et des instituts médicaux les plus réputés du pays.

Downtown Seattle possède douze hôpitaux et cliniques, dont Harborview, Seattle Health Maintenance Organization, Seattle

General, MCT Public Health, et University Hospital. Il compte aussi beaucoup de body shops, comme Executive Body Enhancements, Nightengale's Body Parts, et les boutiques Body+Tech. DocWagon™ dispose également d'une clinique en centre-ville pour ses clients.

- ⦿ Fast Freddie's Surgery, située sur les docks, est vraiment LE lieu où aller en centre-ville si vous avez besoin de vous faire rafistoler en vitesse. Fast Freddie's est installé, à l'abri, dans la cave de la Freddie's Salmon Eatery, sur le Pier 59. Fred Tschida, dit Fast Freddie, est le proprio, et le doc qui fait tourner la boutique s'appelle Bruce McKittrick. Ils sont installés ici depuis un quart de siècle, et l'endroit jouit d'une bonne réputation. Fast Freddie's a le bras long : ils sont bien fournis en médocs, en instruments en organes et en membres de recharge.
- ⦿ Nephrine

Bellevue compte onze hôpitaux et cliniques privées, dont l'Overlake Medical Research Center et le Cougar Mountain Hospital.

Six autres hôpitaux et cliniques sont installés à Tacoma, dont le Doctor's Hospital of Tacoma, l'Humana Hospital, le Margaret Bridge Child Health (MBCH) Hospital, et le Tacoma Charity General. Le MBCH Hospital est réputé pour ses recherches sur les effets des maladies infantiles sur les enfants métahumains, ainsi que pour abriter dans son hall d'entrée le mur commémorant les victimes de la Nuit de la Rage.

- ⦿ Overlake et Cougar Mountain abritent tous deux des trafics d'organes au noir, qui comptent Tamanous et les Anneaux de Séoulpa parmi leurs acheteurs. Les First Nations détournent certains de ces organes jusqu'à des cliniques au noir, dont Fast Freddie's.
- ⦿ Butch

Everett compte quinze hôpitaux et cliniques, dont Billing's Medical Services, Everett General, Travis Memorial (qui propose des méthodes de soins mixtes plutôt innovantes, mêlant science médicale et magie de soins holistique) et l'Everett Naval Hospital, qui est ouvert aux civils depuis 2040. Le district héberge aussi une clinique DocWagon™, qui traite les clients de la société.

Les treize hôpitaux et cliniques de Renton incluent l'Auburn General, le City Health South et le Maple Valley General. La plupart des cliniques du district, dont la clinique DocWagon™ locale, sont tenues par des corporations.

- ⦿ Renton a son compte en termes de chopshops et de docs des rues. Beaucoup des hôpitaux du district alimentent le marché noir en matériaux biologiques. Ce dernier était depuis longtemps sous la coupe du Yakuza, mais les Anneaux de Séoulpa ont récupéré une grande majorité du marché dernièrement.
- ⦿ Butch

Auburn compte sept hôpitaux et cliniques. Parmi eux, on compte l'Algona Community Hospital, le Community General et le Lake Wilderness Hospital. Le Community General traite beaucoup d'urgences de Puyallup, et leurs équipes de traumatologie comptent parmi les meilleures du métroplex. Lake Wilderness se situe dans une zone boisée, plutôt isolée au bord du lac, et spécialisée dans la rééducation et la reconstruction.

Les huit hôpitaux et cliniques de Snohomish incluent le Mountlake Veterans Memorial, le Snohomish Medical Center et la Turner Clinic.

Fort Lewis abrite quatre hôpitaux, dont le McChord Hospital et le Madigan Army Hospital.

Même si Redmond et Puyallup comptent chacun six hôpitaux et cliniques, on recommande aux visiteurs d'éviter ces quartiers sans un contrat DocWagon™ ou un autre contrat à vaste rayon d'action chez un fournisseur de services médicaux afin d'assurer la continuité des soins.

- Ce paragraphe vous a été proposé par DocWagon™. Ce que le double langage corporatiste tente de vous dire, c'est que les hôpitaux et les cliniques des Barrens encore en état de fonctionner sont surchargés de travail et manquent singulièrement de personnel et de fonds. La plupart survivent en se versant dans des opérations illicites sous le manteau, dont la revente d'organes. Avec tant de morts sans identité, cette machine à viande ne manque jamais de ressources. Les Yaks n'ont jamais pris ce marché de trafic d'organes au sérieux, et ils ont perdus son contrôle. Les Anneaux de Séoulpa ont fait des démarches en vue de s'accaparer le trafic dans Puyallup et, pour le moment, se sont alliés avec les goules.

#### • Butch

- J'ai peur que ces infos datent. Avec tous les chamboulements qu'a connus la pègre de Seattle, c'est comme si tout le monde pouvait entrer dans le bizness de la revente d'organes. Parfois même, quand le marché est inondé d'organes illégaux, vous pouvez y gagner beaucoup à négocier avec les revendeurs qui s'inquiètent de la date d'expiration de leur matos. Pour les mêmes raisons, par contre, vous devez rester attentif à la qualité de chaque marchandise que vous achetez par ce biais.

#### • Hannibelle

## LES MÉDIAS

Seattle a beau être physiquement isolée du reste des UCAS, elle y reste connectée par le biais de la Matrice. En fait, Seattle est la zone urbaine la plus reliée de toute la côte Ouest de l'Amérique du Nord, et une des plus connectées des UCAS. Dans la Cité d'émeraude, attendez-vous à trouver en ligne toutes les ressources que vous désirez, et même plus.

## RÉSEAUX D'INFORMATION

Seattle est le genre d'endroit où les actualités naissent. C'est donc sans surprises que le marché des médias est particulièrement dynamique dans le métroplex. Nombre de fournisseurs proposent des packs d'infos en continu sur la Matrice, sept jours sur sept, afin de vous tenir informé des plus récents événements.

Parmi les principaux réseaux qui couvrent Seattle, on trouve l'Independent Information Network (IIN) et KSAF, Inc. Les abonnés doivent mettre à jour les favoris de leur commlink afin de bénéficier des actualités et informations locales ainsi que les alertes de scoops. Nous recommandons les fils d'infos traitant des actualités locales, des événements importants et de l'état du trafic, du moins, si vous prévoyez de conduire dans le métroplex.

- Les imprévus malencontreux forment la principale raison d'avoir un fil d'infos actif quand vous bougez ici. Ce dernier vous permet d'être alerté si, par exemple, une guerre des gangs a soudainement explosé sur la portion de l'I-5 que vous prévoyiez de traverser pour aller dîner à Tacoma, ou encore si le club où vous souhaitiez vous rendre est soudainement la cible d'une descente de police. Les fils les plus populaires, mis à jour et (relativement) allégés en publicité nécessitent un abonnement, bien sûr, mais il existe beaucoup d'alternatives si vous savez ce que vous faites.

#### • Glitch

## DIVERTISSEMENTS

Seattle vit 24 heures sur 24, et propose donc, à ses visiteurs comme à ses habitants, nombre de divertissements recherchés et une vie nocturne animée. Quel que soit votre centre d'intérêt, vous trouverez sûrement quelque chose ici pour le satisfaire.

## ARTS

La scène artistique de Seattle est très influencée par les styles tribaux, elfes et asiatiques, desquels elle tire un électicisme vibrant de vitalité, qui va des traditionnelles peintures, sculptures et gravures sur bois aux arts numériques et virtuels d'avant-garde. *SeattleArts* et d'autres revues



## LES GROUPES DE MUSIQUE LOCAUX

GENRE	GROUPE
Trog Rock	3 Meter (Puyallup)
Jazz	Charmed (Downtown)
Rock XXe siècle	Full Century Flashback (Renton)
Ambiance	Sound of the Pacific (Downtown)
Techno	ARO Dreams (Bellevue)
Coffin Club	Suzie T. (Bellevue)
Punk	POTG (Redmond)

locales peuvent vous indiquer de nombreuses galeries et autres coopératives d'artistes réparties dans tout le métroplex.

Le spectacle vivant proposé à Seattle inclut le théâtre, des pièces de Shakespeare aux représentations de kabuki japonais ; la danse, du ballet aux chorégraphies modernes ; ainsi que toute un variété de lectures dramatiques et autres poésies virtuelles en direct, très populaires auprès du public habituel des kaf-houses locales. Surtout ne manquez pas d'assister à une de ces représentations dites « emotive » que proposent les artistes Éveillés d'*EtheRealNet* : une expérience magique unique !

## MUSIQUE

Seattle est réputée pour sa vie nocturne animée, dont l'engouement est probablement dû aux nombreux bars, boîtes de nuit et autres lieux de rencontres tardifs qu'elle héberge. Venez croiser les *people* dans les boîtes les plus chaudes du Downtown, comme le Dante's Inferno ! Pour des sensations plus fortes, vous pouvez toujours tenter un de ces clubs en marge de la ville, aux frontières même de Redmond et Puyallup ! Des enseignes comme l'Underground 93 font partie intégrante du patrimoine de Seattle, incontournables !

- Et vous pouvez toujours trouver du taf dans les ombres de ces clubs où les nantis et les touristes viennent se divertir. Et plus particulièrement dans les boîtes dites les plus chaudes du plexe ! La scène artistique comporte elle aussi sa part d'opportunités : là où il y a des nuyens, vous trouverez toujours des gens prêts à en dépenser pour en gagner plus, qu'il s'agisse de protéger leurs intérêts ou d'enrayer la concurrence.
- Kat o'Nine Tales

## SPORT

Le Seattle Kingdome abrite les équipes des Seahawks (football américain), des Supersonics (basketball) et des Mariners (baseball). Le métroplex compte aussi deux équipes de baseball de division inférieure, les Tacoma Tigers et les Everett Giants. Les Portland Lords, de Tir Tairngire, entretiennent une vieille rivalité avec les Mariners, et les matches enragés opposant les Lords aux Mariners prennent souvent la forme d'événements majeurs à guichet fermé. Arborer un logo des Lords à Seattle n'est pas le moyen le plus sûr de se faire des amis parmi les autochtones !

Le Tacoma Dome est, lui, le foyer de l'équipe de combat à moto locale, les Tacoma Timberwolves, et de l'équipe de combat urbain, les Seattle Screamers.

- Comme tout le reste des UCAS, et pour des raisons que j'ignore encore (ça n'engage que moi), Seattle est mordue de baseball. Si elle fait preuve de moins de cette ferveur affichée en vigueur dans les UCAS, elle compense par un enthousiasme tout droit importé du Japon. Si le Guide atténue quelque chose, c'est bien cette rancœur ressentie ici envers les Portand Lords. Les habitants de Seattle accusent souvent, et très sérieusement, les Lords de pratiquer une sorte de « vaudou elfique » pour truquer les matchs (et quand bien même ces matchs sont surveillés par une tierce partie indépendante afin d'empêcher toute



interférence magique) et les soirs de rencontre comportent leur part de violence à l'encontre des elfes ou de quiconque serait assez con pour porter le logos des Lords ou même leurs couleurs, vert et blanc ou argenté.

#### • Khan-A-Saur

## LA CULTURE

Seattle héberge une culture hybride aux multiples facettes, engendrée par son statut de carrefour unique. Les gens issus des UCAS, des NAO, de la nation elfique et du continent asiatique se rencontrent ici et se mélangent aux autres cultures issues du reste du monde.

La culture originelle de Seattle prend racine dans les anciens États-Unis d'Amérique, leurs valeurs et leurs traditions anglo-saxonnes formant le squelette de la communauté locale. Cependant, après des décennies d'isolement du reste des UCAS, combinées à l'apport d'éléments issus de nombreuses cultures étrangères, le tissu social et culturel de Seattle a grandement changé, et des touristes issus de la « mère patrie » pourraient en être quelque peu choqués.

## LES VOISINS DE SEATTLE

Comme nous l'avons déjà établi, la caractéristique première de Seattle est sa position géographique. Alors qu'elle fait partie intégrante des *United Canadian and American States* (UCAS), elle se situe au beau milieu du Conseil salish-shidhe. Le fait d'entretenir de bonnes relations avec ses voisins internationaux est donc vital à la subsistance du métroplex, tout en favorisant les opportunités de voyage de ses habitants comme de ses visiteurs : l'étranger, c'est la porte à côté !

## LE CONSEIL SALISH-SHIDHE

Selon le Traité de Denver de 2016, les terres entourant Seattle ont été cédées aux Nations des Américains d'origine, et plus particulièrement, au Conseil salish-shidhe, récemment fondé. Le terme « salish » provient de la tribu du même nom, majoritaire dans le Pacifique nord-ouest, et « shidhe », quant à lui, fait référence aux nombreux membres tribaux elfes, dont la plupart se réunirent pour fonder par la suite la nation elfe de Tir Tairngire. Toujours selon le traité, Seattle demeurait un territoire et un port des USA, et plus tard des UCAS.

Ainsi, depuis plus de cinquante ans, Seattle a su conserver des relations amicales avec le Conseil et les NAO, et cette relation unique se reflète aujourd'hui dans la sous-culture amérindienne qui colore le métroplex. Le Conseil salish-shidhe maintient une mission diplomatique sur

## RECHERCHE ÆTHERPEDIA, MOT-CLÉ : LA CULTURE KAF



Structures économiques et sociales entourant la préparation et la consommation de boissons cafénées, principalement du café et d'autres substituts au café, comme le soykaf, mais en incluant aussi de nombreux thés et autres boissons non-alcoolisées à base de caféine. La culture kaf tourne aussi bien autour de cette large variété de boissons – souvent agrémentées d'additifs pour le goût, de sucre, de crème ou de substituts laitiers – que d'une esthétique certaine élaborée autour du café (le lieu). Ce dernier peut prendre différentes formes, de la retraite calme au style zen (« être seul dans la foule ») au lieu de débat et de performance en public, en particulier de la musique ou des lectures de poésie ou de littérature.

De par ces esthétiques particulières, la culture kaf varie grandement. La culture kaf soi-disant « commerciale » tourne principalement autour des transactions commerciales qui consistent à fournir au consommateur un produit caféné, dit kaf. La culture « indépendante », ou « indie », se concentre plutôt sur l'expérience du café, et ne cherche souvent pas à en tirer un profit quelconque. La consommation est alors relayée au second plan, ou comme faisant partie d'une expérience plus vaste.

La culture kaf semble plus populaire dans les centres urbains, et se voit souvent associée au métroplex de Seattle, d'où nombre de gens pensent que cette culture du XXI<sup>e</sup> siècle est originale.



## SEASOURCE FASTFACTS : LES PRINCIPALES FRANCHISES COMMERCIALES

Seattle héberge de nombreuses franchises issues des plus grandes chaînes commerciales des UCAS et d'Amérique du Nord. Les visiteurs doivent ainsi s'attendre à trouver nombre d'enseignes familiaires parmi les commerces locaux, colorés et animés, qu'il s'agisse de boutiques, de restaurants ou de cliniques.

### BODY SHOPS

**Luxe :** Executive Body Enhancements, Red Star  
**Haut de gamme :** A Whole New You, Inc., Body+Tech  
**Familial :** NuYou2, The Body Pagoda  
**Bon marché :** Cyborg 'R' Us

### INFORMATIQUE ET ÉLECTRONIQUE

**Luxe :** Nybbles & Bytes, Gate's Computer Showcase  
**Haut de gamme :** Hardware, Etc., Blood Monies Software  
**Familial :** Software Sellers, Microdeck, DeGear's Electronics  
**Bon marché :** Computer Exchange, Hacker's Delight, Kennedy's Used Electronics

### GRANDS MAGASINS

**Luxe :** Lordstrungs, Lacy's  
**Haut de gamme :** Fallon and Nelson, The Beaux  
**Familial :** Wordsworth, Sears and Mervins, Meyer's Superstores  
**Bon marché :** Kong-Wal Mart, Saver's Central, WeaponsWorld (armes à feu)

### ÉPICERIES ET ALIMENTATION

**Luxe :** Society Grocers  
**Haut de gamme :** Meyers Groceries, Natural Vat Foods  
**Familial :** Allenson's Groceries, Carry&Save, Quickway  
**Bon marché :** Stuffer Shack, Loco Foods, MiniMart, Buy-Low Foods

### HÔTELS

**Luxe :** TripleTree, Lucas, Hilton, Sheraton, Silver Cloud  
**Haut de gamme :** Westin, Gold Lion Inn  
**Familial :** Renton Inn, Wylie's Gala

**Bon marché :** Rent & Rest, Comfy Cubicle, Aston's Moneymakers

### RESTAURANTS

**Luxe :** Azteca International, The Edge, Takuri's, Trattoria Pagilacci's  
**Haut de gamme :** Green Village, The Gravity Bar, La Gallaria, Kau Kau's, Purple Haze  
**Familial :** Gracie's for Ribs, Bosco's, McKraken's Seafood, Bangkok Hut, Maximillion's  
**Bon marché :** Cap'n Beef, McHugh's, Nacho Mama, Nukit Burgers, Street Pizza, Teriyaki Boy, You Should Not Eat So Much!

### COMPAGNIES DE TAXIS

**Luxe :** WP Express, Metroplex Transport  
**Haut de gamme :** Round Trip Taxi, Seattle Star  
**Familial :** Emerald City Cabs, Yellow Cabs  
**Bon marché :** GridCab, AutoTaxi

Council Island, et vous pouvez y retirer des visas touristiques pour des incursions d'un jour ou d'autres courts voyages en territoire NAO, afin d'y admirer le spectacle de la nature sauvage et la riche culture locale.

- ⦿ Ou encore, pour ainsi dire, effectuer un run rapide pour faire entrer ou sortir un truc du Conseil S-S, même s'il existe de meilleures manières de s'y prendre que de postuler pour un visa.
- ⦿ Traveler Jones
- ⦿ C'est vrai, mais il y a aussi de pires prétextes que celui du « touriste de Seattle ». Le tourisme représente une part importante de l'économie du Conseil S-S, et Seattle est le premier fournisseur de touristes étrangers. Les tribaux doivent constamment mettre dans la balance la sécurité nationale et l'apport de dollars UCAS tout frais. De plus, Seattle procure aussi un endroit « sûr » où fuir toute cette culture amérindienne de retour à la nature ; culture qui, si l'on regarde au-delà des musées et des pow-wow pour touristes, se révèle plutôt ordinaire.
- ⦿ Mika
- ⦿ Outre toute la rhétorique qui voit en Seattle « la main de l'Amérique sur l'autre côté du continent », les relations entre Seattle et les NAO ont toujours été un peu dérangées. D'un côté, vous avez les factions des Américains d'origine, qui voient Seattle comme une infection vaste et massive sur le flanc des NAO, totalement immunisée à leurs lois de contrôle de la pollution, d'économie d'énergie et à peu près tout ces trucs qui ont tendance à ignorer les frontières tracées sur une carte. Aux yeux des NAO, Seattle évoque une sorte de Sodome et Gomorrhe moderne, qui leur vole leur jeunesse, attirée par les lumières de la ville, la mâche et la recrache à leur gueule pour qu'elle remplisse les hôpitaux et les cimetières tribaux. De l'autre côté, il y a Seattle, qui joue, depuis que le Traité de Denver est signé, son petit jeu de midinette, genre : « ben, si nous finissons par faire sécession, alors vous, cher Conseil S-S, vous deviendriez *définitivement* notre meilleur meilleur ami, ça vous dit ? » Au sein du Conseil tribal souverain, certains attendent ce jour où Seattle invitera les forces de « maintien de la paix » des NAO à entrer, même si d'autres sont assez intelligents pour savoir que les chances que cela se produise sont quand même plutôt minces...

- ⦿ Kay St. Irregular

- ⦿ La tension entre Seattle et le Conseil S-S autour de la protection de l'environnement font du métroplex le cible privilégiée des éco-terroristes. Dans leur approche habituelle qui consiste à transformer « une tare en une qualité », les

corpos locales trouvent toujours un moyen de se renvoyer les unes aux autres ces barjots écolos, ignorant souvent les retombées (parfois même au sens littéral du terme) potentielles que cela entraîne.

⦿ Lyran

### TÍR TAIRNGIRE

La nation elfe de Tír Tairngire est l'autre voisin, plus au sud, de Seattle. Elle représente un partenaire commercial de choix aux yeux du métroplex. Ce dernier est donc le premier endroit au monde où vous pouvez trouver des produits authentiques, des œuvres d'art et d'autres importations elfiques. Sans compter que la proximité de la principauté elfe contribue grandement à la vie culturelle de la ville. Si vous voulez goûter la cuisine elfe, ou essayer de traverser un jardin de la mémoire elfe, vous trouverez les deux à Seattle, et plus encore. Surtout depuis que les voyages à Tír Tairngire imposent des délais intenables et des autorisations d'entrée réglementées et difficiles d'accès.

- ⦿ Sortons du baratin politiquement correct : Tír Tairngire trouve Seattle utile pour de nombreuses raisons. Tout d'abord, le métroplex sert en quelque sorte de « sas » entre le Tír et le reste du monde. Ce statut de « partenaire commercial de choix » est dû au fait qu'une majorité de la cargaison au départ ou à destination de Portland passe par Seattle, ce qui permet aux elfes de réduire au minimum les cargaisons non-vérifiées qui entrent dans leur port. Ensuite, l'accord commercial injecte énormément de nuyens dans le métroplex, ce qui donne au Conseil des princes un pouvoir certain dans les négociations avec le gouverneur et le Conseil corporatiste unifié. Et Tír Tairngire est assez intelligent pour endosser le rôle de « bon flic », en se comparant à celui de « mauvais flic » joué par les Salish-shidhes, toujours stridents et exigeants. Enfin, et c'est peut-être le plus important, Seattle est une décharge bien utile : la plupart des Ancients, des traquants de laés et des autres elfes vivant à Tarislar sont des exilés de la « Terre promise », où ils n'ont pas réussi à s'intégrer ou où ils ont emmerdé les seigneurs avec une de leur conneries magiques elfes.

⦿ Kay St. Irregular

- ⦿ Pas seulement des exilés. Un nombre raisonnable d'elfes de Seattle sont aussi des fugitifs ayant fui le Tír Tairngire. On dirait que les saletés du métroplex attirent les mômes du pays des merveilles comme des moustiques, un fait dont les proxos, les boîtes de nuit et les vendeurs de viande sont trop heureux de profiter.
- ⦿ Pistons

# UN RUN FASTOCHE

De nos jours, tu dois être spécialisé, tu vois ce que j'veux dire, *omae*? Bon, ouais, c'est sûr, va pas refuser un job quand il se présente, mais tu dois aussi faire passer le mot que t'es quelqu'un de spécial. Que tu peux faire des choses que personne d'autre ne sait faire. Comme ça, ce sont les jobs pour spécialistes qui viendront à toi, et pas toi qui courras après eux.

C'est comme ce boulot que j'ai chopé le mois dernier. Je conduis des véhicules à distance pour des trajets sans pilote, je trimbale des gens qui n'aiment pas que d'autres sachent où ils vont ou ce qu'ils font. Mais ça veut pas dire pour autant que je ne garde pas de *traces* de tout ça. En fait, quand un Johnson cherche un transport rapide sans qu'une autre paire d'yeux voie ce qui se trame, je suis le conducteur qu'il appelle.

Passons, quelques mois plus tôt, un de mes réguliers me fait savoir qu'il a un run fastoche sous la main : du boulot d'escorte, pas de combat et une bonne paie. Je suis partant ?

Ce Johnson a toujours été réglo – du moins, aussi réglo qu'un Johnson peut l'être – et je suis là à mater les détails qu'il m'a envoyés. Ça a l'air assez facile : conduire un étranger en ville, quatre escales, puis le ramener à Sea-Tac à temps pour qu'il attrape son vol tôt le matin. Les arrêts vont de Bellevue à Redmond, mais tous sont assez rapprochés. Pas de mal. Et, bien sûr, le Johnson exige que ce soit fait discrètement – pas de bruit, pas de problème.

Je regarde ce que j'ai de prêt dans mon inventaire, et je m'arrête sur la Westwind 3000 LX. Elle a tout le confort standard d'une Eurocar – sièges en cuir véritable, projecteur tridi, tout le bazar – avec en plus quelques améliorations maison censées lui permettre de se sortir rapidement de n'importe quelle situation.

Le soir de l'opé, je débarque à Sea-Tac assez tôt, prêt à embarquer M. L'Étranger pour un tour en ville. J'ai le code en main pour le pinger dès qu'il fuit les pieds dans le terminal, et dix minutes après que son vol suborbital a touché le sol, les caméras de l'aéroport me font savoir qu'il approche des portes. Je le pinge avec une photo de ma caisse, et il marche directement jusqu'à moi.

Le mec n'a rien du *shachiku* standard, ou même du cadre corpo moyen. Non, ce qui monte sur le siège passager avant ressemble plus à un truc tout droit sorti d'un holo-manga ou d'une tridi. C'est un ork, mais du genre que j'ai jamais croisé avant. Une peau bleu foncé, des yeux exorbités et blancs comme le lait. Les canines qui poussent de sa mâchoire inférieure semblent si affûtées qu'elles pourraient trancher une bouteille aussi facilement qu'une gorge. Il porte aussi une paire de cornes, symétriques, une sur chaque tempe. Il est vêtu d'un kimono gris sombre, avec ces espèces de chaussures japonaises zarbies qui séparent les orteils. Le seul bagage qu'il porte se résume à un petit attaché-case. Je commence à comprendre pourquoi le commanditaire anonyme paie une fortune pour qu'il n'y ait pas de conducteur. Après tout, il y a les étrangers et les *étrangers*. Ce mec, que ma RA tague comme étant un *oni*, tombe certainement dans la seconde catégorie.

« Destination? » demande ma voix de femme synthétique de l'autopilote après que le gars a pris ses aises.

Il indique la première dans un anglais parfait : une zone commerciale minable à la limite de Snohomish et de Redmond. Je dois admettre, ma curiosité est piquée, mais je sais que j'ai mieux à foutre que faire la conversation. Mon passager mystère regarde droit devant alors que notre véhicule traverse la Pacific South Highway jusqu'à l'échangeur de la 405, en direction du nord par Bellevue. On dirait une panthère en chasse, blindée et brillante, qui arpente les rues de la ville.

Je lui annonce notre arrivée une minute avant, et il demande à être déposé deux immeubles plus loin. Le voisinage n'est pas le top, mais il semble pouvoir prendre soin de lui-même – enfin, sa tronche ferait réfléchir n'importe quel ganger à deux fois...

Je m'arrête, le laisse sortir, puis j'enclenche l'antivol sur risque maximum. Je pense qu'une bagnole comme la mienne n'est pas souvent aperçue dans un quartier pareil. Et j'ai raison. Mes senseurs chopent quelqu'un qui se planque, à l'affût, dans l'allée qui donne sur la rue. Mais il ne bouge finalement pas. Il semble qu'il mate plutôt la boutique, en fait.

Mon passager retourne à la voiture en moins de deux minutes, transportant une longue boîte en bois épais, noire. Glissant à l'intérieur, il dépose la boîte près de lui tandis que mon autopilote démarre pour la prochaine escale. Il lui faut quelques secondes avant de décrocher un mot, lâchant une adresse en périphérie de Redmond. Les Barrens.

Je rends les vitres opaques et j'assombris la peinture caméléon pour nous fondre dans la nuit. J'active aussi l'une des nombreuses puces trafiquées et floute les plaques d'immatriculation, transformant les chiffres et les lettres en un sorte de potage d'alphabet.

Le voisinage, qui a semblé si merdique à Snoho, empire à chaque coin de rue que nous franchissons. À chaque intersection, les immeubles changent, passant d'un état presque intact à celui de ruines à l'abandon, sans vitres, sans presque aucune porte, et parfois même sans murs. Le paysage est ponctué de bidons enflammés, qui dégueulent dans l'air une fumée noire et épaisse : les gens y brûlent tout ce qui leur tombe sous la main. Mes senseurs détectent plusieurs formes humanoïdes ; elles apparaissent aux limites de leur rayon d'action, se repliant dans les ombres, nous observant, attendant une opportunité.

Nous nous arrêtons à notre deuxième adresse : un immeuble effondré qui devait être un bâtiment de briques brunes de deux étages dans une autre vie. Plusieurs motos lourdement modifiées sont garées juste devant, défiant quiconque serait assez fou pour les toucher. Un « A » vert entouré d'un cercle est bombardé sur la porte en bois, qui tient encore miraculeusement debout. Une planque des Anciens, super ! Deux elfes en synthécuir et en jeans matent la panthère brillante avec leurs yeux chromés alors qu'elle marque l'arrêt. Leurs mâchoires se décrochent.

Alors que je regarde la scène, prévoyant déjà quelques itinéraires de sortie, mon passager se livre lui aussi à quelques petits travaux. Il retourne son kimono, le transformant en une veste de costume longue qui descend jusqu'à ses genoux. Ouvrant la boîte, il en sort un katana d'apparence antique, glissé dans un fourreau de bois noir et poli, qu'il glisse dans sa veste. Il fait ensuite mine d'ouvrir la portière.

Je ressens comme une piqûre. Arès tout, si ce type veut signer son arrêt de mort en foutant un pied dehors, c'est sa merde. Mais quand même : « Monsieur? »

Il s'arrête net, la main sur la poignée. « Oui? »

« Combien de temps cela vous prendra-t-il? »

« Mes affaires seront vite réglées. Peut-être cinq minutes, grand maximum. »

« Bien. Il y a un lien dans votre PAN pour contacter la ligne privée du véhicule. N'hésitez pas à l'activer si vous avez besoin de la voiture, quelle qu'en soit la raison. » La couverture n'est pas terrible dans le coin, mais il ne va pas trop loin, il peut donc rester à portée si besoin est.

« Merci. » Il sort et s'avance jusqu'à la porte. Les deux sentinelles l'interceptent en haut des marches. Il y a un bref échange, puis l'ork fait un truc que je n'arrive pas à voir, et les deux elfes... tombent, tout simplement.

Mes senseurs m'indiquent qu'ils sont pas près de se relever, jamais. Il lève la tête vers le bâtiment, on dirait presque qu'il regarde *au travers* de celui-ci. Puis il ouvre la porte et entre.

Je le suis à la trace, pour ainsi dire. Grâce aux senseurs thermiques de la Westwind, je le vois qui entre dans la pièce. Il y a six gangers à l'intérieur, tous tournés vers mon passager. Pendant un moment, personne ne bouge. Puis l'un des elfes plonge la main dans sa veste pour choper son flingue. Mais, avant même qu'il puisse le sortir, l'*oni* passe à l'action, vite, très vite, bien plus vite que ce que ne peut capter la caméra. En un clin d'œil, l'elfe au flingue se retrouve à genoux, étouffant ce qui lui reste de bras, et les deux mecs qui l'accompagnent tombent l'un après l'autre, se convulsant sur le sol.

Les trois autres se ruent sur l'*oni*, mais il saute en avant, comme s'il volait. D'un mouvement de poignet, il arrache la gorge de l'un d'eux en passant au dessus de lui, puis en frappe un autre en atterrissant, empalant le pauvre ganger dans l'estomac. Le sixième membre s'enfuit au pas de course, trébuche sur les cadavres de ses potes pour atteindre les marches en béton, avant de courir se réfugier dans les ténèbres.

L'*oni* s'adresse au chanceux sans bras, puis, après une courte conversation, le décapite et sort de la pièce avant même que le corps sans tête ne touche le sol. Je vois des Anciens supplémentaires dévaler les marches depuis les étages supérieurs, et estime que nous aurons plus de compagnie d'ici trois secondes.

Il atteint la porte passager déjà ouverte et se glisse à l'intérieur juste au moment où le premier elfe s'extirpe du bâtiment. Le cul de l'*oni* frôle à peine le cuir du siège que je mets déjà les gaz, faisant brûler les pneus en démarrant. En guise de cadeau d'adieu, je déclenche l'écran de fumée et balance une mine à impulsion électromagnétique à côté des motos. Il n'y a ni flash ni boum, mais la vague électromagnétique transforme leurs montures customisées en de magnifiques sculptures sur roues des plus inutiles. La Westwind en est protégée, bien sûr – c'est putain de cher, mais chaque nuyen dépensé le valait.

Le nuage de fumée, épais, se dissipe rapidement dans le gris sombre ambiant, mais il nous laisse nous en tirer avec seulement quelques impacts chanceux qui frappent le pare-choc arrière. L'*oni* se pose confortablement dans son siège alors que je chope la rue pavée la plus proche pour rejoindre ensuite le trafic, plutôt fluide, roulant vers l'ouest. Vers la civilisation.

« Merci. »

Sa voix m'attrape par surprise. « Pourquoi ? »

« La fumée et l'autre... diversion. Elles ne faisaient pas partie de l'accord initial. »

« Mon propriétaire n'aime pas les trous de balles. » J'ai déjà préparé la facture pour ce matos supplémentaire, mais ça, il n'a pas besoin de le savoir.

« Je comprends. À la prochaine adresse, s'il vous plaît. »

Celle-là, je la connais bien. Un club chaud bouillant en plein cœur de Downtown. Nous traversons le mur séparant Redmond de Bellevue par le nord, jusqu'à attraper la 405 pour couper par les lacs. En trente minutes à peine, nous sommes au centre même de Seattle.

La Cité d'émeraude nous apparaît dans toute sa gloire, en tenue de soirée. Les gratte-ciel scintillent de projections holo couvrant des façades entières, imposant l'image des dernières nouveautés à la société déjà blasée. Les stars du simsens rayonnent de leur plus beaux sourires sur le peuple d'en bas, promettant d'effacer chacun de leur soucis en une demi-heure, ou de les faire frissonner comme jamais. Les publicités animées garantissent de résoudre tous vos problèmes, à condition que vous buviez le bon whisky, utilisez le bon anti-transpirant ou conduisez la bonne voiture.

Nous arrivons à l'Infinity, qui est bondé, comme chaque nuit depuis son inauguration. Une longue file de glittergirls et de raveboys serpente depuis l'entrée jusqu'au coin de la rue. Je jette un œil à mon passager, qui a encore une fois changé d'apparence. Les fibres de nanotrame ont modifié la coupe et la couleur de sa veste en une synthésoie argentée et reluissante. L'*oni* coiffe ses cornes de pointes chromées assorties et place une paire des dernières lunettes de soleil réactives EcoWare sur ses yeux exorbités.

Il glisse à l'extérieur et marche jusqu'à l'entrée, se dirigeant droit sur le videur le plus épais posté à la porte, un ork bien taillé et bien habillé. Après un bref échange, il est invité à entrer, malgré les protestations bruyantes de nombreux aspirants clubbers en colère. La conversation me donne assez de temps pour déployer mon nouveau jouet, un Parashield Roachdrone UM-10, et l'envoyer courir après mon passager. Quoi que le biodrone enregistre là-dedans, ce me sera sûrement très utile par la suite. Comme je l'ai dit, ils n'aiment peut-être pas qu'on regarde ce qu'ils font, mais ça ne nous empêche pas de le faire.

L'*oni* traverse le club comme un fantôme, pas un mince exploit dans cette foule. Mon espion insectoïde suit juste derrière. Je baisse les senseurs audio avant qu'ils ne soient explosés par le dernier tube de *Freak and the Bullyboys*. L'apercevant qui se dirige vers les salons privés à l'arrière, mon biodrone file au travers des lumières éclatantes et stroboscopiques, ponctuées des projections holographiques et soniques qui créent les illusions ambiantes pour lesquelles l'Infinity est réputé. Les clubbers se laissent happer par le show, criant avec enthousiasme en dansant au milieu de ces illusions tridis.

L'*oni* s'arrête devant une alcôve où une naine bien vêtue est assise avec un homme arborant un manteau de sport sans manches, un pantalon de camouflage et une coupe mohawk. Les boissons arrivent, et le couple s'en empare sans même réagir au fait que leur visiteur s'assied avec eux, plaçant ses mains sur la table. Mon drone vola le plus près que possible d'eux, mais il ne peut capter ne serait-ce qu'un mot – ils disposent soit d'un brouilleur sonique, soit d'une barrière magique. Ils parlent pendant quelques minutes, avant de trinquer tous les trois. L'*oni* s'incline légèrement. Des flammes se reflètent dans les verres de leurs lunettes alors qu'ils boivent : ils ont commandé la spécialité de la maison, le RaveFire.

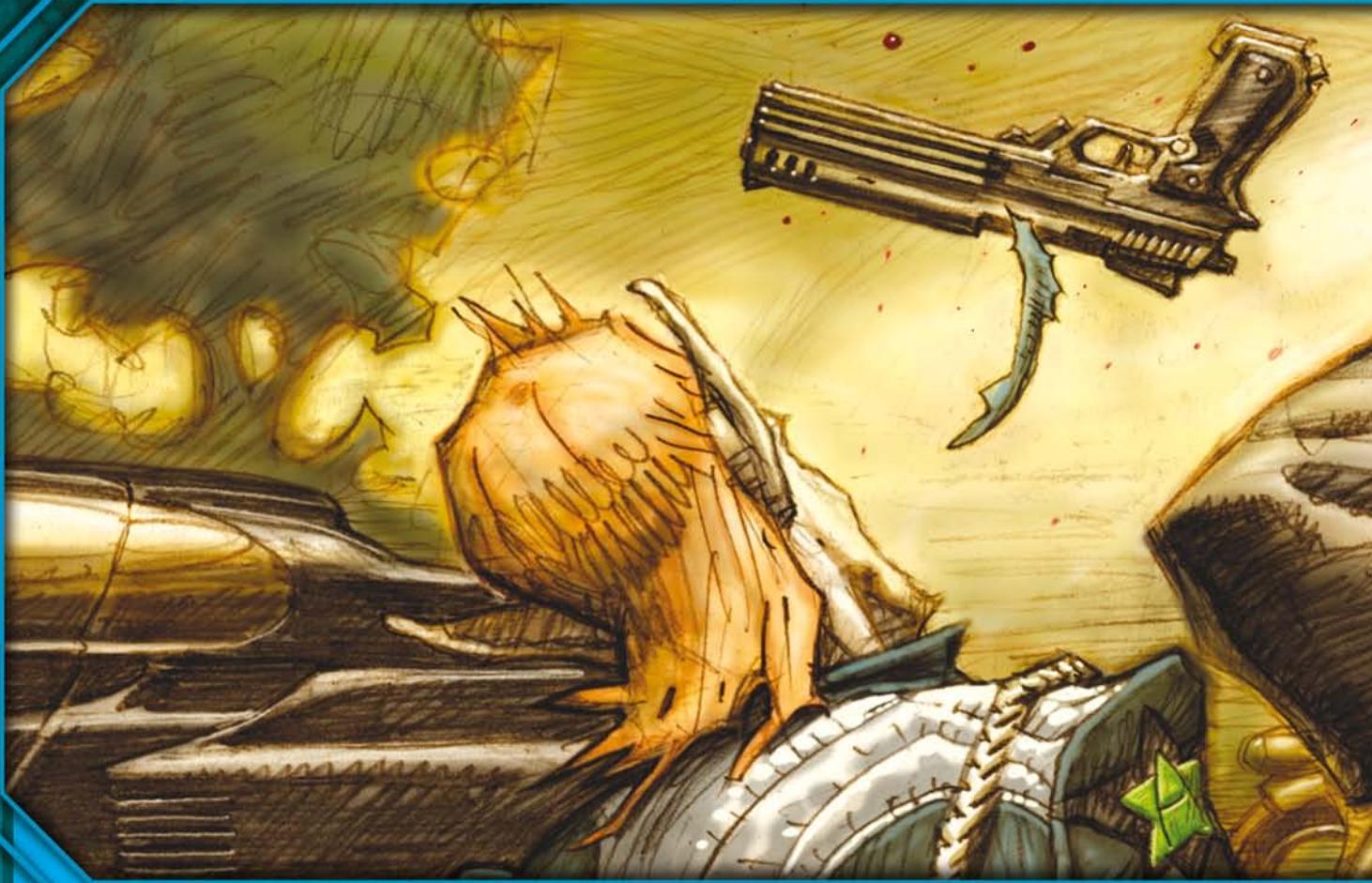
Mon passager hoche de nouveau la tête, puis se relève, avant de se fondre dans la foule. Le couple célèbre son départ en commandant une nouvelle tournée – leur transaction a dû être vraiment très lucrative... L'*oni* atteint à peine la porte d'entrée lorsque je remarque la naine resserrer ses mains autour de sa gorge. Sa bouche s'ouvre et se ferme et elle attrape son verre précipitamment pour le vider cul-sec.

Grosse erreur.

Le feu explode hors de sa bouche, formant une boule de flammes rouge et orange. Plusieurs clients, pensant que cela fait partie du show, se mettent à applaudir avec émerveillement. Mais ils s'aperçoivent de leur erreur quand elle et son compagnon se mettent à suffoquer, alors que des flammes sortent toujours de la bouche et du nez de la naine. Ensuite, c'est déjà trop tard. Le couple, se tordant de douleur, s'extirpe de la table, leur peau brunissant alors qu'ils tentent désespérément d'éteindre le feu qui les consume de l'intérieur. Ils titubent sur quelques mètres avant de s'écrouler au son des hurlements des clubbers autour d'eux.

Je laisse le biocafard enregistrer, sachant exactement ce que le tueur a utilisé : du surtr, une nano-arme des plus salopes. Pulvérisable, elle tue ses victimes en les consignant de l'intérieur. Qui que soit ce type, ses patrons ont le bras long et les poches bien remplies.

La panique de voir deux personnes prendre spontanément feu atteint à peine la porte de devant que mon passager la franchit déjà, hochant la tête en direction du videur. Je commande à mon biodrone de quitter le club et de se réfugier quelque part dehors en attendant une extraction, plus tard.



*L'oni* traverse la rue et entre dans le véhicule sans un regard en arrière. Une fois installé, il lâche la dernière adresse : une enclave communautaire restreinte à Bellevue. Je déclenche de nouveau le revêtement caméléon, la peinture de la Westwind vire au rouge cerise sombre, et les plaques affichent une combinaison particulière de lettres et de chiffres.

Le trafic s'éclaircit alors que nous laissons Downtown, étincelant, derrière nous pour nous diriger vers l'enclave lourdement gardée de Hunts Point. Quelques intersections plus loin, nous tombons sur un quartier désert, et franchissons un mur en fausses briques recouvert de lierre. Je roule jusqu'au portail de sécurité en céramique ; un feu rouge est allumé sur le côté. Arrêtant la voiture, j'attends que le senseur du garde électronique la scanne. Si j'ai bien fait mes devoirs, elle devrait être enregistrée comme une réplique exacte de la propre Westwind du proprio.

Le feu passe au vert, et un message apparaît sur mon écran : *Bienvenue chez vous, M. Danviers*. Nous traversons l'allée jusqu'à la demeure, une baraque moderne aux murs tout en acier et en plastiverre, le tout accompagné d'éclairages au sol qui baignent certains endroits d'une lumière vive, les mettant en relief dans la pénombre ambiante. Une pluie légère donne au lieu un air éthétré. J'arrête la voiture devant de grandes portes à double battant, après un bref demi-tour pour la garer dans le sens inverse.

M. Danviers est déjà chez lui, mais pas sa voiture. Sa femme fait du shopping en centre-ville. Pendant ce temps, monsieur en profite pour se distraire avec une « amie » très proche.

Une fois encore, mon passager a changé de look. Sa veste a tourné au noir profond et est accompagnée d'une capuche et d'un masque facial, probablement dissimulé jusqu'ici dans le col, avec lequel il recouvre son

visage. Il laisse la lame dans la boîte, et se prépare à pénétrer dans la maison les mains vides.

« La fenêtre entre les changement de gardes est de deux minutes. Le code d'entrée est préprogrammé à la porte, de même que le scan rétinien. »

« C'est entendu. » *L'oni* sort et s'avance jusqu'à la porte. J'ouvre une backdoor dans le système de sécurité de la demeure pour pouvoir le regarder travailler. Il appuie sur le bouton d'entrée et se soumet au scan, qui ne lit pas sa propre rétine mais une copie exacte du globe oculaire de M. Danviers à la place.

La porte s'ouvre et il entre. Je le suis grâce aux caméras, alors qu'il se déplace silencieusement dans la maison. Au bout d'un couloir, une lumière tamisée vacille, accompagnée des halètements et des gémissements caractéristiques d'un couple s'offrant une partie de jambes en l'air.

*L'oni* tend son bras. Un petit pistolet quitte sa manche pour apparaître dans sa main. Avançant à pas feutrés dans le couloir, il s'accroupit et s'arrête devant la porte. Ses yeux arborent à nouveau ce regard étrange et vide. J'ai déjà hacké la caméra de la chambre, aussi suis-je déjà prêt quand il se décide à bouger.

Il ne s'est pas rué à l'intérieur. Il a tout simplement poussé la porte pour glisser à l'intérieur jusqu'à ce que le canon de l'arme ne soit plus qu'à un mètre de la tête de l'homme. Un léger souffle s'échappe du pistolet, et l'amant se vautre sur sa maîtresse, aussi clamsé que Dunkelzahn. Interprétant apparemment le relâchement de son amant pour de la fatigue, la femme passe tendrement sa main dans ses cheveux, avant de crier quand cette dernière lui revient ensanglantée.

Mon passager descend déjà les escaliers quand son cri strident retentit dans la maison. Et il vient tout juste de remonter dans la voiture quand



une paire d'agents de la sécurité tourne au coin et nous ordonne de nous arrêter, chose que je n'ai aucune intention de faire.

La Westwind s'élance en vrombissant jusqu'au portail d'entrée, qui s'est auparavant refermé derrière nous. J'active le forçage de la sécurité. Rien ne se passe, et je sens pour la première fois mon cœur s'arrêter quand je m'en aperçois. Le portail, toujours fermé, grandit de plus en plus sur mon écran alors que nous nous ruons vers lui à pleine vitesse. 50 mètres. 25 mètres.

Je n'ai jamais envisagé d'utiliser le plan B, mais c'est ça, ou mon passager se transforme en viande hachée en boîte. « Accrochez-vous. » Retenant mon souffle, j'appuie sur le bouton rouge vif près de ma main droite alors que la voiture n'est qu'à dix mètres de s'écraser sur le portail.

Des réacteurs de fusée se déploient de chaque côté et s'allument, faisant décoller le véhicule de cinq mètres dans les airs. La Westwind passe par-dessus le portail avant de s'écraser dans la rue, dans un bruit fracassant de métal qui craque. Plusieurs senseurs autour de moi passent au jaune ou au rouge, m'informant que les suspensions, pourtant solides, ont mal encaissé l'atterrissement. Mis à part ça, le reste fonctionne plutôt bien. Poussant les roues avant à leur vitesse maximum, nous nous enfuyons à pleine vitesse dans la nuit alors que les sirènes d'alarme se font entendre derrière nous.

Je change la peinture de la Westwind en un blanc lustré et éclatant, et modifie les plaques à nouveau. Nous nous engageons une dernière fois sur la 405, alors que nous filons vers le sud. De son côté, l'*oni* désassemble le pistolet léger et jette les pièces une par une par la fenêtre.

Quarante minutes plus tard, nous nous arrêtons devant son aérogare d'embarquement. Il ouvre la porte puis s'arrête. « Merci pour votre service, excellent. Le montant de votre prime est actuellement transmis à votre compte, avec un bonus pour récompenser votre assistance. »

La boîte sous le bras, il sort et se dirige vers la porte, laissant l'attaché-case derrière lui. J'essaie de le contacter à ce sujet, mais n'obtiens aucune réponse alors qu'il disparaît dans l'aéroport. Un sentiment de malaise naissant me pousse à vérifier mon compte numéroté. Le montant prévu est bien là, avec un bonus couvrant l'achat d'une Westwind toute neuve.

Je roule hors de l'aéroport tout en considérant les options qui s'ouvrent à moi quand le bip d'un nouveau message retenti dans ma RA. Je l'ouvre en soupirant.

« Une dernière chose. Mes employeurs savent fort bien à quel point vous êtes bon, mais aussi que vous vous permettez d'observer des choses qui ne devraient jamais être portées à votre attention. Alors que vous écoutez ceci, un virus sur-mesure efface toute preuve de mon passage dans le métropole ce soir, et votre voiture sera ainsi elle aussi effacée dans approximativement huit minutes. Vous n'aurez pas les moyens de désamorcer la bombe utilisée, aussi je vous suggère de la conduire dans un lieu adéquat, afin qu'aucun innocent ne soit blessé par sa destruction. Et au cas où vous essaieriez d'obtenir réparation ou de vous venger, vous devez vous estimer heureux d'être toujours vivant après une telle soirée. Bonne nuit. »

Un scan rapide du contenu de l'attaché confirme ses dires : une simple brique de C12, attachée à un minuteur mécanique en marche. Il n'y a pas moyen que j'atteigne mon garage à temps pour le désamorcer. Je dégote un terrain vague désert à Puyallup et y entre juste à temps avant que la voiture n'explose en milliers de particules. Quand je vérifie mes fichiers, il a raison : il ne reste aucune trace de la présence même de mon passager à Seattle. Tous mes enregistrements sont effacés, et la mémoire de mon biocafard a été nettoyée.

La morale de l'histoire ? Je crois que c'est : on ne se spécialise jamais trop. Et puis, aussi : ne jamais fourrer son nez là où il ne faut pas.

# SEATTLE D'UN COUP D'ŒIL

Ce chapitre offre un rapide tour d'horizon de Seattle, afin de vous aider à vous orienter et à explorer tout ce que le métropole a à vous offrir. Des chapitres ultérieurs couvriront chacun des districts plus en détail, mais pour le moment, faisons connaissance avec Seattle et ses environs.

Le métropole de Seattle s'étend sur près de 4 000 kilomètres carrés (ce qui en fait le second plus petit État des UCAS après Rhode Island). Il est divisé en dix districts, dont Seattle City, désormais désignée sous le nom de Downtown, et qui était autrefois la capitale de l'ancien État de Washington.

Trois axes routiers majeurs – connus sous les noms de North, South et East Roads – entrent et sortent de Seattle, servant aussi d'artères

principales drainant la majorité du trafic routier de la ville. Les North et South Roads suivent le tracé de l'Interstate 5, dont elles conservent le nom à l'intérieur même du métropole, même si elles n'ont désormais plus rien d'autoroutes inter-États. De même, l'East Road suit l'ancienne I-90, dont elle garde le nom dans les frontières du métropole.

## DOWNTOWN

*C'est là que ça se passe*

Downtown Seattle, aussi connu sous le nom de Seattle City, est le cœur même du métropole. Il n'est pas seulement le plus important district d'affaires de la ville, il accueille aussi de nombreux parcs, salles de spectacles, boutiques, musées, hôtels et restaurants, ainsi que toute une variété d'attractions locales, dont le front de mer et le marché, ainsi que certaines attractions plus populaires, comme la Space Needle. Il abrite aussi de nombreux exemples de la diversité culturelle très vaste du métropole, de l'International District à l'Elven District (le quartier elfe), en passant par l'Underground Park et le quartier de Capitol Hill. Vous pouvez aussi y voir l'Arcology Commercial and Housing Enclave (Enclave commerciale et résidentielle de l'Arcologie) ou ACHE, autrefois connue sous le nom d'Arcologie Renraku, l'un des plus hauts bâtiments au monde, ainsi que la spectaculaire pyramide Aztechnology.

En fait, Seattle City a tant de choses à offrir que le Guide vous conseille de vous abonner à un service comme le Citywalk gratuit de GridGuide. Il vous apportera une aide RA utile pour vous guider et vous orienter vers les meilleurs itinéraires, afin de profiter au maximum de votre visite dans la ville en étant sûr de croiser les meilleurs sites sur votre chemin.

- Downtown, c'est « là que ça se passe » aussi dans les Ombres, du moins, dans la majorité des cas. Vous trouverez plus de runs se déroulant dans ce coin du métropole que dans tous les autres. C'est pas une surprise, car il y a ici au mètre carré plus de propriétés corporatistes, hautement sécurisées et hautement valorisées, que partout ailleurs. Même si, techniquement, Knight Errant a la pleine responsabilité de la sécurité et de l'ordre public dans les rues de la ville, Downtown est en fait un vrai puzzle, presque incompréhensible, de zones sécurisées corps et de frontières extraterritoriales. Certains runners malins trouvent toujours le moyen d'échapper aux poursuites en traversant les bonnes frontières – comme s'ils entraient dans des ambassades ou des no-man's-lands – mais franchissez-en une mauvaise, et vous vous retrouverez vite à devoir faire face à un danger plus grand que celui que vous fuyez.

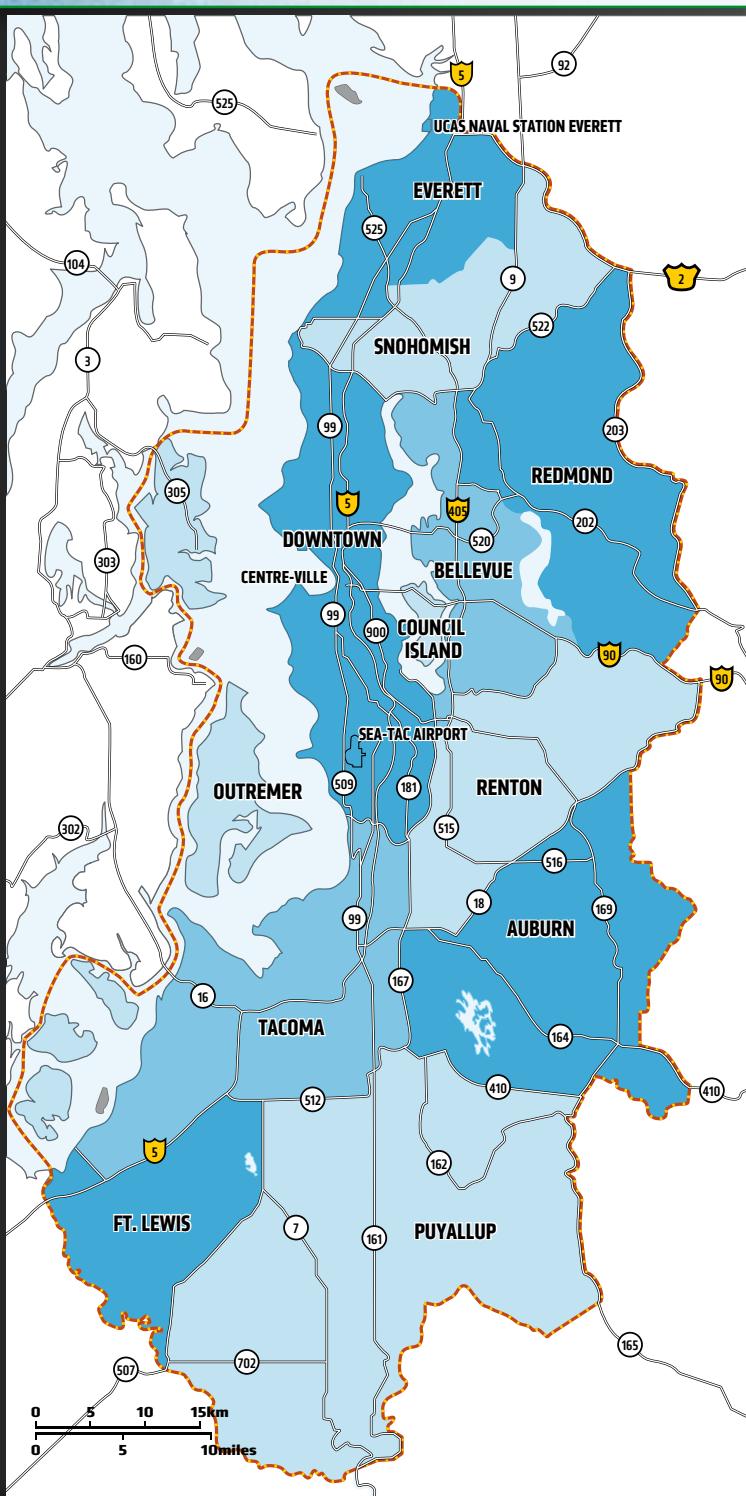
- DangerSensei

## BELLEVUE

*High tech et grande classe*

Par rapport à Downtown, Bellevue se situe sur l'autre rive du lac Washington. C'est le lieu de résidence favori des cols blancs, riches et propres sur eux, de Seattle. Même avant l'Éveil, les collines boisées et les vues sur le lac de la région en faisaient un endroit très convoité pour établir une propriété ou acquérir une demeure. Même si les jardins entretenus et les condoplexes ont remplacé la plupart de ces bois, Bellevue en a gardé une atmosphère de sérénité naturelle et toute la beauté architecturale.

Prévoyez de consacrer une journée entière à explorer le quartier d'affaires de Bellevue et ses nombreuses boutiques. Les amoureux d'électronique se réjouiront de tout ce que ce quartier a à offrir. Car le hardware et le software matriciels forment toujours l'industrie principale de Bellevue, dont les boutiques affichent en vitrine les derniers commlinks, accessoires RA et autres gadgets connectés en date. Attendez-vous à y côtoyer aussi des créateurs de mode des plus courus, notamment par les clients versés dans les affaires. Le soir, profitez des nombreux restaurants



et autres clubs réputés du quartier, que ce soit pour vous détendre avec un verre avant de vous coucher, ou pour commencer une folle nuit festive par des hors-d'œuvre et des cocktails exceptionnels.

• Bellevue s'enorgueillit de son atmosphère « tout le monde il est beau, tout le monde il est gentil », et peut aller très loin pour la préserver. Après tout, le district partage une longue frontière avec les Barrens de Redmond, marquée par une enceinte en plastacier, des barbelés monofilament et des drones de patrouille, pour s'assurer que les démunis restent de leur côté de la ligne. On regarde, mais on n'approche pas. Tout ce sur quoi vous posez les yeux à Bellevue n'est qu'un élément de la façade : des communautés renfermées sur elles-mêmes dans des dômes biofabriqués qui filtrent les toxines de l'air ambiant et absorbent tout ou partie des pluies acides ; des drones tranquilles qui glissent sur les pelouses rases et vertes ou qui chassent les papiers gras tout en gardant un œil électronique sur tout ce qui détonnerait dans le paysage. Tout le coin n'est qu'une simulation en réel de ce que devrait être une vie banlieusarde agréable.

• Glitch

• C'est là la clé pour s'en sortir à Bellevue : utilisez cette illusion à votre avantage. Aussi longtemps que votre apparence colle au décor, vous n'avez rien à craindre, car personne ici n'est disposé à venir gratter sous la surface. Bien sûr, si vous avez tout sauf le goût et la couleur d'un humain (même si les elfes ou les nains peuvent peut-être passer), vous n'avez aucune chance d'y parvenir. Sinon, habillez-vous et comportez-vous comme un citoyen modèle, et vous y serez comme invisible.

• DangerSensei

## TACOMA

*Le cœur vert de la Cité d'émeraude*

Tacoma était autrefois considérée comme la voisine pauvre de Seattle, et sa forte activité industrielle aboutissait souvent à des moqueries du genre « Tacoma aroma ». Depuis la formation du métropole, en revanche, Tacoma a connu un développement technologique et économique considérable, tout en sachant conserver son charmant centre-ville de début de siècle. Les visiteurs peuvent venir regarder les docks riches d'activité et les nouveaux centres d'affaires corporatistes, mais l'attraction principale demeure le centre-ville et ses nombreux commerces, dont le Tacoma Mall et Villa Plaza.

Si vous arrivez dans le métropole par le train à grande vitesse, vous débarquerez à la Charles Royer Station, d'où vous pourrez sans mal planifier un après-midi à visiter Tacoma avant de bouger vers d'autres destinations à Seattle. De même, vous pouvez y attraper le train qui part vers le sud jusqu'à San Francisco, ou un taxi aérien pour l'aéroport Sea-Tac ou d'autres lieux dans le métropole.

Les visiteurs intéressés par l'Histoire se réjouiront du quartier du centre-ville, où ils viendront peut-être se recueillir devant le Crying Wall, le monument édifié en hommages aux victimes métahumaines de la Nuit de la rage, créé par des sculpteurs orks et nains.

• Ce que le guide ne dit pas, c'est que la prospérité économique de Tacoma, en croissance durant la première moitié du siècle, connaît un long déclin depuis la fin des années 2050. Le canal du Nicaragua a détourné la plupart des navires du port, et les corporations se sont envolées vers de plus vertes contrées, délaissant les parcs de bureaux tout neufs, désormais vacants pour la plupart (à l'exception des éventuels squatteurs qui ont pu s'y incruster). Le district se concentre sur la conservation du « charme » du centre-ville pour plaire aux touristes, et ce en injectant de grandes sommes d'argent, alors que les ennuis couvent dans les coins les plus industrialisés de Tacoma.

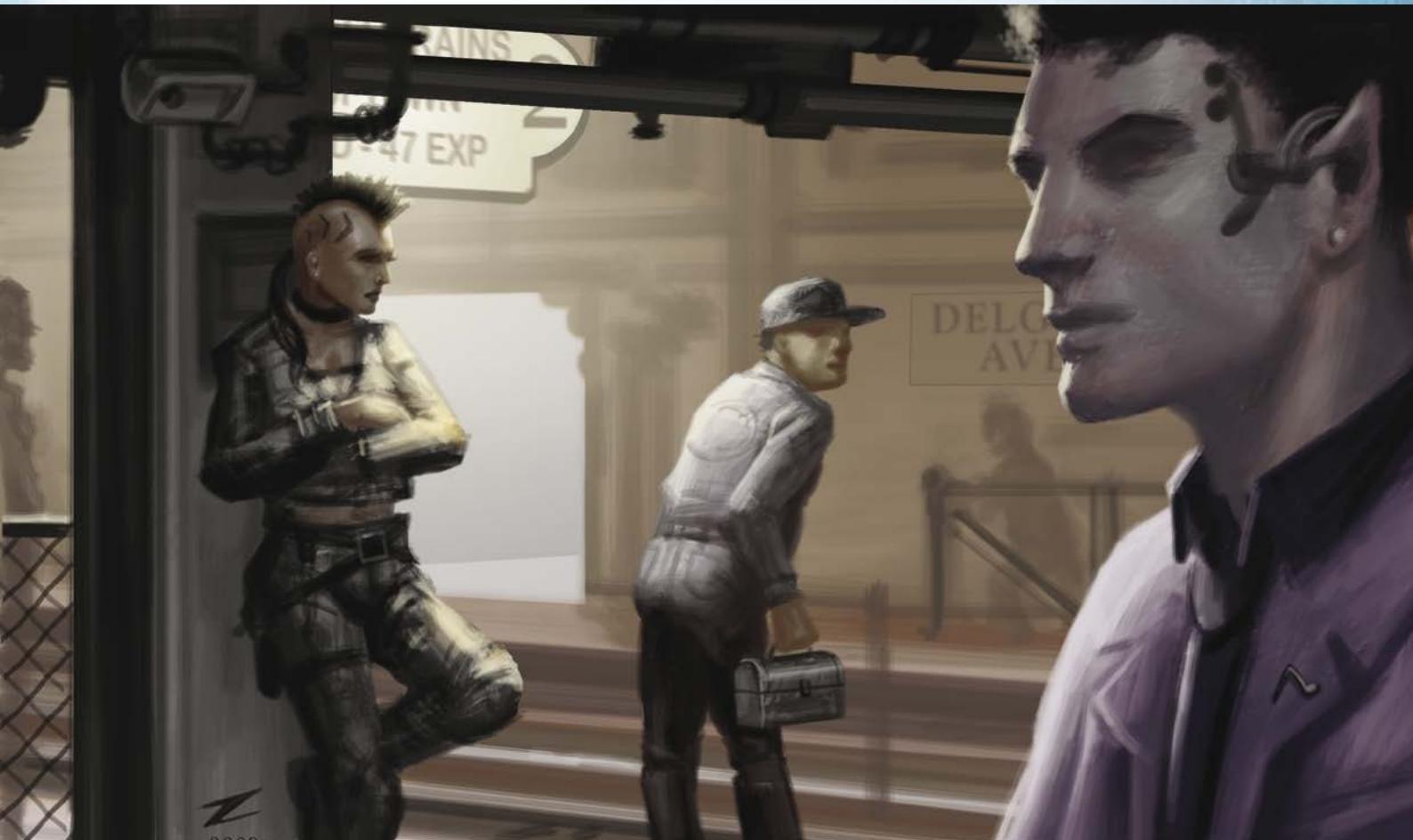
• Riser

## EVERETT

*Ses bateaux, ses avions et ses orages*

Le district le plus septentrional de Seattle a longtemps été réputé pour « ses bateaux, ses avions et ses orages ». Everett se situe sur la région la plus au nord du Puget Sound, longeant la rurale Snohomish et les terres du Conseil salish-shidhe. Il est connu pour abriter non seulement les chantiers navals d'Everett (de l'UCAS Navy), mais également l'usine de construction de Federated-Boeing. Comme le fleuve Snohomish traverse tout le coin nord-est du district, Everett a su conserver une beauté toute naturelle, et compte de nombreux sentiers de randonnée et des paysages dignes d'une forêt sauvage.

• Comme Tacoma, Everett était sur la pente ascendante jusque dans les années 2050, car les dirigeants locaux encourageaient l'exploitation corporatiste du coin. Mais le



Crash de 2064 les a tous bâisés : des fichiers entiers du cadastre et d'autres actes de propriété sont partis en fumée, créant un cauchemar bureaucratique qui court toujours presque dix ans après. Les militaires des UCAS sur place, soutenus par le gouvernement du métroplex, ont résolu le problème en saisissant les terrains « contestés » selon la loi de préemption publique, et en calmant les corps qui se plaignaient trop en leur reversant quelques biens. Les plus petits proprios ont souvent abandonné leur bien et quitté le coin, laissant les squatteurs emménager et en prendre possession. Puis arrivèrent les Triades, qui s'y installèrent pour accompagner le boum du marché de la drogue, des puces et du sexe illégal, fournissant une protection aux nombreux « salons de massage » qui poussaient comme des champignons.

- Riser

## RENTON

### *Comme à la maison*

Si Renton a la réputation d'être la banlieue résidentielle la plus somnolente du métroplex, les visiteurs les plus malins ne s'y laissent pas tromper. Renton offre un environnement très plaisant, combinant beauté naturelle et architecture moderne, des communautés actives et de merveilleuses opportunités commerciales, que l'on peut dégotter dans les centres commerciaux, les boutiques spécialisées et les magasins de surplus qui parsèment le district. Celui-ci dispose de nombreuses collines et autres sommets verdoyants, comme Cougar Mountain et Tiger Mountain, ainsi qu'une chaîne de petits lacs de montagne.

- Les communautés résidentielles de Renton comptent parmi les zones les plus conservatrices du métroplex, à égalité avec Fort Lewis et une partie de Snohomish. Ce district abrite le cœur de l'électorat et du support social (à ne pas confondre avec le support économique, centré autour de Downtown et d'Everett) du gouverneur Brackhaven. Les gars de l'Humanis n'enfilent peut-être pas leurs cagoules blanches en public pour foutre le feu aux populations qui les dérangent (du moins, plus trop ces derniers temps), mais cela ne signifie pas qu'ils sont partis pour de bon. En fait, ils ont troqué leurs draps blancs pour des costumes d'affaires, et lynchent les gens par le biais de mailing-lists, de forums publics et de réseaux sociaux. Personnellement, je me sens plus en sécurité dans les rues de Redmond la nuit : au moins, là-bas, tu sais à quoi t'en tenir.

- Butch

## AUBURN

### *Construire le futur de Seattle*

Auburn est le cœur industriel de Seattle, abritant beaucoup des nombreuses usines, raffineries et autres manutentions que comptent le métroplex. C'est un district ouvrier, mais n'allez pas penser que, du coup, il n'a rien à offrir ! Auburn héberge aussi nombre d'attractions et de divertissements locaux, dont deux franchises de seconde division, en baseball (les Auburn Cardinals) et en combat urbain (les Auburn Rumbler), et des courses quotidiennes au Seattle International Raceway. Le soir, les restaurants, les bars et les boîtes de nuit du district participent largement à la vie nocturne du métroplex.

- Malgré tous les efforts faits pour attribuer à Auburn tout le « charme » d'une banlieue ouvrière, le combat urbain a tendance à dépasser largement le baseball en tant que divertissement privilégié du district, et ça n'a rien de surprenant : la vie à Auburn est terriblement routinière. Les habitants du district assez chanceux pour avoir encore un emploi travaillent dans les nombreuses usines du coin, attelés à des tâches réservées normalement à des robots. Car la viande est toujours, dans de nombreux cas, meilleur marché que le métal, mais aussi plus facile à remplacer. Les nuits se suivent, on les passe en général à en vider quelques-uns dans le trou à rats local en s'abrutissant devant un truc débile à la tridi (ou à s'envoyer des puces à la maison), suivi peut-être par une de ces fameuses bagarres de bar occasionnelles ou par une partie de jambes en l'air avec un(e) partenaire inconnu(e). Puis, le matin, on se lève et on recommence le processus à zéro.

- Khan-A-Saur

- C'est aussi à Auburn que résident la plupart des orks et des trolls des classes inférieures du plexe, ce qui entraîne des tensions raciales accrues, rapidement attisées par deux verres après le boulot ou par un match tendu d'un sport viril quelconque. La Lone Star avait, à force, décidé de fermer carrément les yeux sur les relations interraciales du district. Knight Errant a un nouveau programme « de proximité », destiné à convaincre les autochtones que les choses seraient différentes s'ils participaient. Mais reste à voir si c'est bien autre chose que de la comm ou du buzz corpo. Qui prend les paris ?

- Ethernaut

## SNOHOMISH

### *Seattle à la campagne*

Même si elle est réputée pour son combat urbain, Seattle n'en possède pas moins de nombreux champs verdoyants. Snohomish est la réserve céréalière du métroplex. Le district héberge de nombreux sites d'aquacultures et autres fermes d'agrobusiness installées le long de le fleuve Snohomish et dans les terres environnantes. Cette campagne agricole de Seattle est donc la destination idéale pour une petite escapade rapide hors de l'agitation du métroplex. Vous pouvez emporter votre propre panier à pique-nique, ou encore en acheter un dans un des nombreux restaurants ou coopératives locaux. Les plus gourmands y trouveront de nombreuses opportunités de se restaurer ou de faire des emplettes.

Si vous avez du temps pour visiter Snohomish, ne manquez pas le Blackstone's Museum and Zoo, une attraction privée qui possède toute une variété de parimaux, la plupart conservés dans leur habitat naturel et à portée de main. Un divertissement destiné aussi bien aux enfants qu'aux adultes.

- Snohomish est aussi le terrain d'affrontement des petits fermiers et autres partisans du retour à la terre, contre les gros de l'agrobusiness. Plus des trois quarts des fermes du district sont tenues par des agricorps, même si ce n'est pas toujours évident à première vue. Une grande partie des aquacultures qui bordent la rivière sont détenues pas des entreprises telles qu'Ingersoll & Berkley et Farm-the-Sea. Bien sûr, vous pouvez aussi rencontrer des croisements, avec des installations comme Aqua Arcana, qui possède un cahier des charges à la fois écologique et capitaliste. Quoi qu'il en soit, n'allez pas penser, à la lecture du mot « ferme », que vous n'allez rencontrer que des péquenots ou qu'il n'y a pas d'argent à se faire.

- Lyran

- En fait, vous avez bien à faire à des paysans à Snohomish, le genre de paysans à dégainer un shotgun et à enfiler une cagoule blanche quand trop de ces « autres » entrent dans le coin, que ce soit pour travailler la terre ou la protéger. On a rapporté de nombreux accès de violence à l'encontre des métahumains et des Éveillés ces dernières années à Snohomish et, malgré les nombreux efforts des activistes, rien n'indique que ça va s'améliorer à l'avenir. Faites attention à qui vous parlez et qui vous regardez là-bas si vos oreilles ne sont pas rondes.

- Tarlan

- Même si Snohomish produit une grande quantité de denrées alimentaires, il est loin de subvenir aux besoins du métroplex. Seattle importe toujours une grande majorité de sa nourriture, un fait que les Nations des Américains d'origine et le gouvernement du métroplex gardent bien en tête, des fois que des problèmes apparaissent.

- Mr. Bonds

## FORT LEWIS

### *Des militaires et de la magie*

Même s'il est traité comme n'importe quel autre district du grand métroplex de Seattle, Fort Lewis est toujours une réserve des forces armées des UCAS, hébergeant la Garde du métroplex, la base de McChord et le centre de commandement du Pacifique de la Joint Task Force Seattle (force opérationnelle conjointe de Seattle) de l'armée des UCAS. Cela implique

qu'une grande majorité de la zone est interdite d'accès, même si des visites touristiques des installations militaires sont proposées. Contactez le Centre des relations publiques de Fort Lewis pour plus d'informations.

La principale attraction touristique demeure, en outre, les Fort Lewis Zoological Gardens : des hectares de campagne sauvage parcourus de sentiers et parsemés d'habitats naturels pour une large variété de paranimaux. Des barrières invisibles à ultrasons et des tags RA gardent les animaux dans leur habitat et permettent aux visiteurs de les contempler dans leur environnement naturel. Vous pouvez passer un jour entier, si ce n'est plus, à parcourir les sentiers du jardin et ainsi admirer sa collection impressionnante, qui change légèrement durant l'année. Le jardin zoologique travaille en collaboration avec le Blackstone's Zoo de Snohomish, échangeant avec lui des échantillons de sa collection.

- ⦿ Même si ce n'est pas aussi intéressant pour les touristes, Fort Lewis est naturellement le coin du plexe où les Ombres sont les plus profondes et les plus obscures. Des opérations secrètes militaires ont lieu dans et autour de la réserve, et de nombreux intérêts internationaux, comme les NAO, le Tir, le Japon ou d'autres factions maintiennent une surveillance étroite sur les faits et gestes des petits soldats UCAS et de leur commandement central du Pacifique. Vous pouvez travailler à Fort Lewis, mais c'est rarement un run fastoche, tant les militaires jouent pour gagner.

- ⦿ Pistons

- ⦿ Il ne faut évidemment pas sous-estimer la valeur potentielle du jardin zoologique, que ce soit en termes de ressources que de cibles. Ils ont commencé comme une installation militaire UCAS dédiée à l'étude des formes de vie paranormales et Éveillées, et ils continuent à engranger un grand nombre de données qui, aux yeux de certains, ont une valeur indéniable ; et c'est sans mentionner la valeur de certains de leurs spécimens rares.

- ⦿ Axis Mundi

- ⦿ Puisqu'on parle de la valeur des spécimens, je connais un run qui visait à voler un aigle impérial du jardin zoologique et à le faire sortir de l'enceinte sain et sauf. L'équipe est arrivée jusqu'au point de rendez-vous, s'attendant à y rencontrer soit un mago excentrique soit un de ces Johnson d'une corps R&D, ou même un membre actif de TerraFirst! au budget gonflé. En fait, c'est l'aigle lui-même qui les a remerciés pour leur aide, avant de s'envoler en leur laissant quelques plumes. Il semblerait qu'il s'agissait d'une sorte d'esprit piégé sous cette forme et retenu prisonnier, avec tout de même la possibilité de contacter un collaborateur à l'extérieur. Je suppose que ces plumes leur ont rapporté une belle somme.

- ⦿ Lyran

## REDMOND

### *La vie sauvage*

Vous cherchez une expérience différente de votre visite de Seattle ? Descendez la 405 et prenez la sortie de Redmond pour entrer en terre sauvage. Si les autorités locales et les agences de voyage des UCAS vous déconseillent souvent de vous enfoncez trop loin dans ce district particulier du métropole, la frontière avec Bellevue qui suit le tracé de la 405 abrite les coins les plus chauds de la vie nocturne de Seattle, ainsi que d'autres commerces communautaires locaux dont les plus vieux ont désormais plus de trente ans d'âge. Assurez-vous tout de même de bien mettre à jour vos données Knight Errant sur le trafic et les événements sur place, via le réseau KnightWatch, avant de prévoir quoi que ce soit.

- ⦿ Bien entendu, ce Guide ne parle que du quartier connu par les habitants de Seattle sous le nom de « Touristville », le seul endroit de Redmond sur lequel les étrangers posent les yeux, le coin où il faut aller pour avoir un avant-goût de la « vie sauvage » sans qu'elle ne soit trop sauvage ou trop réelle. Pour un coup d'œil plus réel sur le Barrens de Redmond, voyez les détails ajoutés à ce document.

- ⦿ Butch

- ⦿ Cette connerie sur les commerces qui « ont désormais plus de trente ans », c'est un moyen pour le Guide de faire référence aux déplacements de métahumains durant la Nuit de la Rage d'une manière qui ne froissera personne. Redmond possède une vaste population d'orks et de trolls, ainsi que de nombreux nains, qui fournissent beaucoup ce marché du « communautaire local ».

- ⦿ Sounder

## PUYALLUP

### *Une désolation splendide*

L'éruption du mont Rainier de 2017 a dévasté une grande partie des terres qui forment aujourd'hui le district de Puyallup. Les courants de lave et les pluies de cendres abondantes du volcan ont dévié le cours de le fleuve Puyallup, balayé les bâtiments et créé la vaste plaine de lave qui recouvre désormais la région. Même aujourd'hui, Puyallup est encore victime de séismes occasionnels, de geysers ou de chute de cendres en provenance du volcan encore fumant. « Smokin' Rainier » domine l'horizon de sa hauteur.

La randonnée et le camping sur les champs de lave séchée de Puyallup sont permis, mais les visiteurs doivent signer une décharge à cause des risques que représentent les geysers, les mares de boue bouillante et autres dangers possibles... Pour les moins aventureux d'entre nous, des agences telles que Hell's Kitchen Tours et Ashland Air propose des excursions aériennes spectaculaires au-dessus des champs de lave et des geysers, avec une vue (les jours de ciel clair) sur le mont Rainier et les territoires salish-shidhes au sud.

- ⦿ « Désolation splendide » semble une description juste de Puyallup, même si le Guide le décrit comme n'étant rien d'autre que des champs de lave sans fin et des mares de boue. En fait, le district fait plus d'un millier de kilomètres carrés et compte près d'un demi-million d'habitants, pour la plupart SINless, et dont une grande majorité est formée de métahumains déplacés lors de la Nuit de la Rage. Tous vivent dans l'ombre d'un volcan actif qui peut entrer en éruption d'un jour à l'autre, et qui crache des tonnes de cendres et crée des rivières entières de lave en fusion dans toute la zone. Bien entendu, aucune de ces dures réalités ne représente une bonne « raison » de visiter le coin, donc qui s'en soucie ?

- ⦿ Riser

## COUNCIL ISLAND

### *Terres tribales et diplomatie*

Vous n'avez pas à franchir les frontières du métropole pour goûter à la culture et à l'histoire des Nations des Américains d'origine : les deux sont à disposition au cœur même de Seattle, sur Council Island, au milieu du lac Washington. Le Traité de Denver céda l'île aux NAO nouvellement formées en 2018, et elle sert maintenant à la fois d'ambassade et d'enclave tribale au sein du métropole de Seattle. Le Conseil salish-shidhe entretient par ailleurs l'île comme une réserve naturelle, préservant sa faune et sa flore afin de permettre aux visiteurs de savourer cette vie sauvage non souillée, symbole de la culture des Américains d'origine. Les passes visiteurs et les informations touristiques sont disponibles dans la Grand Council Lodge.

- ⦿ S'incruster sur Council Island peut paraître moins difficile que d'obtenir un visa pour les territoires shalish-shidhes, ne faites pas l'erreur de croire que vous pouvez y entrer et en sortir aussi facilement que vous le souhaitez. L'île toute entière est une ambassade étrangère, et les lois tribales s'y appliquent. Le personnel du Conseil prend la sécurité très au sérieux. Comme il s'agit là d'une enclave paumée au beau milieu d'une puissance étrangère potentiellement hostile, on peut pas dire qu'ils ont le choix.

- ⦿ Mika

Si l'on considère son importance actuelle dans la vie économique et culturelle du Pacifique nord-ouest, de même que sa position stratégique majeure aux yeux des UCAS, il est surprenant d'apprendre que les débuts de Seattle furent pour le moins... boueux ! En effet, chassée par l'inondation de sa première installation sur Alki Beach, dans les années 1850, la petite communauté de pionniers construit ses premières maisons, sur pilotis, sur le sol détrempé sur lequel est actuellement bâtie l'Arcology Commercial and Housing Enclave (ACHE). Le village ainsi fondé est tout d'abord appelé Duwamps, avant de changer pour le nom de Seattle en hommage au chef amérindien Sealth. Le village et son nom survivent à la guerre du Puget Sound de 1855-1856, un conflit qui s'achève sur la mise en réserve des Américains d'origine locaux.

La ruée vers l'or de Klondike, en 1897, place définitivement Seattle sur la carte de l'Amérique tout en favorisant son industrie de chantiers navals. La ville devient alors un grand centre industriel, qui marque grandement par la suite l'histoire ouvrière des USA puis des UCAS. Les syndicats montent en puissance, au point que les Industrial Workers of the World, ou Wobblies, choisissent d'établir leur siège social à Seattle. C'est de là qu'ils coordonnent la première grève générale du pays en 1919, dans un contexte mouvementé dû à l'important accroissement du chômage après la fin de la Première Guerre mondiale.

La Seconde Guerre mondiale apporte son lot de croissance économique, et les décennies qui suivent voient Seattle prospérer jusqu'à devenir le principal centre économique du Pacifique nord-ouest. Durant cette seconde moitié du vingtième siècle, Seattle est la ville la plus importante de toute la région. L'attrait des terres bon marché, mais aussi les nombreuses ressources locales et les bénéfices importants qui en sont tirés ont continué à attirer les corporations et les industries, promettant à la région un futur brillant.

- Rappelez-vous, les enfants : parfois, l'Histoire ne se répète pas. Elle se contente juste de crier « vous n'avez rien entendu de ce que j'ai dit ? » avant de claquer la porte sans se retourner. Un peu comme moi, en fait...
- Fastjack

## LE TOURNANT DU SIÈCLE

Vers la fin du XX<sup>e</sup> siècle, deux forces s'opposent dans la région de Seattle. La première est une industrie de haute technologie florissante. Seattle a longtemps été un foyer industriel important, mais en se concentrant principalement sur les domaines des pièces mécaniques, de l'ingénierie et du bâtiment. Dans les dernières décennies du siècle dernier, s'y ajoutent les télécommunications, l'informatique et les logiciels.

Thunder Tyee est un révolutionnaire et commandant militaire américain d'origine qui se fit connaître pour ses actions durant la Guerre de la Grande Danse fantôme. Né dans la tribu Squamish en 1984, il s'engagea dans l'armée des États-Unis à l'âge de 18 ans, où il devint officier dans l'infanterie (certaines rumeurs prétendent qu'il aurait été diplômé de West Point, mais aucune preuve ne vient les étayer). Sa carrière prit fin prématurément quand il fut contraint d'intégrer un centre de rééducation dans le Pacifique nord-ouest, pour avoir refusé d'obéir un ordre lui demandant de rafler d'autres Américains d'origine dans le Colorado.

Il ne se fit connaître sous le nom de « Thunder Tyee » qu'après avoir pris le commandement des forces militaires du Conseil salish. Ses compétences de commandant et de fin tacticien lui valurent rapidement de nombreux succès contre l'US Army. Certains rapports indiquent toutefois qu'il fut responsable de nombreuses atrocités commises par les forces du Conseil contre des citoyens US. Quoi qu'il en soit, il ordonna aussi à

La ville devient donc un centre majeur de développement numérique de la côte ouest d'Amérique du Nord (un autre étant Silicon Valley, en Californie). Cela entraîne à Seattle une présence corporatiste considérable, qui favorise l'accroissement du pouvoir des corporations multinationales dans les dernières années du siècle.

L'autre force importante à l'œuvre est sa tradition et son passé de ville ouvrière et pionnière en termes de droit du travail, qui entre rapidement en conflit avec le pouvoir et l'influence grandissants des corporations. La dernière année du XX<sup>e</sup> siècle est le cadre d'un grand nombre de protestations et de manifestations anti-corporatistes, dirigées contre ces mêmes corporations qui donnent tant pour la croissance et la prospérité économique de la région. Les conséquences parfois violentes de ces protestations contribuent à la série de jurisprudences locales et nationales qui aboutissent à la Décision Shiawase de 1999, donnant l'autorisation aux entités corporatistes multinationales de défendre elles-mêmes leurs intérêts, leurs propriétés et leur personnel contre des attaques extérieures. Le mouvement ouvrier abrite en son sein de nombreux autres groupements d'intérêts, en particulier des groupes environnementaux et le tout nouveau Mouvement souverainiste amérindien (MSA).

- Le Guide ne se montre pas aussi indulgent envers les mégacorporations qu'il ne paraît : beaucoup de ces manifestations de la fin du XX<sup>e</sup> siècle fournirent un bon prétexte aux corps pour « protéger leurs actifs », ce qui vit converger les intérêts publics et privés. En fait, il existe des preuves informelles de l'existence d'une vaste infiltration corporatiste au sein même des mouvements syndicaux ou de défense de l'environnement, avec pour unique but de provoquer ce genre de réaction. D'autres fois, ce n'était que le fruit de relations publiques intelligentes qui tiraient profit d'une situation déjà établie.
- Snopes

## L'ÉVEIL

En 2010, en réponse à l'incident du Lone Eagle et à une attaque des terroristes du MSA, le gouvernement fédéral US saisit les réserves des Américains d'origine et parque ses habitants de force dans des « centres de rééducation », dont certains se situent dans le Pacifique nord-ouest.

Alors que la pandémie de syndrome induit viralement toxicologique (SIVTA) touche un quart de la population mondiale, le Pacifique nord-ouest connaît lui aussi une catastrophe mortelle. Le 13 janvier 2011, un gigantesque tremblement de terre frappe la péninsule Olympique. Parmi les bâtiments les plus touchés se trouvent être les centres de rééducation amérindiens.

## RECHERCHE AETHERPEDIA, MOT-CLÉ : THUNDER TYEE



ses guerriers salishs de participer au sauvetage de non-amérindiens menacés par les éruptions du mont Rainier à la fin de la guerre.

Le destin de Thunder Tyee après la Guerre de la Grande Danse fantôme demeure inconnu. Les archives du Conseil salish-shidhe stipulent qu'il a démissionné après la ratification du Traité de Denver, pour prendre sa retraite avec femme et enfants quelque part dans la péninsule Olympique. D'autres rumeurs disent qu'il fut tué par un sniper de l'US Army, ou encore par un de ses propres officiers après avoir ordonné à ses guerriers de laisser tomber leurs armes et d'aider à évacuer leurs anciens ennemis loin de la menace du volcan. Le Conseil tribal souverain dément toutes ces rumeurs, mais sans pour autant produire la moindre preuve du contraire, sous prétexte de protéger, même des décennies plus tard, la vie privée de l'ancien commandant. Les archives officielles concernant la naissance, l'éducation et la carrière militaire de Thunder Tyee furent perdues avec le Crash de 2029.

# HISTOIRE : L'ÉVEIL

Quelqu'un approchait. Ripper entendit le bruit de bottes écrasant les détritus qui recouvrerent l'asphalte. Le jeune homme, dissimulé sous son fin vêtement de camouflage, retint son souffle un instant, se forçant à rester immobile tout en déclenchant mentalement sa vision à ultrasons. Le résultat était flou.

Ripper savait qui ce devait être. Il l'avait traqué jusqu'ici, minutant chacun de ses faits et gestes. Dans les rues de Puyallup bouffées par le crime, à minuit, peu de personnes s'aventuraient jusqu'ici. Surtout en ce moment, avec toute cette folie. Le SIVTA était partout. Les bébés naissaient déformés, ou avec des yeux étranges et des oreilles pointues. Des monstres sortis tout droit de contes de fées parcourraient les coins les plus sauvages. Mais il devait être sûr. Aussi, Ripper attendit. Et écouta.

Un seul homme. Épais. Dégingandé. Prudent mais pas discret. Chaque mouvement et chaque geste était grossier. À un mètre de lui, Ripper distingua l'arrête crochue du nez, puis les pommettes familières dilatées près des orbites. Il savait qui c'était.

Blackie.

Des sirènes se mirent tout à coup à chanter quelque part dans la ville, et un mur de sons aigus interférent avec la vision à ultrasons de Ripper. Blackie s'arrêta sous un lampadaire cassé pour s'y pencher, une de ses mains frottant sans cesse un crâne de rat rattaché à sa veste pas une bout de ficelle. Le vieux charlatan murmurait quelque chose dans sa barbe. Ripper ne su dire s'il jetait l'un de ses « sorts » ou s'il se parlait à lui-même. Après un moment, il se remit à marcher d'un pas décidé. Il passa l'endroit où se cachait Ripper, se dirigeant vers le coin d'un vieux mur.

Quand Blackie lui tourna le dos, Ripper se releva, laissant tomber le drap mouillé et couvert d'ordures qui l'avait transformé en une de ces piles de détritus qui encombrent les lieux. Calmement, il sortit un tuyau en métal noirci par la sueur et l'écrasa sur le crâne de l'enfoiré, lui arrachant presque l'oreille gauche. La silhouette dégingandée s'écroula sur le sol. « Blackie », lança Ripper, « tu aurais mieux fait de partir. » Au loin, d'autres sirènes se joignirent au concert, et un autre séisme subsonique ébranla le champ de vision de Ripper. Il retira ses lunettes. Le vieil homme le regardait, tenant son oreille contre sa tête.

« Ripper ? » s'étonna Blackie.

Ripper rabaisse violemment la barre. Le coup fut assez lent pour que Blackie tente de le bloquer avec son bras gauche, ce qui eu pour effet de briser net son avant-bras. Blackie hurla de douleur.

« Rip, attends ! » cria le charlatan, rampant en arrière pour tenter de mettre de la distance entre lui et son agresseur. « Tu ne sais pas à quel point c'est important ! »

Ripper envoya valser la rotule droite de Blackie dans la poussière. Des tirs éclatèrent dans la ville obscure. Une grosse fusillade. Blackie murmura, les yeux fixés sur Ripper.

« C'est à Jack, Blackie ». Ripper attrapa cette fois-ci la mâchoire du vieil escroc, brisant quelques dents. Il marcha ensuite sur le bras cassé de Blackie, pulvérifiant les os de la blessure.

Blackie le regarda et hurla douloureusement une syllabe tout en crachant du sang. L'espace d'une seconde, Ripper cru voir le visage d'un rat géant remplacer les traits tordus de Blackie.

Puis Ripper les entendit, tout autour de lui. Le gémissement grinçant des rongeurs, le frottement feutré de leurs petits corps poilus qui couraient et sautaient dans l'impasse couverte d'ordures.

Ripper tenta de balayer la horde sauvage avec son tuyau, chaque revers brisant plusieurs petits corps à la fois tandis qu'ils se jetaient sur lui, mus par le sort du vieil homme ou par quoi que ce fut d'autre. Blackie fouilla dans les ordures là où il s'était précédemment arrêté, ses mains épargnant les feuilles de journal salies pour en sortir le cristal blanc cassé d'une puce optique.

Blackie ramena la puce à lui de son bras valide, mais la barre de Ripper fracassa ce dernier, lui faisant lâcher prise.

« Ripper... » commença Blackie.

« Ta gueule, Blackie ! » Ripper éclata le dernier des rats avec son arme. « Jack ! »

Un jeune garçon apparut, pas plus vieux que 12 ans. Un de ses yeux était fermé et gonflé, et un énorme bleu assombrissait son visage et une partie de son cou. « Vérifie ça » lui demanda Ripper en lui envoyant la puce.

Avec sa main valide, le garçon connecta la puce à un lecteur de données portable. L'écran rétro-éclairé illumina l'impasse :

**HEURE/DATE :** 00:00:01 / 24-12-11

**AUTEUR :** >>ERREUR 0208<<

**DESTINATAIRE :** >>ERREUR B092<<

**SUJET :** <inconnu>

**MESSAGE :**

Bon réveil, monde. Bon retour. Amuse-toi bien.

-Saeletra



# HISTOIRE: LA GRANDE DANSE FANTÔME

Fools-the-Wolf regardait Coyote Hurlant. Dans la tente de commandement faiblement éclairée, le prophète de la Grande Danse fantôme refusait de croiser le regard de son ami.

« Qu'as-tu fait, Daniel ? »

« J'ai fait la paix, Jonathan. »

Les deux Amérindiens étaient vêtus d'une combinaison de treillis militaire et des couleurs de leur tribu : des chemises de guerre sur des pantalons de camouflage pour le désert, avec, par dessus tout ça, une série d'équipements modernes et des plumes de guerre désignant le grade. Leurs cheveux étaient attachés en longue natte ; ceux de Coyote Hurlant étaient teints en un marron rougeâtre plutôt terne.

« Tu as fait un compromis ! » siffla Fools-the-Wolf. « Denver, Seattle, la Californie... Après tout ce – tous ceux que nous avons sacrifiés dans la Danse ! »

« Avant que les Anglos n'arrivent, notre peuple n'avait aucune notion de la propriété », répliqua Coyote Hurlant. « Et tu veux que je chipote à propos de traits tracés sur une carte ? Nous avons refait ce monde, nous avons combattu et saigné contre les Anglos et contre notre propre peuple, et ceux-là mêmes se disputaient les terres avant même qu'elles ne soient gagnées. »

« Nous avons la Danse fantôme. »

« La Danse coûte trop cher pour qu'on la perpétue », répondit le Prophète. « Veux-tu vraiment le faire ? Parce que moi, non. »

« Oui », affirma Fools-the-Wolf en ouvrant la sortie de la tente. « Je le veux. »

Coyote Hurlant ne se retourna pas pour voir son ami disparaître dans la nuit.

Seul dans la kiva, Fools-the-Wolf sortit son tambour et commença à taper. Un vieux rythme, arythmique, se synchronisant et se désolidarisant sans cesse de celui de son cœur. Une fois le tempo trouvé, il commença à danser.

Fools-the-Wolf chevauchait le squelette d'un étalon pour parcourir les plaines obscures de la nuit, suivant le sentier des morts. Un coyote galeux courrait à ses côtés. Le cœur du chaman faisait écho au rythme de la danse. Il avait laissé la chair dans la kiva, dansant dans son sommeil.

L'Amérindien contempla le paysage qui se déroulait sous lui et vit le continent s'étendre devant lui. Son étalon traversa le plateau de Denver au galop, un dragon entourait la ville de son corps serpentin. Il parcourut ensuite le désert donné aux descendants des Pueblos, et les nouveaux temples noyés de sang érigés par les Latinos dans leur nouvel Aztlan. Le coyote cavalait à son côté alors qu'ils

franchissaient les crêtes des montagnes et suivaient l'épine dorsale du monde jusqu'aux forêts noires et aux sommets ardents. Aux frontières du nouveau métropolex de Seattle, ils s'arrêtèrent. De petites villes, poussant ensemble – sales et peuplées d'exilés anglo-saxons. Brûlées par les feux de la montagne.

*Takirixki-tiuhat, ainsi tu te nommes Fools-the-Wolf.*

Fools-the-Wolf entendit la voix totémique, mais elle ne semblait pas venir du coyote pouilleux à côté de lui. Ce dernier se contentait de gémir en léchant une plaie sur sa patte avant. Le chaman regarda autour de lui, mais il ne voyait que le métropolex et les terres du Pacifique nord-ouest qui s'étendaient autour de lui. Il leva les yeux.

L'Étoile du Loup brillait vivement, encore plus fort qu'il ne l'avait jamais vu. Alors qu'il l'admirait, un squelette canin, aussi gros que sa monture, aussi éclatant qu'une étoile dans le ciel, descendit des cieux pour prendre place devant lui. Le coyote grogna. Fools-the-Wolf fit le signe de son peuple, le signe du loup.

*Peux-tu me berner ?*

L'Étoile du Loup fit claquer sa mâchoire à son encontre. Fools-the-Wolf sortit son poignard et se fit une entaille tout en entonnant un chant de guerre, sentant le pouvoir s'écouler de ses veines. L'Étoile du Loup était le gardien des autres royaumes, où Coyote pouvait lui enseigner les pas de la Danse fantôme, comme il l'avait fait pour Coyote Hurlant. Fools-the-Wolf savait que, s'il passait cette épreuve, il pouvait devenir le nouveau Prophète de la Grande Danse fantôme... une Danse qui chasseraient les Anglos, les elfes, les mutants... tout le monde à l'exception de son peuple.

« Arrête cette folie, Jonathan », dit le coyote. Il approcha de ses jambes pendantes et pris une forme familière. Coyote Hurlant apparut exactement comme il était dans la tente, si ce n'est que chaque couleur qu'il arborait semblait plus incandescente qu'une étoile, et chaque ombre entre elles un abysse sans fond. « Tu ne connais pas les forces qui sont en jeu. Elles te consumeront. »

« Tu ne peux pas m'arrêter, Daniel. »

« Jonathan », lança Coyote Hurlant en saisissant Fools-the-Wolf par le bras. « Je suis désolé ». Et le Prophète jeta son ami chaman dans la gueule béante de l'Étoile du Loup.

Seul dans la kiva, Fools-the-Wolf se réveilla, frissonnant dans le froid nocturne. L'entaille sur son bras avait finalement cessé de saigner, mais le sang recouvrait l'endroit où il s'était effondré. Seul avec son échec, le chaman hurla sa frustration sous le ciel sans lune.



Des soulèvements de masses éclatent, et des milliers d'Américains d'origine s'enfuient vers les chaînes montagneuses à proximité. Sous le commandement de Thunder Tyee, un chef salish et un ami proche de Daniel Coyote Hurlant, plusieurs membres des tribus Salish, Makah, Crow et Haida entrent en guérilla contre le gouvernement des États-Unis.

- La vérité en vigueur dans les NAO dit que Coyote Hurlant sollicita l'aide des esprits afin que ces derniers fassent trembler la terre pour les libérer, lui et son peuple, de leur emprisonnement. Un sim de 2034, *Un cri dans le désert*, dépeint tout ça dans une mise en scène épique digne des *Dix Commandements*. Bien entendu, personne à l'époque n'en connaissait assez sur la magie pour savoir si Coyote Hurlant l'a vraiment fait ou pas, mais c'est l'histoire officielle des NAO, et ils s'y accrochent comme à un évangile.

- Snopes

Le 24 décembre 2011, les passagers d'un train à grande vitesse filant à proximité du Mont Fuji prennent les premières images du grand dragon Ryumyo. Peu après, on recense les premières naissances d'enfants « mutants » partout de par le monde, ce qui marque l'apparition des premiers elfes et nains. L'émergence soudaine de la magie et des premiers métahumains prend de l'ampleur, tout comme le climat de peur qui pèse sur l'opinion publique. Chacun se retourne contre quiconque paraît un tant soit peu différent, et les incidents raciaux et politiques se multiplient et gagnent en violence.

## LA GUERRE DE LA DANSE FANTÔME

Les affrontements entre les Américains d'origine et le gouvernement des États-Unis durent six années. Petite à petit, le Conseil de guerre salish (un regroupement de tribus et de chamans américains d'origine) prend l'avantage. Aidé par le pouvoir de la magie et par un élan de sympathie anglo, la guérilla se transforme en offensive militaire sur tous les fronts. En 2015, les forces salishs, commandées par Thunder Tyee, capturent la base de sous-marins Trident à Bangor. Deux mois plus tard, elles s'emparent du chantier naval du Puget Sound à Bremerton. Tout autour du Sound, les forces tribales se préparent à un final explosif alors que leurs forces, désormais en supériorité numérique, entourent la base de l'Air Force de McChord et Fort Lewis.

Puis, Mère Nature entre en jeu. Le 17 août 2017, à précisément 10h32, heure du Pacifique, les monts Hood, Saint-Hélène, Rainier et Adams entrent simultanément en éruption. Même les plus sceptiques et hermétiques au surnaturel ne peuvent ignorer que cet événement se produit au moment précis où Daniel Coyote Hurlant guide ses fidèles dans le rituel de la Grande Danse fantôme. Des milliers de tonnes de cendres, de fumée et de roche en fusion s'abattent sur le Pacifique nord-ouest, transformant le jour en nuit. La panique envahit les rues, et la société entière est sur le point de vaciller.

Pressés par le Président William Jarman, les gouvernements des États-Unis, du Canada et du Mexique acceptent de négocier avec les forces tribales. En avril 2018, les deux parties signent le Traité de Denver, reconnaissant pleinement la souveraineté des Nations des Américains d'origine, nouvellement créées, et leur cédant la majeure partie de l'ouest de l'Amérique du Nord. Seules la Californie et les villes de Seattle, d'Everett, de Tacoma et de Denver restent sous contrôle US.

- Il est une question couramment posée par les enfants qui n'ont pas vécu les événements (littéralement) fracassants de la Guerre de la Danse fantôme : « pourquoi ? » Avec toute la force que leur procuraient leur immense armée et leur vaste arsenal, pourquoi les États-Unis – ou plutôt les trois puissances majeures d'Amérique du Nord à l'époque – se sont pliés aux exigences d'une force terroriste amérindienne improvisée et lui ont cédé près de la moitié de leur territoire ? Et pourquoi les habitants de l'époque l'ont accepté ?

Pour en comprendre les raisons, il vous faut tenter d'imaginer un monde dans lequel la magie n'était pas une réalité quotidienne, mais une impossibilité

complètement folle. Ce qu'ont fait Coyote Hurlant et ses Danseurs fantômes était considéré comme tout bonnement impossible (notez aussi que les théoriciens de la magie actuels ignorent toujours exactement comment ils ont réussi à tout arrêter), et pourtant, ils l'ont bien fait ! Les gouvernements, déjà affaiblis par le SIVTA et les crises économiques successives – se retrouvaient à combattre rien de moins que la Nature elle-même, et leurs armes stratégiques et modernes étaient impuissantes face à cet ennemi. Ils ne pouvaient atomiser une force si petite qu'elle n'était pas facilement localisable, et ne pouvaient risquer le genre de catastrophes et de dommages collatéraux qu'une telle stratégie pouvait provoquer. Ajoutez à cela le fait que les rebelles détenaient au moins une base sous-marine Trident (avec tout son arsenal) et bénéficiaient d'une opinion publique rendue à leur cause, sans compter l'ignorance de ce dont les Danseurs fantômes étaient vraiment capables, et vous comprendrez que ces gouvernements n'avaient pas le choix.

- Fastjack

- D'autres facteurs supplémentaires ont fait surface des années plus tard, dont l'inquiétude répandue parmi les conseillers militaires de savoir si les armes nucléaires fonctionneraient tout bonnement. Certains spéculaient que l'incident du Lone Eagle faisait la preuve que les armes de fusion et de fission conventionnelles étaient inefficaces face aux événements étranges nés avec l'Éveil. Ou encore que les Danseurs fantômes pouvaient déployer une forme de « contre-mesure occulte ». Plus tard, il s'est avéré exact que les bombes atomiques fonctionnent toujours (même si elles entraînaient effectivement des répercussions magiques, demandez aux habitants de Chicago), mais ils l'ignoraient à l'époque, et c'était un pari qu'ils ne pouvaient se permettre de suivre.

De plus, beaucoup se demandent ce qui a bien pu pousser le Président Jarman à la table des négociations et influencer ses prises de décision. Après tout, si les chamans de la Danse fantôme pouvaient déclencher à distance des éruptions volcaniques simultanées, toute forme de manipulation mentale ou émotionnelle paraît être un jeu d'enfants en comparaison. À l'époque, s'il avait fallu attendre que les États-Unis disposent de la capacité et de l'expertise pour vérifier, il aurait été bien trop tard...

- Axis Mundi

## L'AFFLUX DE 2019

Après la signature du Traité de Denver, des milliers de citoyens US qui vivaient dans ce que sont maintenant les territoires des NAO doivent abandonner leur droit à la propriété, et déménager jusqu'aux nouvelles frontières US s'ils ne veulent pas devenir des citoyens minoritaires en terre amérindienne. Le Conseil tribal souverain adopte alors une résolution condamnant toutes représailles envers ceux qui ont décidé de rester, et rend possible l'accès à la citoyenneté à toute personne pouvant prouver des ancêtres Américains d'origine et acceptant de se plier aux traditions et aux lois tribales. Mais le Conseil ne dément pas l'existence de plans visant à relocaliser les non-amérindiens dans des réserves. Ainsi, un flux immense de réfugiés émigre alors des toutes nouvelles terres tribales, et nombre d'entre eux atterrissent finalement à Seattle.

Les États-Unis de l'Est et la Californie ont assez de ressources pour supporter (difficilement) l'afflux soudain de ces gens déplacés, mais ce n'est pas le cas de Seattle et de ses villes voisines. Plus d'un quart de million de réfugiés débarquent dans la région de Seattle en 2019. Les images des autoroutes bouchées sur des kilomètres par des embouteillages denses qui durent des jours se répandent dans les médias. Des camps de réfugiés sont installés dans le moindre espace libre. Pendant longtemps, Seattle se bat avec Tacoma, Everett et les autres petites villes voisines pour grappiller la moindre forme d'aide. Le gouvernement fédéral, de son côté, a les mains trop occupées avec une crise économique d'ampleur nationale.

- C'est le début de la transformation de Seattle, passant de ce qu'elle était à l'aube du XIX<sup>e</sup> siècle au métropole surpeuplé qu'elle est maintenant. Imaginez la population d'une région telle que Seattle qui double en une nuit ! La ville et sa banlieue souffrent beaucoup plus de cet afflux de réfugiés que durant toute la Guerre de la Danse fantôme. Les choses ont vite empiré.
- Fastjack

## LA NAISSANCE DU MÉTROPLEXE

Élu maire de Seattle en 2018, Charles C. Lindstrom démontre un penchant pour les discours enthousiastes et les actions d'éclat. Son vœu le plus cher est de faire de la « Cité d'émeraude » la capitale économique de la côte ouest, en annexant les petites villes qui l'entourent. Les critiques l'affublent du surnom de « Lindstrom le Conquérant », et observent passivement chacune de ses tentatives d'unification de son « complexe métropolitain » échouer misérablement.

Après le Traité de Denver et les réfugiés qui arrivent en masse dans la région, beaucoup se mettent à reconsiderer les idées radicales du maire Lindstrom. Les infrastructures des banlieues étant trop faibles pour supporter le problème, l'unification n'apparaît que plus logique. Ainsi, en 2019, Bellevue, Renton et Kent votent unanimement leur rattachement au grand Seattle. À la fin de l'été, Seattle s'agrandit encore en absorbant le comté de King et la plupart des terres voisines des comtés de Pierce et Snohomish.

Les réfugiés continuent d'arriver, envahissant la région, gonflant la population de manière si alarmante que les maires d'Everett et de Tacoma réalisent vite que leurs villes respectives n'ont aucun espoir de conserver leur indépendance. Le 6 septembre 2019, les citoyens d'Everett et de Tacoma votent aussi unanimement en faveur d'une unification avec Seattle.

Les dirigeants de la ville de Seattle contrôlent désormais tout le territoire que les Nations des Américains d'origine ont cédé au gouvernement US dans le Pacifique nord-ouest. Le 16 novembre 2020, le Président américain, William Jarman, signe une résolution dissolvant officiellement l'État de Washington et reconnaissant la création du métroplex de Seattle, Charles C. Lindstrom devenant ainsi son premier gouverneur.

### RÉSUMÉ SEASOURCE : METROPLEX DAY



Le 16 novembre est célébré à Seattle comme étant le Metroplex Day (le Jour du métroplex), soit l'anniversaire de la formation officielle du métroplex de Seattle par une résolution du Congrès des États-Unis d'Amérique. Les administrations fédérales et municipales sont ainsi fermées pour la journée, de même que certains commerces, et les festivités incluent traditionnellement une parade et des discours du gouverneur et d'autres élus locaux.

- Lindstrom n'aurait jamais pu faire sortir son projet de métroplex de terre sans le soutien des corporations les plus importantes, qui toutes ont perçu qu'il était dans leur intérêt d'avoir à traiter avec un Seattle unifié, soit une entité unique, plutôt qu'avec un patchwork de petites villes et de municipalités toujours choquées par la dissolution d'une large partie de l'État. Elles ont pesé de tout leur poids derrière cette idée, donnant au gouverneur la force dont il avait besoin pour finalement la concrétiser.
- Elijah

## LE JOUR DE LA GOBELINISATION

Le nouveau gouvernement du métroplex doit faire face à sa première crise de grande ampleur le 30 avril 2021, quand une personne sur dix commence à se transformer en ce qu'on désignera plus tard comme des orks et des trolls. Les enfants elfes et nains ayant émergés une dizaine d'années plus tôt bénéficient alors d'une certaine forme de tolérance. Mais ils la perdent avec l'apparition de ces nouveaux « gobelins ». Beaucoup d'humains se sentent menacés par ces nouvelles races, et leur apparence étrange et leur comportement violent et imprédictible dû à la douleur intense que provoque leur transformation.

En se basant sur les rumeurs que la transformation peut être contagieuse, le gouverneur Lindstrom ordonne à la Garde du métroplex de capturer chaque métahumain et sa famille et de les placer en détention dans les camps qui étaient autrefois utilisés pour retenir les Américains d'origine. À la fin de l'année, les scientifiques prouvent toutefois que la Gobelinisation, du nom que les médias de masse ont attribué à la transformation, n'était pas contagieuse. En août 2022, quinze mois

après le premier jour de la Gobelinisation, Lindstrom ordonne que tous les métahumains soient libérés de la quarantaine, et lance un discours solennel à propos de l'unité des peuples devant vivre ensemble en paix. Mais cette paix ne demeurera qu'illusoire.

Fin 2022, des émeutes raciales éclatent partout dans le métroplex. La police de Seattle, sans cesse sollicitée, subit le plus gros des dommages en s'interposant entre les deux partis en présence, tous deux enragés. En février 2023, le Seattle Police Department (SPD, police de Seattle) entre en grève pour protester contre le manque de moyens du gouvernement pour supporter son action, ainsi que la passivité de ce dernier face à la crise. Furieux, Lindstrom déclare la grève illégale et renvoie tous les membres du SPD sans autre forme de procès.

Le gouverneur sollicite par la suite une corporation privée, Lone Star Security Services, pour la charger de la mission de police dans le métroplex. Les directeurs de la Lone Star promettent alors de reprendre le contrôle de la ville et d'y restaurer la loi et l'ordre. Les membres du SPD n'ont finalement pas d'autre choix que de postuler à la Lone Star (et perdre par là même tous leurs avantages dus à l'ancienneté) ou à une autre des nombreuses firmes de sécurité privée du métroplex.

- Beaucoup de gens ont pu remarquer à quel point ça s'était bien goupillé pour Lone Star Security Services, alors toute jeune. Aussi, des accusations circulent prétendant que Lindstrom a fait exprès d'ignorer les revendications de la police de Seattle pour la forcer à la grève, lui donnant un prétexte pour licencier tout le monde et embaucher la Star à la place. Rien n'a pu être prouvé jusqu'ici, mais les amateurs d'ironie ou de sadisme ont pu ensuite apprécier de voir la Lone Star virée de son poste de police du métroplex, de la même manière que le fut la police publique des décennies plus tôt.

### • Danger Sensei

La Lone Star a bien restauré un semblant de loi et d'ordre dans les rues, mais c'est en fait la seconde vague de SIVTA qui pousse finalement les habitants de Seattle – et tout le reste du monde – à mettre leurs différences de côté. Car la maladie prend finalement autant de vies que ce que la Gobelinisation a fait de victimes. Toutes les religions majeures finissent par dénoncer ce racisme comme un sentiment du passé, haineux et ignorant, et désormais, seuls quelques individus les plus extrémistes, issus des deux camps, continuent d'attiser les flammes du conflit racial pour les maintenir en vie.

Le gouverneur Lindstrom prend sa retraite en 2028, remplacé par le magnat des médias Charles S. Kross, qui va s'appliquer à poursuivre la politique de son prédécesseur. Quelques mois seulement après le début du premier mandat de Kross, un mystérieux virus informatique détruit l'intégralité du réseau global de télécommunication, un événement qu'on appellera ensuite le Crash de 29. Les deckers gouvernementaux parviennent finalement à isoler puis détruire le virus du Crash, mais sans éviter l'effondrement de toute l'infrastructure économique de Seattle peu avant. La réaction en chaîne qui s'ensuit est aussi rapide que dévastatrice pour le commerce local. Les entreprises et corporations disparaissent par centaines, et l'économie locale sombre dans une dépression terrible. Le district de Redmond, très orienté sur les nouvelles technologies, est durement frappé, au point de ne jamais parvenir ensuite à se remettre du Crash.

- Une guerre terrible et humiliante ? Ça, c'est fait. Un bouleversement social radical sans période d'adaptation ? Ça aussi, c'est fait. Des pandémies menant droit à une instabilité puis une faillite économique ? C'est fait et c'est fait. Voilà le terrain bien préparé pour rendre tout ce qui suit presque inévitable...

### • Elijah

- Tu as vraiment une perception très cynique de l'humanité, n'est-ce pas ?

### • Mika

- Non, juste réaliste et basée sur l'expérience.

### • Elijah



## HISTOIRE : LA NUIT DE LA RAGE

Un coup de feu éclate. Julius Strouthers plonge derrière la voiture la plus proche, ses yeux et ses oreilles en alerte, guettant le tireur. Après quelques minutes, il en entend d'autres – du moins, quelques blocs plus loin, et aucun ne semble dirigé exclusivement sur lui. Le nain scrute la rue de ses yeux inquiets, espérant ne pas avoir trop attiré l'attention sur lui. Les vieux instincts, tout comme les vieux shadowrunners, sont durs à tuer.

Cette partie de l'avenue paraît presque morte à une heure aussi matinale. La majeure partie de l'University District dort encore, ou se terre pour passer la nuit au chaud. L'ancien maire de Seattle se sent moins épier quand il sort à cette heure-ci, et il s'est toujours considéré à l'abri dans l'obscurité, où sa vision de nain peut repérer les corps chauds plus vite et plus facilement. Il est vieux, et il le sait. Aussi vieux que l'Éveil.

Quand il tourne au coin de la 43<sup>e</sup> rue, le feu embrase soudain le ciel de l'University District. La rue qui s'étend devant lui est tapissée de morceaux de verre et de mannequins cassés arborant des cornes ou des oreilles pointues. Strouthers tente de faire le vide dans son esprit, mais son cerveau brûle sous l'assaut de souvenirs anciens, vieux de vingt-trois ans...

Il y avait aussi des sirènes, mais pas de voitures de police. Il était étudiant à l'époque, et vivait dans un appartement situé hors du campus. Le maire de l'époque – quel était son nom ? – passait à la tridéo, racontant aux gens d'éviter de se confronter aux « représailles métahumaines ». Comme s'ils étaient à l'origine des émeutes. C'étaient les centres de détention qui avaient mis le feu aux poudres, les enfermant tous comme des animaux : elfes, nains, trolls... et personne ne savait ce qui se passait vraiment jusqu'à ce qu'on sente de la fumée et que le mot se répande : « Au feu ! Au feu ! ».

À ce moment-là, Jules cherchait juste à rentrer chez lui. Des gangs arpentaient les rues, cassant les fenêtres, à la recherche de gens qui ne souhaitaient pas qu'on les trouve. Jules gardait ses yeux à l'affût et ses oreilles aux aguets. Parfois, on les entendait qui descendaient la rue avant que l'on ne puisse disparaître à un tournant : les grognements rageurs, les jurons racistes, ou encore le simple piétinement d'une foule en mouvement.

Le bruit d'une vitre cassée se fit entendre juste devant, suivi d'une série de pas rapides. Jules s'engouffra dans une impasse, avant de jeter un regard

discret au coin de la rue. Une jeune trolle courrait. Elle était peut-être âgée de 7 ans, pas plus, mais déjà plus grande qu'il ne pourrait jamais espérer l'être. Derrière elle, deux autres trolls, un homme et une femme – ses parents probablement – reculaient en tenant une foule d'humains à l'écart, les mains levées. Les humains – peut-être quinze ou vingt – avançaient en menaçant le couple de trolls. Deux ou trois autres avaient brisé la vitre d'une boutique et en extirpaient les mannequins métahumains qu'ils démembraient dans la rue. Chacun des humains portait quelque chose, une brique, un bâton étourdissant, une bouteille cassée... L'un d'entre eux agitait même une chaîne en métal qu'il manipulait comme un fouet. Il menaçait le grand troll mâle avec, alors que ce dernier lançait une série ininterrompue d'invectives aux racistes.

Jules chopa la jeune trolle alors qu'elle passait devant lui, l'attrapant pour la tirer dans l'impasse en maintenant une main sur sa bouche. Elle le mordit, ses petites canines faisant couler du sang, mais il ne la laisserait pas s'enfuir. Se battant toujours avec elle, le nain tourna la tête pour voir comment s'en sortaient ses parents.

Les humains étaient finalement arrivés à portée. Leur colère et leur ressentiment fût rejoint par de la peur quand ils considérèrent de près la taille des trolls leur faisant face. Leurs mains, peu habituées à tant de tension, devinrent moites et serrèrent leur prise sur leurs armes improvisées, dans l'attente que quelqu'un fasse le premier pas. C'est le troll mâle qui décida pour eux : le propriétaire de la chaîne arrivant à portée de main, celle du troll attrapa sa tête, l'absorbant entièrement, pour le soulever et l'écraser violemment contre le sol.

Ceci déclencha la mêlée. Une demi-douzaine d'humains se jeta sur chaque troll, les armes levées. Les deux métahumains gardèrent d'abord l'avantage, mais leur sous-nombre joua contre eux. Les humains attaquaient sans répit. Deux ou trois agrippaient les bras ou les jambes. Les armes se levaient et s'abattaient sans cesse. Quand il vit six racistes clouer la trolle au sol, et une humaine attraper une pierre pour lui pilonner méthodiquement le visage avec, Jules sut que le temps était venu de partir...

Julius Strouthers secoue la tête pour s'extirper de sa rêverie. Il se demande ce qu'il est advenu de cette jeune trolle qu'il a sauvée lors de la Nuit de la rage...

## LA NUIT DE LA RAGE

Le gouverneur Kross prend sa retraite en 2036, et voit lui succéder Victor Allenson, connu sous le surnom de « Vic le Vif », un ancien combattant à moto des Tacoma Timberwolves. Durant sa campagne, il ne cache pas sa mauvaise estime des métahumains, et son administration reflète une vague de « conservatisme humain ». Dans une de ses premières interviews tridéo, le gouverneur Allenson lance même : « les orks et les trolls font d'excellents attaquants en combat à moto, mais n'ont guère assez d'intelligence pour faire autre chose. » L'élection d'Allenson provoque des émeutes dans les quartiers de Seattle à forte population métahumaine, suivies de répliques brutales de la Lone Star, qui mènent, elles, à de nouveaux épisodes de violence et de terrorisme raciste dans les deux camps, alimentant sans cesse le cycle.

La nuit du 7 février 2039, la Garde du métroplex de Seattle, sous les ordres du gouverneur Allenson, appréhende tous les métahumains et les transporte sous garde armée jusqu'à une zone d'entrepôts sur le front de mer. On leur annonce qu'il s'agit de la dernière étape avant leur déportation dans des camps à San Francisco, suivant le plan du gouverneur visant à « améliorer l'harmonie raciale » dans le métroplex.

Ce qui s'est exactement passé ensuite demeure encore flou. Chez la grande majorité des métahumains parqués dans ces bâtiments insalubres, la colère et la peur se mêlent en hystérie. Une série de cris éclatent dans un des bâtiments. Suivis de détonations d'armes à feu. D'explosions. La panique se répand. Une dernière série d'explosions éclate et des flammes envahissent enfin les entrepôts, trop anciens pour résister longtemps. Le nombre de morts est ahurissant, même si de nombreux métahumains sont parvenus à fuir par les égouts. La violence de l'événement déclenche d'autres épisodes similaires partout dans le métroplex, et dans les jours qui suivent, dans le reste du monde, devenant ainsi ce qu'on appelle la « Nuit de la rage ».

La nouvelle du massacre surprend et indigne l'opinion, provoquant un vrai tollé à l'encontre du gouverneur Allenson et des sollicitations pour l'ouverture d'une commission d'enquête. Des foules entières de manifestants se massent devant les postes de police et les bâtiments gouvernementaux, exigeant la démission de tous les membres de la Garde ayant suivi les ordres sans réagir alors que tant de gens ont péri. Les médias profitent de chaque opportunité pour démontrer le désaveu de l'administration du gouverneur. Des rumeurs apparaissent prétendant qu'Allenson serait en fait un membre des Hands of Five, un policlub suprématiste humain. Des politiciens locaux, fortement poussés par le Conseil corporatiste unifié (United Corporate Council – UCC), exigent la démission du gouverneur. Allenson refuse, démentant toute implication. Le 11 février, il est retrouvé mort, abattu par balles dans son bureau. Le mystère entourant sa mort n'a jamais été éclairci.

- ⦿ « Qui a tué le gouverneur Allenson ? » demeure un des sujets favoris des théoriciens de la conspiration (du moins, c'en était un, avant que d'autres théories plus récentes et plus sexy ne le remplace... je vieillis, moi). La plupart pensent qu'il s'agissait de la Lone Star, agissant avec laval du Conseil corporatiste, qui fit le coup avant d'enterrir l'affaire. L'UCC avait décidé qu'Allenson représentait une entrave dont il ne pouvait plus souffrir. D'autres pensent qu'il s'agissait de représailles orchestrées par des terroristes métahumains, ou par un « tireur isolé », mais le travail semblait trop professionnel pour ça. S'il ne s'agissait pas de gars de la Lone Star, alors cela devait être des shadowrunners bossant pour eux ou pour l'UCC.
- ⦿ Snopes

Marilyn Schultz, maire de Bellevue, gagne ensuite l'élection extraordinaire désignant le successeur du gouverneur Allenson, et ce, avec un marge étonnamment grande. Les rapports indiquant qu'elle a été un des premiers élus à requérir l'aide de l'UCC durant la Nuit de la rage ont apparemment pesé dans sa nomination.

Dès son arrivée au pouvoir, le nouveau gouverneur lance immédiatement un ultimatum à la Lone Star : arrêter tous les dirigeants des Hands of Five, ou voir son contrat rompu et être la cible de poursuites au motif d'avoir refusé d'arrêter un crime en cours de perpétration durant la Nuit de la rage. La Lone Star se lance alors avec force dans la

traque des terroristes. Les sept jours qui suivent sont connus sous le nom de « Semaine des sirènes », tant les raids effectués par les agents de la Lone Star furent nombreux.

- ⦿ L'élection du gouverneur Schultz, son « ultimatum » à la Lone Star et la campagne de la Star pour arrêter les Hands of Five n'étaient que du show : l'UCC a tout organisé en coulisses pour placer son partant dans le fauteuil de gouverneur. Il permit ainsi à la Lone Star de couvrir ses traces, aux yeux du public, laissées dans l'élimination d'Allenson, ainsi que sa négligence criminelle pour s'être contentée de regarder la Nuit de la rage se dérouler sans intervenir.
- ⦿ Hard Exit
- ⦿ Je dirais même plus : la chasse aux Hands of Five n'a pas capturé toutes les personnes impliquées, seulement celles que le Conseil corporatiste trouvait gênantes. Les autres ont tout simplement été écarteres, non sans leur faire comprendre à qui elles devaient leur vie. L'une d'entre elle était Charles Brackhaven, de Brackhaven Investments. Ouais, ce Brackhaven. Le frère de Charles, Karl, était compromis jusqu'à ses sourcils aryens dans le policlub Humanis, et dans les Hands of Five avant cela.
- ⦿ Riser
- ⦿ Tarislar, à Puyallup, est né durant la Nuit de la rage, quand des survivants elfes échappés des purges se sont rassemblés et y ont trouvé refuge. Les vies et les mémoires elfes sont longues, et ceux qui ont survécu aux événements de la Nuit de la rage restent toujours terrés dans leur ghettos presque trente ans plus tard, comme si c'était hier. Ils disent à tous ceux – humains comme métahumains – nés depuis cette nuit terrible : « Imrint, imryha », « ne jamais oublier, jamais ».
- ⦿ Tarlen

## ➤ LA CONFRÉRIE UNIVERSELLE

En 2045, une organisation caritative connue sous le nom de Confrérie universelle ouvre les portes de son premier chapitre à Seattle, après les tous premiers ouverts en Californie deux ans plus tôt. La Confrérie prétend suivre les préceptes établis par la sociologue Catlin O'Connal, qui a découvert, lors de ses recherches, une série d'équations prouvant l'existence d'une « fraternité universelle » reliant toute la métahumanité.

Le nombre de membres de la Confrérie augmente vite, aidé par l'œuvre humanitaire qu'elle mène dans les Barrens. Ils offrent nourriture, refuge et soins médicaux aux gens dans le besoin, et en attirent d'autres qui cherchent à faire le bien ou à donner un but à leur vie. Dans les années qui suivent, la Confrérie voit même des personnalités corporatistes et gouvernementales et des célébrités grossir ses rangs.

En 2051, deux reporters, Frederick Davitt et Zabadiyah Wandlerly, entament une enquête sur la Confrérie universelle qui finalement révèle l'existence d'une vaste conspiration aux proportions renversantes : la Confrérie est en fait une couverture dissimulant les actes de différents esprits et chamans insectes visant à capturer des hôtes humains et métahumains pour faire grossir leurs nids. Davitt et Wandlerly furent tous deux tués pour leur découverte, mais une grande partie de leur travail leur a survécu, mettant en lumière, pour la première fois, les véritables objectifs de la Confrérie.

La vérité sur la Confrérie universelle est gardée confidentielle pendant de nombreuses années. La Confrérie abat sommairement quiconque découvre ou menace d'exposer leur secret. Pourtant, l'information parvient à atterrir dans les mains de certaines mégacorporations, comme Aztechnology et Ares Macrotech. Ares entreprend alors des opérations secrètes contre les esprits insectes, impliquant plus particulièrement les équipes Firewatch de Knight Errant, dont beaucoup deviennent des « chasseurs d'insectes » chargés de localiser et d'éradiquer les nids d'esprits insectes (plus connues du public grâce au simsens best-seller *Firewatch One*).

La vérité sur la Confrérie universelle parvient aussi au gouvernement des UCAS quand, en 2054, un agent fédéral UCAS parvient à dévoiler les agissements d'une organisation caritative, le Project Hope. Cette association sert de vitrine à la Confrérie universelle et lui permet de recruter des sans domicile fixe pour les convertir en esprits insectes. Une fois la vérité exposée, le gouvernement des UCAS réagit rapidement, déclarant la Confrérie universelle illégale et mettant tout en œuvre pour détruire les nids d'esprits insectes.

Pendant un temps, il semble que l'on cachera la vérité au public. Le gouvernement et les forces corporatistes gardent la situation sous contrôle, et ferment

# HISTOIRE : LA CONFRÉRIE UNIVERSELLE

Il creva presque, étouffé par son vomi.

Malgré le malaise, il grinça des dents jusqu'à pouvoir cracher la substance abominable qui collait à sa bouche. Une toux douloureuse s'ensuivit, chargée de vomi. Il ne pouvait pas bouger, pas encore. La bile épaisse mêlée à son dernier repas gouttait de sa barbe sale. Il essaya de cligner des yeux. Un étourdissement l'envalait, des ombres étranges clignotèrent dans son champ de vision, pires que toutes les cuites qu'il avait connues.

Qui suis-je ? Où suis-je ? Il n'était pourtant pas inquiet, pas encore. Après de longues années passées à flinguer ses sens avec chaque drogue synthétique ou électronique existante, de telles questions paraissaient familières après chaque reprise de connaissance. Les souvenirs affluèrent en confettis, comme une tridéo à l'écran craquelé.

*Le père James. Il me trouve dans une poubelle de... non, pas le nom de la rue.* Il s'était effondré dans tellement d'impasses et autres bâtiments désaffectés que toute référence à leur nom disparaissait au bout d'un moment.

Après plusieurs clignements d'yeux, il réalisa que la sensation de flou venait d'autre chose en plus de la terrible gueule de bois qui l'animait. Du sojsirop ? Sa tête avait-elle heurté un plateau de petit déj' alors qu'il plongeait dans la benne ?

Un bourdonnement sourd se fit entendre. Il essaya de tourner la tête pour suivre le bruit, mais en vain. Il essaya de changer de position. De lever les bras. En vain. Quoi ?

*Le père James. Sa main sur mon épaule alors qu'il me pousse à l'abri de la pluie glacée. Mon manteau, une relique des Guerres du désert, ne protège pas de la pluie à cause des myriades de trous qui le transpercent. De la nourriture cuisinée exhalent des fumets appétissants qui débarrassent mes sinus d'une éternité de putréfaction. Les visages sales, timides et non hostiles – de jolis visages, malgré les canines brisées – regardant par-dessus les bols de soupes : de brèves étincelles d'humanité offertes par ceux-là même qui en ont été depuis trop longtemps privés.*

Le bruit sourd changea de tonalité. En fait, il s'agissait plus d'une vibration que d'un son... Il réalisa qu'il le sentait plus qu'il ne l'entendait. Il essaya de nouveau de bouger, et échoua. Il puise dans des réserves plus profondes et se rua soudain. Sa tête frappa fort en avant comme en arrière. Un éclair de douleur annonça que la blessure autour du vieux datajack cassé s'était rouverte (cette blessure infectée ne s'était jamais réellement refermée).

*Le père James. Les vêtements si douloureusement colorés, le visage trop jeune pour le monde de débauchés qu'il aidait, les paroles courtes mais curieusement pleines d'espoir pour le potentiel métahumain. Un potentiel permettant à chacun – elfe, nain, troll ou même humain – de se dépasser. Il se moquait des mots que le père James déblatérait. Seul lui importait que la Confrérie universelle le nourrissait. L'habillait. Le gardait au chaud.*

Il s'arrêta, la respiration lourde assourdissait ses oreilles. Aussi lourde qu'elle pouvait l'être. Il était recouvert. À l'étroit. Des pieds jusqu'à la tête. Pourquoi ne pouvait-il pas bouger ? Le bourdonnement le réveilla de sa léthargie en se muant en cadence. Le son était familier. Ses yeux commencèrent à discerner des ombres. Quelque chose d'horrible lui tenait la tête, mais ses ruades l'avaient étiré assez pour qu'il puisse voir au travers, même s'il ne comprenait guère ce qu'il voyait. Le tintement dans sa tête se mua en angoisse, son estomac se souleva.

Une pièce obscure, faiblement éclairée par des lumières sorties de l'enfer. Un homme sombre au centre, qui chantait et dansait avec une épingle de lumière

scintillante qui flottait dans l'air en expulsant une étrange énergie. Les yeux de l'homme irradiaient de folie alors que son rythme et l'épingle plongeaient vers un sac de soie blanc et éthétré.

L'épingle se fondit dans le sac et brilla avec incandescence, offrant un aperçu de son contenu. Le corps nu d'une femme. Une canine brisée. Le chant se mua en un ignoble cri guttural, et le corps s'ébranla, et muta. Le cri de la femme se fit entendre dans la cacophonie des énergies mystiques. Un hurlement strident transperça son esprit quand l'énergie étrange, étrangère, viola le corps et l'âme de la femme, les accaparant pour rassasier sa faim dévorante d'existence. Son angoisse se fit alors terreur.

Des bruits tâtonnants, chitineux, émanèrent du corps alors qu'il mutait pour épouser sa nouvelle forme. Des griffes éventrèrent le sac. Des antennes s'agitèrent avec excitation. Des yeux injectés de sang incrustés dans un visage d'albâtre, sans bouche. Le torse s'extirpe en glissant dans un liquide épais. Des jambes monstrueuses, des pattes de mante, se déployèrent de l'entrejambe profané de l'orque, déchirèrent pour trouver prise, avant de se tendre pour éléver le reste de l'apparition à une hauteur vertigineuse.

La voix du chaman n'était plus qu'un murmure. Ses bras se levèrent en triomphe alors qu'il tombait sur les genoux pour s'incliner aux pieds de sa maîtresse nouvellement invoquée. Alors que ses yeux se levaient vers le monstre, il devint enfin visible.

*Le père James.*

Les souvenirs se déversèrent comme un torrent. Ce père, si gentil... un fanatique, en fait, prêt à sacrifier les déchets de l'humanité pour en faire des hôtes d'esprits insectes. Il savait qu'il était dans un sac, tout comme la femme. Un cocon de larve. Attendant d'abriter un esprit étranger.

Il creva, étouffé par son vomi. Volontairement.



# HISTOIRE :

## LA GUERRE DE LA PÈGRE

Miko Ishikawa s'agenouilla gracieusement, ses pantoufles chuchotant à peine contre le parquet. « *Shitsurei shimasta.* » Elle murmura ses mots les plus obséquieux contre le bois de cerisier et le papier de la porte pour demander l'autorisation d'entrer dans la pièce que longeait le couloir spartiate.

« *Hairu.* »

Miko s'avanza, ses lèvres devinrent blanches devant la vitesse de la réponse. L'oyabun Hanzo Shotozumi savait garder ses subordonnés à leur place.

Ses muscles guidés par une vie entière de pratique, elle passa la porte en demeurant accroupie, refermant derrière elle l'écran de papier sans un bruit. Seul le frottement de son kimono en soie sur sa peau annonça son entrée.

Vous l'avez sûrement entendu, ce frottement, *so ka*? Elle cligna des yeux plusieurs fois pour calmer son cœur. Était-il au courant?

Un discret bourdonnement sur sa gauche lui rappela de garder ses yeux baissés alors que le drone Barghest de patrouille apparaissait pour un scan complet. Malgré la situation, un sourire naquit aux coins de ses lèvres. Des années plus tôt, elle s'était secrètement moquée de l'oyabun pour avoir sollicité ce dernier système de sécurité. Après tout, pour atteindre cette pièce au cœur du domaine, il fallait faire preuve d'une chance et de compétences presque inhumaines. Mais elle avait appris à respecter cette paranoïa.

« Miko », commença Hanzo, sa voix trompeusement douce, travaillée. Une lame huilée.

Miko se redressa jusqu'à se tenir debout. Ses cheveux courts, noirs comme la suie, produisaient un mouvement charmeur qui distrayait, elle le savait, tout mâle à proximité – à l'exception d'Hanzo. Elle fit quatre pas et pris ses aises sur le tatami placé, avec une précision toute chirurgicale, au centre des quartiers privés de l'oyabun. Elle évita, presque, de regarder la petite table à l'extrémité du matelas.

« La mort de Don O'Malley est une vraie malédiction chinoise, » continua Hanzo en éteignant l'écran d'ordinateur qu'il était en train d'étudier. Les rides profondes de son visage âgé disparurent alors que la lumière vive de l'écran fit place à celle, plus obscure, de la pièce. Le câble connecté au datajack derrière son oreille demeura en place.

Maintenant en mouvement, ses yeux noirs entrèrent en contact avec les deux puits de malachite du vieil homme, serein. Vos yeux de chair étaient aussi morts que ceux-ci, chromés, *so ka*? Elle parvint à s'empêcher d'humecter ses lèvres. « *Hai*. » Bref et simple. On ne ment jamais à cet homme. Pas directement.

« Et là, vous avez outrepassé vos ordres. Même *wakagashira-hosa*, vous répondez toujours à mon commandement. Je répondrai sans mentir aux familles de la Mafia. Nos doigts n'ont pressé aucune détente. Malgré les avantages que la guerre des mafias va nous apporter, vos indiscretions concernant nos informations a directement provoqué l'assassinat du Don par une Chimera. Un nuage de danger entoure ces

avantages. Un nuage que vous avez apporté. Vous devez expier ! »

Sans hésitation, elle défit le tissu blanc qui serrait sa gorge tout en avançant, doucement, vers le bord du tatami. Miko enroula rapidement le tissu autour du petit doigt de sa main gauche, laissant pendre un bout du tissu. Elle se força à mettre de côté toute inquiétude ou crispation des muscles, en souvenir d'épreuves passées, de la douleur et de la honte d'en être arrivée là. Toute hésitation rendrait les choses encore plus douloureuses.

Mika plaça ensuite le petit doigt sur la table de pierre, lisse et froide. Sa main droite dégaina la courte lame alors qu'elle se préparait mentalement à endurer la douleur à venir. Elle planta la lame dans son doigt, juste au devant de la phalange. Avant que le sang rouge ne se répande sur sa peau blanche, elle tendit brusquement la main en avant alors qu'elle appuyait avec autant de force et d'habileté que possible. Elle trancha finalement l'os, un bruit semblable à celui d'un pas de troll brisant une porcelaine.

Le garrot réduisit l'effusion de sang au strict minimum. La douleur était ardente. Miko replia le coin de tissu restant sur le moignon de son doigt, et l'attacha à l'endroit prévu, un bandage aussi efficace que n'importe quelle compresse DocWagon. Elle nettoya la lame sur le tissu blanc déployé à cet effet sur le tabouret, puis enveloppa le bout du doigt dans le lin. Se penchant en avant, la tête baissée, elle plaça l'offrande d'expiation sur le rebord du bureau de l'oyabun, avant de se retirer.

« *Saru.* »

Miko s'inclina très bas, son front sur le tatami, avant de se lever pour quitter la pièce. Elle retint son souffle jusqu'à avoir atteint son propre bureau, cent vingt-deux pas plus loin. Même là, elle sut qu'il ne fallait pas sourire. Elle s'assit au coin de la pièce, où se dressait un autel, allumant un bâton d'encens. Sa tête était baissée comme pour prier, mais ses yeux brûlaient de la flamme de son ambition.

Elle avait été stupide et en avait payé le prix. La puce destinée au patron de Shotozumi, Akira Watada, et qui faisait état des activités traitrisses de son oyabun, était tombée dans de mauvaises mains. Mais elle s'était elle-même chargée de l'assassin, et de retrouver la puce. Personne n'en saura rien.

Il n'y avait pas hiérarchie plus restrictive pour les femmes que celle du yakuza traditionnel. Mais malgré la blessure que cette hiérarchie lui avait imposée, un jour, elle gravirait quand même les échelons pour prendre le contrôle du Shotozumi-gumi.



systématiquement les chapitres de la Confrérie en nettoyant les nids d'esprits insectes. Du moins, avant qu'une équipe Firewatch de Knight Errant ne découvre un nid aux proportions gigantesques creusé sous Chicago. L'attaque de ce nid échoue finalement, et des milliers d'esprits insectes s'en échappent pour se répandre, par nuées, dans la ville. Le gouvernement des UCAS déclare la loi martiale et place en quarantaine la zone « contaminée ». Bientôt, une information fuite de la Zone de quarantaine de Chicago, révélant la raison exacte : la ville est sous le contrôle d'un immense essaim formé de différents esprits insectes. On envisage vite la pulvérisation d'un insecticide puissant sur toute la zone contaminée, même si cela doit entraîner aussi la mort de tous ceux qui restent prisonniers à l'intérieur.

Avant que la décision ne soit prise, une charge nucléaire tactique d'Ares explose dans le nid central, détruisant les reines insectes et plongeant une majorité des esprits dans un état de torpeur. Le gouvernement des UCAS et Ares Macrotechnology maintiennent le mur en place autour de la Zone de quarantaine pour éviter que les insectes survivants ne s'échappent pendant qu'ils travaillent à leur extermination.

Le processus visant à « décontaminer » Chicago prend des années, impliquant des masses de manœuvres corporatistes ou judiciaires et jonglant sans cesse d'une position à une autre, en fonction des gens au pouvoir. Ares finit enfin par pulvériser une bactérie astralement active dans la Zone de quarantaine, qui élimine en grande partie (mais pas tous) les esprits insectes, mais provoque probablement aussi des dégâts irréparables sur l'espace astral de la région. Voyez la compilation intitulée *Jungles urbaines* pour plus de détails sur le destin de Chicago... Et remerciez les esprits que Seattle ait été épargnée des pires manœuvres de la Confrérie.

- Axis Mundi

- L'héritage de la Confrérie universelle se ressent toujours dans Seattle. Voyez la section consacrée aux groupes magiques pour plus d'infos.

- Ethernaut

## LES ÉLECTIONS DE 2057

Malgré une participation assez faible, le Président des UCAS sortant James Booth gagne les élections de 2056 par une victoire écrasante. C'est avant qu'il ne soit révélé que le système de vote à distance est compromis et que les résultats de l'élection sont frauduleux. L'élection est annulée, et la Présidente de la Chambre des représentants, Betty-Jo Pritchard, est désignée de fait Président par intérim. Le Congrès forme alors une commission d'enquête et l'élection est reprogrammée pour le mois d'août 2057.

Le scandale électoral fait exploser le paysage politique des UCAS, déjà très agité, et de nombreux nouveaux candidats se déclarent. Le plus surprenant d'entre eux est le grand dragon Dunkelzahn, qui déclare sa candidature lors d'un épisode de son émission tridéo régulière « Wurm Talk ».

Le candidat issu de Seattle est en première ligne dans la course électorale. Kenneth Brackhaven, un homme d'affaires local très influent, repose sa candidature sur les « valeurs traditionnelles ». Et quand un scoop éclate dans les médias révélant que le fils de Charles Brackhaven est en fait mort lors de la Gobelisation et qu'un imposteur a pris sa place, la campagne de Brackhaven en ressort à peine touchée. Une confession tridéovisuelle larmoyante montrant le candidat assumer enfin son véritable passé suffit à refaire grimper les sondages favorables.

La campagne est de nouveau ébranlée quand le candidat républicain, Franklin Yates, est tué dans sa chambre d'hôtel de Seattle par un esprit insecte possédant un agent du FBI. Le meurtre augmente les inquiétudes de l'opinion publique concernant la crise de Chicago et l'infiltration de l'administration par les esprits insectes. Le second de la campagne de Yates, Anne Penchyk, choisit de reprendre la place de son ami et réussit à figurer en bonne (quoique futile) place dans les résultats.

En août, le grand dragon Dunkelzahn est élu Président des UCAS. Mais à peine a-t-il prêté serment qu'il périt dans une explosion devant le Watergate Hotel le soir même de l'inauguration. Les médias annoncent à la nation encore sous le choc que l'être fantastique en lequel ils avaient placé tous leurs espoirs et leurs rêves n'est plus. Le vice-président, Kyle Haeffner, prête alors rapidement serment pour devenir Président.

La mort du Président Dunkelzahn provoque des émeutes partout dans le pays, y compris à Seattle. Le gouvernement des UCAS déclare la loi martiale et déploie des unités militaires, aidé par les forces de sécurité corporatistes, en vue de rétablir l'ordre. À Seattle, la Garde du métroplex est mobilisée pour endiguer les émeutes, aidée par les forces régulières de l'armée des UCAS. Le Président Haeffner et la nouvelle vice-présidente Nadja Daviar parviennent à calmer la nation en colère en promettant de porter l'héritage de Dunkelzahn et ses rêves de rendre aux UCAS la prospérité et la paix.

- On ne sait pas par où commencer pour disséquer ce résumé concis, j'encourage donc ceux qui s'intéressent à 2057 et à ses retombées d'en discuter autre part. Pour tout dire, ce qui est écrit là reflète en gros ce que pensent la plupart des gens, en particulier la génération qui a grandi avec la légende du premier Président des UCAS non-humain, et qui n'étaient que des enfants quand il est mort. C'est aussi le point de départ des ambitions politiques de Brackhaven, qui, et j'en suis persuadé, ne s'arrêteront pas à Seattle.
- Snopes
- Ne passons pas trop vite sur les conséquences du testament de Dunkelzahn, non plus. Le vieux ver a mis tant de plans en branle avec la publication de son testament que la plupart des grands tacticiens ne l'ont fait en une vie. Et les retombées continuent à se faire sentir de nos jours. Les vœux du dragon ont porté aux nues des corporations et renversé des gouvernements. Ils ont bouleversé l'équilibre des pouvoirs tout autour du globe, et occupé les Ombres des années après sa mort.
- Pistons

## ➤ LA GUERRE DE LA PÈGRE

Au jour de l'an 2058, Don James O'Malley, de la mafia de Seattle, est tué à l'extérieur de sa demeure par un assassin inconnu. Le successeur du Don n'est autre que sa fille, Rowena, âgée d'une vingtaine d'années. Mais si Rowena a clairement affirmé son intention de réclamer la direction de la famille Finnigan et de la mafia de Seattle, la Commissione n'est pas très chaude à l'idée de voir une « fille » inexpérimentée en charge d'un *regime* aussi important, face à des ennemis tels qu'Hanzo Shotozumi du Yakuza de Seattle. Ils décident alors d'attendre et de voir comment la poussière retombe dans le métroplex avant de rendre quelque décision que ce soit. En gros, ils ont jeté Rowena O'Malley au milieu des loups pour voir si elle pouvait survivre.

La mort de Don O'Malley déclenche un affrontement pour le pouvoir jusqu'ici masqué au sein même de la mafia de Seattle, voyant les trois familles majeures qui la composent se jeter à la gorge les unes aux autres. Dans la confusion, les autres syndicats en profitent pour grappiller ce qu'ils peuvent. Les vieux scores sont chamboulés et de nouvelles rancunes apparaissent dans le changement.

La guerre des mafias se prolonge pendant près d'une année avant que la Commissione ne décide finalement que voir les Yakuzas prendre le contrôle total sur les affaires de Seattle est un trop gros risque à prendre, et se manifeste enfin. Elle désigne finalement Maurice « le Boucher » Bigio comme étant le nouveau Don de Seattle et le charge de garder les opérations de la mafia éloignées des mains crochues du Yakuza, de la même manière que l'ont fait avant James O'Malley et son frère Brian. Rowena O'Malley est reconnue comme la *capo* de la famille Finnigan, et se retranche parmi ses troupes pour les remobiliser et planifier sa prochaine manœuvre.

- Riser

## ➤ LA GUERRE DES CORPORATIONS

Alors que les affrontements entre mafias se calment à Seattle, un autre conflit se prépare. Renraku Computer Systems monopolise le marché, grimpant par-là-même rapidement l'échelle corporatiste jusqu'à se rapprocher de la position de numéro trois mondiale occupée par sa plus grande rivale, Fuchi Industrial Electronics. Un grande part de cette ascension rapide est dû à Miles Lanier, anciennement chef de la sécurité interne chez Fuchi, et qui a récemment hérité d'un siège au conseil de direction de Renraku.

Fuchi est partagée par trois principaux camps : Villiers, Yamana et Nakatomi. Richard Villiers est président et P-DG de Fuchi, mais les récentes pertes de parts de marché au profit de Renraku font que les deux autres factions japonaises se liguent contre lui, essayant de lui reprendre le contrôle de Fuchi. Le P-DG livre donc une guerre sur deux fronts : à l'extérieur, contre Renraku, et en interne contre les factions tentant de prendre le contrôle de son entreprise.

Sur le front extérieur, Fuchi garde un as précieux dans sa manche : Miles Lanier. Si ce dernier semble tout d'abord avoir quitté Fuchi de manière orageuse en venant siéger au directoire de Renraku, Lanier effectue ensuite un virage à 180 degrés, revendant son stock d'actions Renraku à la Zurich-Orbital Gemeinschaft Bank sous les prix du marché pour se débarrasser de toute implication dans Renraku, et prenant ensuite le poste de vice-président exécutif chez Fuchi North America, où il répond directement à Richard Villiers. La vente du stock de Lanier à un prix aussi bas fait plonger la valeur Renraku sur le marché. L'ascension de cette dernière est ainsi brusquement interrompue, et les shadowns entre elle et sa rivale Fuchi explosent en nombre.

La réussite de Villiers pour ralentir l'avancée de Renraku ne lui laisse pourtant pas beaucoup de marge de manœuvre. Les factions japonaises rivales ont fait quelques progrès et sont, malgré cela, toujours déterminées à lui confisquer sa place. Villiers contrôle Fuchi America et demeure très influent le long de la côte Est. Yamana contrôle Fuchi Pan-Europa, et Nakatomi, Fuchi Asia. Chaque camp étant trop fermement retranché, le conflit entre les trois déchire littéralement la corporation. Yamana et Nakatomi décident, chacun de leur côté, de s'allier et d'arranger des fusions-acquisitions avec d'autres mégacorporations, laissant Villiers avec ce qu'il reste de Fuchi, et qui deviendra le noyau dur de sa nouvelle corporation, Novatech.

- Mr. Bonds
- Le crash du suborbital en plein Redmond à l'été 2059 était probablement lié au conflit Renraku-Fuchi. Pourtant, si David Hague, le représentant Fuchi à la Cour corporatiste, est censé avoir péri dans le crash, la vérité est que son corps fut retrouvé dans un bâtiment abandonné de Redmond, à des kilomètres du site de l'accident.
- Snopes

## LE RENRAKU SHUTDOWN

En 2059, Renraku, alors pleinement impliquée dans un conflit corporatiste, réussit tout de même un coup de relations publiques plutôt mineur, qui va vite tourner au cauchemar pour la corporation. Le projet d'Arcologie Renraku de Seattle, un vaste gouffre financier depuis des années, est enfin terminé. La corporation décide donc d'organiser un événement médiatique majeur autour de l'inauguration officielle de son ambitieux projet.

Quelques semaines avant les cérémonies d'inauguration, cependant, l'Arcologie se referme brusquement sur elle-même. Ses créateurs l'ont élaborée de sorte à ce qu'elle puisse exister indépendamment du reste du métroplex. L'Arcologie peut donc cultiver sa propre nourriture, recycler ses propres déchets, générer sa propre énergie et subvenir aux besoins quotidiens de ses 100 000 habitants. Un matin, les systèmes de l'Arcologie coupent toutes les connexions avec le monde extérieur, et personne ne semble capable d'entrer ou de sortir. Près de 100 000 personnes sont ainsi retenues dans le gigantesque bâtiment, et parmi elles, le gouverneur Schultz en personne, qui s'était déplacée dans le cadre d'un rendez-vous avec le président de Renraku Seattle, Sherman Huang.

- La réelle présence du gouverneur dans l'Arcologie lors de la fermeture demeure un sujet de débat récurrent chez les théoriciens de la conspiration, surtout quand on connaît l'histoire de Schultz et ses liens avec le Conseil corporatiste unifié. S'agissait-il d'une coïncidence ou Schultz s'était-elle fait piégé ? Deus comptait-il ralentir la réponse du gouvernement en retirant le gouverneur de l'échiquier ? Tant de théories demeurent, et si peu de réponses...
- Snopes

La fermeture provoque tout d'abord une grande confusion mêlée de frustration. Les amis, la famille et les relations d'affaires exigent de savoir d'où vient le problème et pourquoi tant de gens sont retenus et

demeurent injoignables. Renraku temporise un moment mais après quelques heures de crise, il apparaît clairement que la corporation ignore totalement ce qui se passe, car elle-même a perdu contact avec son personnel à l'intérieur. Le bâtiment semble avoir été piraté, accaparé par une force mystérieuse. C'est à ce moment précis que l'intérêt des médias et du public pour l'affaire explose littéralement.

En tant que maire de Downtown Seattle, Ivar Lindstrom prend exceptionnellement l'initiative du pouvoir et demande l'intervention de la Garde du métroplex. Cette dernière encercle alors l'Arcologie et commence à chercher un moyen d'y entrer quand Renraku mobilise ses propres troupes pour offrir son aide lors de l'opération. Le maire Lindstrom refuse l'aide de la corporation, faisant clairement comprendre qu'il refuse que des troupes corporatistes soient déployées dans Seattle. Renraku proteste, et la tension grimpe. Tout le monde semble attendre de voir ce que les mégacorporations comptent faire. Renraku accepte finalement de limiter l'action de son personnel à des rôles techniques, de logistique ou de « conseil » pour aider les forces de Seattle durant les opérations de sauvetage.

- Il y a eu un sacré conflit entre Renraku et Lindstrom. L'« assistance » proposée par les troupes corporatistes consistait à garder les étrangers éloignés de l'Arcologie tout en tentant désespérément de contenir ce qui était déjà une catastrophe en termes de relations publiques. Lindstrom et le reste du gouvernement du métroplex s'inquiétaient peut-être de voir Renraku utiliser l'incident comme un prétexte à une invasion et une occupation, transformant Seattle en un nouveau San Francisco. Le refus du maire inclut la promesse que tout soldat Renraku opérant à l'extérieur du territoire extraterritorial de la corporation, et même à proximité de l'Arcologie, serait considéré comme un acte de guerre et serait ainsi la cible de tirs sans sommation. Et Renraku a cédé parce que Lindstrom a été assez malin pour s'assurer du soutien de la majorité du Conseil corporatiste unifié.
- Kay St. Irregular

La Garde ne trouve aucun moyen d'entrer dans l'Arcologie. Tous les systèmes principaux du bâtiment, construit pour résister à une guerre nucléaire de petite échelle, sont en état d'alerte, et les systèmes d'autodéfense forcent les soldats à garder leurs distances. Il n'y a tout simplement aucun moyen de contacter les gens piégés à l'intérieur, ni même de communiquer avec eux. Le maire Lindstrom et la Garde du métroplex décident d'établir un cordon autour du bâtiment alors que des experts planchent sur un moyen de contourner ses mesures de sécurité. Les médias établissent un campement autour de l'Arcologie, et couvrent quotidiennement la fermeture de Renraku sur tous les réseaux d'informations majeurs.

## L'ADMINISTRATION LINDSTROM

Avec la disparition du gouverneur Schultz, une élection d'urgence est organisée pour désigner un nouveau gouverneur pour le métroplex. Tous les maires des districts sont éligibles, et c'est donc sans surprise que les électeurs de tout Seattle se rallient derrière Ivar Lindstrom, maire de Downtown Seattle et fils du gouverneur Charles Lindstrom, vu par beaucoup comme étant aussi le « père » du métroplex de Seattle. Considéré comme le héros du jour de par la réactivité et l'efficacité dont il a fait preuve après la fermeture de l'Arcologie, le gouverneur Lindstrom prête immédiatement serment et promet aux habitants du métroplex de faire tout ce qui est en son pouvoir pour assurer la protection des gens piégés dans l'Arcologie, ainsi que pour défendre la sécurité et la prospérité du métroplex de Seattle.

Toutefois, le travail du gouverneur Lindstrom est en partie maché par d'autres. Il faut deux ans à l'armée des UCAS, sous le commandement de la Joint Task Force Seattle (force opérationnelle conjointe de Seattle), pour reprendre l'Arcologie des « griffes » de la machiavélique intelligence artificielle qui en avait pris le contrôle, et ce, non sans des pertes humaines considérables. Mais peu après la reconquête officielle de l'Arcologie, l'administration Lindstrom, le métroplex et le monde entier doivent faire face à une nouvelle épreuve de taille.

# HISTOIRE : LE REHAKU SHUTDOWN

« Nous avons de la visite. Protégez les civils ! »

Avant qu'il n'ait fini de crier son ordre, les quatre autres Samouraïs rouges formèrent un cercle de protection. Un groupe de gens terrifiés se pressaient en son centre, se serrant les uns les autres pour se réconforter. Devant eux, l'éclairage faiblard clignotait, rendant difficile toute observation. Le centre commercial était autrefois un endroit gorgé de lumière et de bonheur. Comme beaucoup d'autres dans l'Arcologie, ce n'était maintenant qu'une parodie perverse de ce qu'il était : une zone de nondroit, une décharge sauvage, où les gens se battaient désespérément pour rester en vie. Osi et ses hommes comptaient parmi les derniers Samouraïs rouges à ne pas avoir été corrompus. Il était de leur devoir de protéger ces gens.

L'officier en uniforme rouge se tendit quand il entendit le craquement métallique d'enveloppes blindées en mouvement, le grincement de griffes affûtées sur le sol, le claquement de queues contre les murs. Elles arrivaient.

L'instant d'après, elles déboulaient de partout. Elles étaient rapides comme la foudre, bondissant comme les félin géants auxquels elles ressemblaient. Les monstres de métal remuaient leurs queues par anticipation à la tuerie qui s'annonçait. Elles faisaient jouer les griffes aiguisées qui sortaient de chacune de leurs quatre pattes, et fixaient leurs futures proies de leurs yeux électroniques dénués d'âme. Des Medusas, c'est ainsi qu'ils les appelaient. Les Samouraïs rouges étaient très bien entraînés et le combat ne leur était pas étranger. Les balles fusèrent, formant autant d'étincelles sur l'armure des horreurs mécaniques. Chaque fois qu'une des créatures tombait, dérapant au passage vers l'avant sous le coup de l'impulsion, une autre prenait sa place. Osi pressait lui aussi sa gâchette, laissant son système smartgun guider sa mire qui passait, en un éclair, d'un monstre à un autre. Elles étaient rapides, plus rapides que tous les drones qu'Osi avait pu voir. Le docteur Cliber les avait avertis que sa « création » faisait preuve d'une intelligence tortueuse, mais le samouraï en chef n'avait jamais anticipé que cette dernière pouvait à son tour créer des machines aussi implacablement efficaces que les Medusas. Derrière lui, il entendit une longue

rafale se terminer en un horrible cri de douleur. Il lança un coup d'œil par-dessus son épaule gauche et balança une volée de projectiles à la créature qui taillait son homme en pièce. Les prédateurs métalliques les assaillaient désormais de tous les côtés. Osi savait que ses hommes ne pourraient pas tenir trop longtemps. Une Medusa sauta par-dessus lui pour atterrir sur Haruo à sa droite. Il se tourna et la prit pour cible. Sur une rapide impulsion mentale, Osi passa le mode de son fusil d'assaut en tir automatique et écrasa la détente. Les balles volèrent et criblèrent brutalement la créature. La chose se redressa, se convulsant violemment dans son agonie alors qu'Osi le douchait de munitions, puis s'écroula lourdement en arrière.

« Derrière vous ! » s'cria un civil, une adolescente crasseuse. Osi pivota sur ses pieds, prêt à faire feu de son arme quand il remarqua le décompte de munitions dans le coin gauche de sa vision cybernétique. Vide. Agissant avec la vitesse que seuls ses réflexes câblés lui accordaient, il lâcha le fusil et dégaina son katana. Le drone tueur bondit vers lui, déployant ses pattes pour une embrassade mortelle. S'accroupissant d'abord pour éviter les griffes, le samouraï se projeta en avant, s'agrippant à la garde de son sabre de deux mains de fer. Ses muscles cybernétiquement améliorés se tendirent alors que la lame entrait en contact

avec le ventre de la bête. Osi pria pour qu'elle trouve un point faible comme elle roulait et glissait le long de l'armure en métal. Enfin, le sabre tomba sur une fissure et plongea au cœur des circuits internes de la chose. La Medusa s'ébranla étrangement alors que tous ses systèmes de contrôle s'éteignaient, puis tomba lourdement sur lui.

L'obscurité enveloppa l'officier pendant ce qui lui sembla être une éternité. Lentement, il sentit que la créature commençait à rouler vers sa gauche, et il entendit quelqu'un grogner d'effort au dessus de lui. Réunissant ses forces, Osi poussa durement pour faire rouler la carcasse du prédateur loin de lui. Au-dessus de lui se tenait l'adolescente qui l'avait averti.

« Vous allez bien ? » s'inquiéta-t-elle.

« Ouais », répondit-il d'une voix rauque, dégageant son sabre et recouvrant son arme. Il nota rapidement les dégâts. Un membre de son équipe était mort, un autre gravement blessé. « Emmenons les civils loin d'ici », lança-t-il au reste de son équipe. La jeune fille courut jusqu'à son côté alors qu'ils traçaient leur chemin jusqu'aux escaliers.

« Quel est ton nom, gamine ? » demanda Osi.

« Peregrine Matthews. Mes amis m'appellent Perri. »

« Et bien, Perri, bienvenue dans la Résistance. »





PAR ROB BOYLE

## HISTOIRE : LE CRASH 2.0

Gary Cline rigolait en regardant ses gardes du corps s'affronter vaillamment autour de la table d'air hockey. La trolle rousse marqua un but à son adversaire, mais Gary fut distrait par une icône RA indiquant un appel urgent. « Je reviens tout de suite, les gars. Continuez à jouer, je crains rien. »

Il tourna au coin et s'avanza dans le couloir. L'Horizon Creative Resort avait beau être toujours en construction, le personnel d'Horizon prenait déjà ses aises dans les zones terminées. Il prit l'appel – une affaire sensible concernant la pétition d'Horizon pour obtenir un siège à la Cour corporatiste – dans son bureau temporaire. Une fois ce dernier fini, il se servit un scotch, et s'apprétait à ouvrir la porte quand deux hommes se ruèrent à l'intérieur, armés et vêtus de combinaisons d'infiltration noires pare-balles. L'un d'eux tenait Leon, le secrétaire personnel de Gary, et maintenait le canon d'un pistolet sur sa tête.

L'autre intrus s'avanza. « M. Cline, j'espère que cela ne vous dérangeras pas, mais vous êtes une personne difficile à joindre, aussi nous avons dû fixer nous-mêmes ce rendez-vous. »

Gary s'inclina de nouveau au dessus du bar et se servit un nouveau verre. « Voyons voir. Vous êtes Randall Coleman, responsable des ressources sacrificables pour NeoNET. Vous êtes probablement là pour parler de Global Technologies. Et votre gorille qui tient Leon doit être Ivan Garner, alias Crackpot, spécialiste de la sécurité freelance. Puis-je vous offrir un verre, gentlemen ? »

« Comment tu connais mon nom ? » demanda Crackpot, d'un ton menaçant.

Gary sourit. « J'ai un système de reconnaissance visuelle très développé à ma disposition. Il est géré par des systèmes... disons, plus qu'experts, et connecté à notre base de données d'espionnage client. Je peux vous dire ce que chacun d'entre vous a déjeuné aujourd'hui ainsi que beaucoup d'autres choses sur vos habitudes de consommation. » Il osa

un sourire. « Cela fait de super entrées en matière lors des discussions en soirée. Ivan, vous serez peut-être intéressé de savoir que vos payez trop cher pour ces pilules d'« amélioration masculine ». Nos cliniques Whole New You proposent un médicament tout aussi efficace et 25 pour cent moins cher. »

« Assez de conneries ! » cria Coleman, le visage livide. « Nous sommes là pour parler de Global, ouais. J'ai mis des années à élaborer ce plan qui allait forcer cet enculé de Manes à vendre. Il était sur le point de craquer quand toi, t'as débarqué et tu nous as soufflé le deal. » Il fit un geste vers Crackpot et son otage. « Je vais pas laisser passer ça. Tu vas décrocher ton commmlink et faire tout ce que tu peux pour faire annuler cet accord, ou la cervelle de Leon fera partie du décor. »

Gary sirota son scotch et prit un air affligé. « Je suis désolé, mais je ne peux faire cela. Ce n'est pas à moi de prendre de telles décisions. Le Consensus veut Global Technologies. »

Crackpot serra le canon sur le crâne de Leon. « Dernière chance. Ensuite, il crève, et toi après. »

Gary soupira et regarda Leon. « Leon. Je suis désolé de vous le dire, mais votre score PIH était au plus bas ces derniers temps. Vos recommandations concernant l'accord Hisato étaient loin d'être suffisantes. Cela tombe vraiment mal. » Les yeux de Leon s'élargirent, et il se débattit pour s'extirper de l'étreinte de Crackpot. « Je suis désolé, » reprit Gary. « Resort. Veuillez licencier Leon. Sans indemnités. »

Un drone autonome armé s'extirpa du plafond, visa Leon et l'abattit de trois balles au cœur.

Crackpot s'écarta, lâchant le corps de Leon, et braqua sa mitrailleuse. Le tir automatique perçbleindrage déchira littéralement l'arme autonome.

Gary agita avec calme la main pour chasser la fumée, sirota son scotch et jeta un œil au drone détruit.

« Cela sera vraiment difficile à nettoyer. Et voilà que j'autorise Roberto à poser un congé demain pour raison personnelle... »

Coleman retrouva son sang-froid. La colère traversa son visage. « Crackpot, j'en ai marre de ce type. Flingue-le. »

Crackpot s'approcha de Gary, braquant sa mitrailleuse. Gary sourit et lui demanda : « Votre femme sait-elle pour votre maîtresse ? »

Crackpot se figea. Son visage se pétrifia.

« C'est étonnant les choses que l'on peut apprendre d'après les archives de consommation. Tous ces diners et ces chambres d'hôtel ; à chaque fois, votre femme travaillait. » Gary se pencha légèrement en avant, baissant le ton : « Je parie que vous ne saviez même pas qu'elle était enceinte. »

Crackpot plissa les yeux.

« Un test de grossesse acheté il y a trois semaines. De la crème glacée, des cornichons et des NERPS achetés hier. Et elle se renseigne en ligne sur des soutien-gorge de maternité. » Il fixa Crackpot droit dans les yeux. « J'ai déjà glissé les infos dans un courrier en instance d'envoi. Tuez-moi maintenant, et votre femme saura tout. »

Crackpot jura.

« Rien à branler. » Coleman s'avanza, braquant son propre pistolet. « Randall, avant de me tuer, il y a quelque chose que vous devez savoir. »

« Ah ouais ? Et c'est quoi ? » Coleman colla l'arme sur la tête de Gary.

« J'ai reçu pour instruction du Consensus de vous offrir un emploi. NeoNET a déjà décidé de vous éliminer, après votre échec pour acquérir Global Technologies. Horizon est une famille sans cesse grandissante. Nous avons besoin de gens avec vos compétences si particulières et vos méthodes frontales. Tout ce que vous avez à faire, c'est de jouer pour l'équipe. »

Coleman regarda durement Gary, droit dans les yeux, pendant un long moment. Le pistolet ne bougeait pas.

« À combien de congés ai-je droit ? », demanda-t-il.

- ⦿ Ouais ! Laissez donc un guide touristique résumer pour vous, en quelques lignes, le désastre de l'Arcologie Renraku. Des dizaines de milliers de gens y ont laissé leur vie. Les curieux les plus scrupuleux cherchant à connaître la vraie histoire pourront la trouver assez facilement (à commencer par ici), mais, tout de même, c'est dingue la vitesse à laquelle les gens oublient... ou, du moins, tentent d'oublier.

- ⦿ Plan 9

## LE RETOUR DE LA COMÈTE

Le retour de la Comète de Haley, en 2061, coïncide avec la succession d'une série d'événements Éveillés partout autour du globe, et dont le plus significatif est peut-être celui que l'on appelle la GRIME (Gobelisation récessive irrégulière à manifestation éruptive). Un petit pourcentage de la population souffre de transformations physiques, faisant d'eux ce que les médias désignent déjà du nom de « changelins ». Les vents du changement soufflent sur les braises de la haine raciale, et des violences éclatent dans les communautés partout dans le monde. À Seattle, beaucoup craignent de revivre une Nuit de la rage. Heureusement, la présence de la Joint Task Force de l'armée des UCAS et la vigilance accrue de la part de la Lone Star et de la Garde du métroplex se凭vient à contenir les épisodes de violence.

- ⦿ Ces épisodes ont pourtant bien eu lieu. Les actes de violence envers les changelins n'ont pas été aussi virulents ou répandus que ceux (toujours) commis à l'encontre de nombreux métahumains, mais cela était probablement dû à la fois à l'aspect nouveau que revêtait le phénomène changelin et à l'expérience acquise à gérer les préjugés envers les métahumains. Bien entendu, l'acceptation des changelins ne progresse pas terriblement vite non plus. Il y a toujours un débat animé sur le fait qu'ils constituent ou non une « race » ou une classe à part entière, et s'ils sont une expression « naturelle » de l'Éveil ou tout simplement des « monstres mutants » comme certains le croient. Ces derniers comportent tout autant des gens « pro-Éveillés », qui pensent que les changelins sont le symptôme d'une forme de « déséquilibre » dans les forces mystiques du monde.

- ⦿ Lyran

## LE CRASH 2.0

La Matrice étant son seul lien avec le reste des UCAS, Seattle est durablement touchée par le Crash 2.0 de 2064. L'effondrement catastrophique des réseaux informatiques du métroplex a raison du système de gestion routier GridGuide™ et des systèmes de trafic aérien, et provoque des pertes de données considérables. L'administration Lindstrom déclare la loi martiale et mobilise la Garde du métroplex pour qu'elle assiste la Lone Star et la Joint Task Force Seattle dans leur tentative de maintenir l'ordre parmi une population paniquée et complètement abandonnée. Heureusement, les effets du Crash sont ressentis partout, et personne n'est en mesure d'exploiter la vulnérabilité créée par la perte des systèmes d'alertes et les drones de patrouille du métroplex.

- ⦿ Le Guide diminue grossièrement les faits, car nombreux sont ceux qui tirent grandement avantage du chaos ambiant, notamment les pillards. Mais il est vrai que les grosses entités gouvernementales et corporatistes furent tellement prises à froid, et tellement occupées, qu'elles n'eurent pas le temps de tirer pleinement avantage des faiblesses de leurs rivaux.

- ⦿ Kay St. Irregular

En collaboration avec NeoNET, Seattle devient le terrain de test idéal pour la « Wireless Matrix Initiative » (WMI). Le gouverneur Lindstrom annonce que le réseau de remplacement doit être mis en ligne en quelques mois seulement, et, malgré quelques défauts au démarrage, l'initiative est un véritable succès. Seattle embrasse les promesses de la Matrice 2.0 comme nulle part ailleurs, et sert ainsi d'exemple aux yeux du reste du monde en démontrant le potentiel de la WMI, qui devient ainsi le standard global pour reconstruire les réseaux après le Crash.

- ⦿ Là aussi, le Guide minimise l'événement. Le Crash 2.0 a eu des répercussions massives, que l'on ressent toujours de nos jours, sur le métroplex comme sur le reste du monde : les gens ont perdu leurs archives, leur identité légale, alors que des individus et des entreprises perdaient de l'argent, des brevets ou des actes de propriété. Des actions en justice sont toujours en cours concernant certaines propriétés à Seattle, et il y a tout un business à saisir autour des fraudes aux assurances ou du fait de s'arranger pour que des personnes impliquées se rangent à l'opinion d'une ou l'autres des parties en présence.

- ⦿ Danger Sensei

- ⦿ La fermeture de la centrale Shiawase Atomics à Glow City a aussi eu un impact considérable sur le métroplex, privant une zone urbaine déjà en manque d'une électricité très appréciée. Gaeatronics a redoublé d'efforts pour tenter de satisfaire la demande, et est même prête à sortir des bornes et à oublier les consignes de sécurité pour ce faire, du moins, c'est ce que j'ai entendu.

- ⦿ Sounder

- ⦿ Seattle demeure une vraie communauté « online », plus que partout ailleurs. La RA de la Cité d'émeraude est devenue partie intégrante de la vie quotidienne du métroplex, au point que les habitants ne la considèrent même plus comme une interface, mais comme étant l'apparence réelle du plex ! Elle a créé une nouvelle forme d'interactions sociales, les habitants partageant leurs informations à un niveau qui aurait semblé presque « psychique » à une autre époque. Les activités communautaires semblent venir de nulle part, apparaissant spontanément en suivant les mots qui voyagent à la vitesse de la lumière, et tout le monde reste connecté à « la scène », même si elle varie selon les préférences et les filtres de chacun.

- ⦿ Glitch

## L'ÉLECTION DE 2070

L'un des effets secondaires notables du Crash 2.0 est la SIPA (schizophrénie induite par psychotrope artificiel). On la définit comme la conséquence du traumatisme dont beaucoup souffrent en restant connectés à une réalité virtuelle qui s'effondre. Les victimes traumatisées du Crash sont ainsi au centre de nombreuses histoires relatant des phénomènes matriciels étranges : des apparitions de « fantômes » électroniques et virtuels, des dysfonctionnements inexpliqués, et des témoignages de gens possédant un pouvoir surnaturel sur les machines et la réalité virtuelle. Nous savons maintenant que certaines de ces histoires peuvent être reliées à l'émergence des technomanciens parmi la population mondiale, des gens dont les facultés latentes se sont déclenchées avec la destruction et la récréation subséquente de la Matrice.

La SIPA joue même un rôle dans les récentes élections gouvernementales de Seattle, quand la candidate Josephine Dzhugashvili est poussée à se retirer de la course, à la suite de rumeurs faisant état chez elle d'une SIPA après une attaque due à un choc d'éjection brutal en 2064. L'affaire dégage la route et permet à l'homme d'affaire (et ancien candidat ultra-conservateur à l'élection présidentielle des UCAS) Kenneth Brackhaven de remporter le poste de gouverneur sous l'étiquette du parti républicain.

Dans son discours d'investiture, le gouverneur Brackhaven appelle les citoyens de Seattle à « faire courageusement face aux défis qui nous attendent tous, ainsi que la première génération à entrer dans l'aube du XXII<sup>e</sup> siècle, et qui feront de la Cité d'émeraude un lieu de lumière et d'espoir, et d'opportunités aux yeux du monde. »

- ⦿ ... « Tant que vous avez les oreilles rondes ». L'élection de Brackhaven, connaissant ses liens avec le policlub Humanis et d'autres groupes pro-humains radicaux, a réellement abasourdi les communautés métahumaines et Éveillées de Seattle, du genre « ça n'aurait jamais pu arriver ici ». Même si ces craintes ne se sont pas (encore) concrétisées, les gens parlent toujours d'une répétition de l'administration de Vic le Vif, la même qui a mené tout droit à la Nuit de la rage et à l'arrestation des métahumains sous des excuses fallacieuses pour les parquer dans des camps (ou plutôt, dans des entrepôts en flammes, pour être exact), le tout, pour « assurer la sécurité publique ».

- ⦿ Butch

## LES CARTELS FANTÔMES

Si cela fait un bout de temps que vous n'avez pas couru dans les Ombres de Seattle, certains changements – et les événements qui ont apporté ces changements – vous seront complètement étrangers. Si ne voulez pas vous contenter de suivre le courant, et que vous cherchez à avoir un certain impact sur le monde, vous souhaiterez probablement vous lancer dans les événements de la campagne *Cartels fantômes* (2010), qui peut embarquer une équipe de runners de Seattle en Amérique du Sud, en passant par Hong Kong, l'Europe et Los Angeles.

Seattle était – ou est toujours, si vous souhaitez remonter le temps – l'une des cinq destinations choisies pour introduire la drogue baptisée « tempo » en Amérique du Nord. Si vous menez une campagne en dehors de Seattle, l'afflux de tempo et l'activité des cartels dans cette ville peuvent fournir des raisons suffisantes pour voyager jusqu'au métroplex pour voir ce qui s'y trame.

Et en remontant encore plus loin, vous pouvez toujours utiliser le cadre de campagne d'*Émergence* (2009) pour explorer la scène de Seattle alors que les technomaniens commencent à laisser leur empreinte sur la ville, comme sur le reste du monde.



- Knight Errant a su réprimer quelques manifestations anti-Brackhaven, et la machine de relations publiques du gouverneur a profité de ces incidents comme autant de « preuves » que métahumain = pauvre, violent et dangereux, particulièrement quand il s'agit d'orks, de trolls et de changelins ; même si certains elfes et nains peuvent être inclus dans le lot. Ça vous rappelle quelque chose ?
- Elijah
- Et c'est là que l'Histoire officielle (comprendre : selon le Guide) se termine. Mais d'autres événements récents ont, eux aussi, marqué les Ombres de Seattle de diverses manières. Jetons un oeil dessus, vous voulez bien ? Une compilation servie par votre serviteur lui-même, alors soyez gentil avec lui !
- Fastjack

## TEMPO FUGIT

La pègre de Seattle a connu quelques bouleversements ces dernières années (voyez le chapitre intitulé Pègre de Seattle pour plus d'infos). Les Yakuzas sont devenus plus traditionnalistes et conservateurs, notamment avec leurs attaques contre les Anneaux de Séoulpa coréens et l'assassinat de Shigeda, l'oyabun de la « nouvelle voie ». Du côté de la mafia, le Don Maurice Bigio, dit « le Boucher », est mort juste à côté de la tombe de sa femme, et Rowena O'Malley a enfin récupéré les rênes des familles de Seattle, Joe Gianelli héritant, lui, de ce qui reste du business de la famille Bigio.

Beaucoup de violences entre les syndicats ont quelque peu remué le tableau des scores, ce qui n'est pas vraiment nouveau à Seattle, mais l'étincelle qui a vraiment déclenché l'incendie d'une nouvelle guerre des mafias fut le tempo, la nouvelle et la plus convoitée des drogues à débarquer dans les rues depuis que la puce BTL a rendu obsolètes les autres grille-cervelle biochimiques. Le truc, c'est que le tempo n'était pas techniquement illégal, mais la demande est devenue tellement importante, et croissait tellement, que les gangs et les gros criminels ne parvenaient pas à en faire passer assez au travers des frontières pour y répondre. Et plus haut le prix grimpait, plus les syndicats et les autres se battaient pour saisir les cargaisons en provenance d'Amérique du Sud.

Du côté des forces de l'ordre, la Lone Star connaissait dernièrement de nombreuses difficultés dues au nombre croissant d'accusations de persécution raciale, particulièrement à l'encontre de la communauté orke du métroplex. Un incident célèbre impliquant des officiers de la Lone Star qui tabassaient des suspects orks tourna rapidement au véritable scandale médiatique. Le tout alimenta encore plus les rumeurs accusant la Lone Star de laxisme dans son enquête sur le « Mayan Cutter », parce que la plupart des victimes du tueur en série étaient orkes (en général, pauvres et SINless). La Lone Star n'était déjà donc pas très populaire quand les actes de violence dans les rues de Seattle commencèrent à se multiplier frénétiquement, au point que l'administration, les citoyens et le Conseil corporatiste exigèrent tous d'elle qu'elle restaure l'ordre. Le flou légal autour du tempo lui liait d'autant plus les mains, car elle ne pouvait arrêter personne pour possession ou usage, seulement pour les actes commis sous son influence.

Les violences de la pègre et les problèmes provoqués par le tempo enragerent les habitants. Tout naturellement, l'administration Brackhaven, qui avait été élue sur la promesse de préserver l'ordre et la stabilité, décida de jeter la Lone Star sous le premier bus venu, lui attribuant toutes les responsabilités pour le chaos ambiant et les utilisant comme un prétexte pour annuler le contrat qui la liait à eux. Dans la même conférence de presse, le gouverneur Brackhaven annonça fièrement que le nouveau contrat de sécurité de Seattle avait été attribué à Knight Errant, dont les agents attendirent à peine que la Lone Star ait fait ses bagages pour prendre possession de ses commissariats et de ses bâtiments répartis dans tout le métroplex.

- Sunshine
- Les effets du tempo se sont étendus bien au-delà des frontières de Seattle, mais dans le métroplex lui-même, les principaux dégâts causés par la drogue ont été les affrontements entre les syndicats du crime, le débarquement de la Lone Star et l'emménagement de Knight Errant. Bien entendu, le tempo a fait pas mal de morts du côté des Ombres de Seattle, où il a transformé des gens jusque-là honorables en drogués dépendants. J'aimerais pouvoir dire que les gens en savent assez sur les dangers du tempo (comme des autres grille-cervelle et drogues récréatives), mais les gens ne sont que des gens, et le tempo a juste rejoint les rangs des différentes formes de substances « récréatives » qui circulent quand la nuit est chaude.
- Butch

## RECHERCHE AETHERPEDIA, MOT-CLÉ : TEMPO (DROGUE)



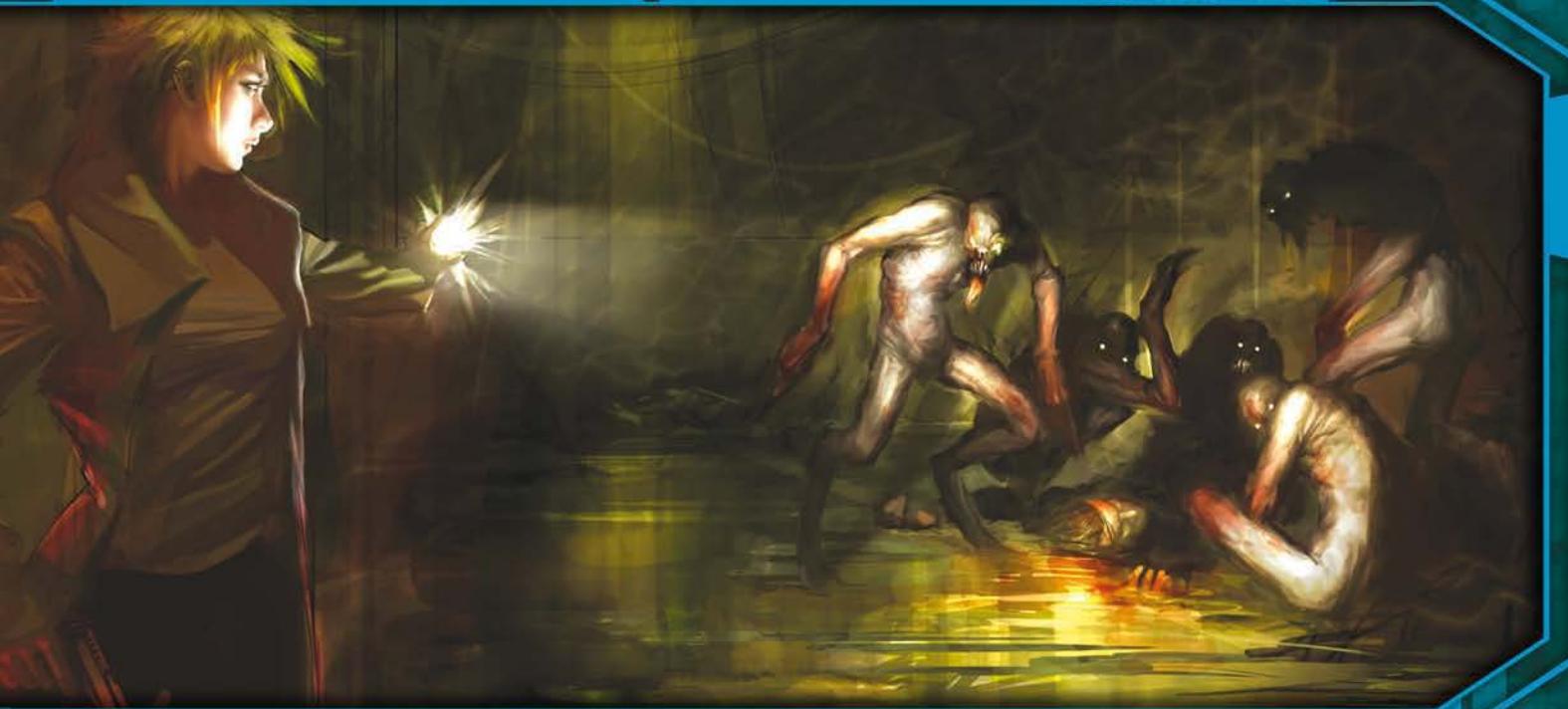
Aussi connue sous les noms de « flipside », « clams » ou « rod suiker, le tempo est une BAD (*Bioengineered Awakened Drug* – drogue de synthèse Éveillée génétiquement modifiée) dérivant d'une forme hybride des trompettes des anges (*Brugmansia*) mêlée à une variante Éveillée de garneleira (ou figuier étrangleur), et principalement de son écorce. Une fois raffinée, la drogue prend la forme d'une poudre cristalline aux reflets arc-en-ciel similaires à ceux du pétrole. Le nom « tempo » est tiré de la religion afro-brésilienne Umbanda, soit le nom d'un de ses *orixás*, aussi connu sous celui de *Gran Bwa*, ou « Grand Arbre ». Le nom reflète aussi l'association faite de la drogue avec l'univers de la musique et de la scène musicale. L'un de ses surnoms les plus populaires, « flipside », a été inspiré par l'un des effets de la drogue qui permet à son utilisateur de percevoir la magie. Le fait de prendre du tempo est ainsi désigné par le verbe « flipper », alors qu'un comportement inhabituel ou inapproprié sous l'influence de la drogue sera désigné comme « flipper sévère ».

Le tempo procure un sentiment d'euphorie, une sensibilité accrue aux émotions des autres, le tout mêlé à des hallucinations passagères, qui rendent les utilisateurs désorientés et plus sensibles à la suggestion. Les utilisateurs perçoivent souvent des flashes

ou des aperçus de phénomènes astraux, qui dépendent de l'environnement dans lequel ils évoluent. L'usage de tempo accroît, en outre, le niveau de dopamine, ce qui intensifie les sensations de bien-être et de confiance en soi, ainsi que la résistance à la douleur.

Le tempo est extrêmement addictif, créant tant une dépendance physique basée sur l'augmentation du niveau de dopamine, que psychologique, due aux autres effets de la drogue. Les personnes dépendantes développent en général une plus grande tolérance aux effets de la drogue, exigeant des dosages toujours plus importants, et la recherche de formes de stimulation plus fortes, ce qui peut mener à des comportements à risque plutôt extrêmes. Les effets du sevrage sont l'insomnie, l'apathie, la dépression, la perte d'appétit et une incapacité générale à apprécier le monde physique ordinaire. Les effets secondaires au long terme sont la perte de mémoire, les évanouissements, couplés en général à des changements de personnalité et un comportement psychotique extrême.

Le tempo est illégal dans de nombreuses nations, mais pas toutes, et son importation comme son commerce sont régulées même dans les endroits où la vente et l'usage sont légaux.



## HISTOIRE : LA LONE STAR

Seattle est ma ville.

Par certains côtés, j'étais chanceuse. J'ai écopé d'une nouvelle zone, plus facile, à Snohomish. J'avais subi l'école de « reformation » que Knight Errant destinait aux agents de la Lone Star souhaitant être reclassés. Mes horaires avaient été diminués, bien entendu, mais j'y gagnais au change. Et, de toute façon, qu'est-ce qu'une fille fait quand elle a du temps à perdre ? Son job, bien sûr.

Et voilà pourquoi je pressais l'accélérateur en direction d'un bâtiment abandonné quelque part au nord de Green Lake, un jeudi à 23 heures. Il n'y avait aucun moyen que Knight Errant ait hérité des dossiers associés à ce projet – normal, il n'en existait pas. Garder Downtown propre requérait beaucoup de travail en dehors du service, et les Knights allaient bientôt l'apprendre. Leur façon de parader s'éteindrait quand les réalités de la situation les engloutiraient.

Bien sûr que je voulais qu'ils se plantent et qu'ils crèvent. Je voulais que le gouverneur s'excuse auprès de nous quand il *nous* rendrait le contrat de Seattle. Je voulais retrouver mon ancienne zone de Downtown. Et je me foutais d'avoir une putain d'augmentation, de retrouver mon plein temps ; être fière de reporter les couleurs serait un début suffisant. Chaque chose en son temps.

Dans la Star, nous avions protégé l'œil du public des pires choses qui étaient arrivées dans le plexe. Comme des choses les plus dégueulasses, dont ils désiraient continuer à nier l'existence au cœur même de leurs si jolis voisinages. En vérité, vous ne pouviez aller nulle part dans la ville sans tomber sur un truc que le public préférait ne pas voir, ou du moins prétendre que cela n'existe que dans les Barrens. « En fait, je pense que Puyallup ne fait pas partie de la ville, avec tous les crimes et les choses horribles qui s'y passent », diraient-ils, sans même voir le charcudoc illégal qui venait d'ouvrir juste à côté de leur boutique et qui faisait plus d'argent en un jour que ce que leur commerce légal rapportait en une semaine.

Aussi, quand plusieurs personnes avaient été portées disparues dans ce voisinage, à la fin de l'année dernière, nous étions venus enquêter, normal. Heureusement que nous étions au courant de tout, car il s'était avéré qu'il s'agissait d'un truc que les gens n'aimaient vraiment pas voir à Downtown. Ouais, vallait mieux pas en parler aux habitants... et les laisser croire plutôt qu'il s'agissait d'un kidnappeur en puissance.

Je laissai le moteur de ma Comet tourner. Les senseurs biométriques du volant ne permettraient à personne de la piloter manuellement s'ils ne percevaient pas mes mains dessus, et les paramètres de sécurité retarderaient l'intrus pendant quelques minutes, assez longtemps pour que je puisse régler mon affaire. Je frappai trois fois sur la porte qui menait aux caves du bâtiment, puis retournai à la voiture et en sortis le premier sac du coffre. Le temps que je revienne à la porte, on l'avait ouverte de l'intérieur, me permettant d'entrer et de descendre la grande volée de marches. Là, en bas, je déposai le sac lourdement dans un bruit sourd.

Deux autres voyages, de la voiture jusqu'à la cave. Le temps que j'y retourne, chaque sac précédemment déposé avait disparu, et je le remplaçais par un autre, plein. Les sacs vides de la semaine dernière étaient posés sur la table, maintenant, et je m'interrompis avant de les ramasser. Les sons humides du repas qui commençait se faisaient déjà entendre : les crocs et les griffes qui déchiraient la chair, les fines lèvres qui aspiraient, et le bruit inimitable d'un muscle qu'on arrachait d'un os. J'allumai ma lampe-torche pour jeter un bref coup d'œil sur eux. Ils levèrent la tête, brièvement, leurs yeux infectés par une cataracte laiteuse. Je leur montrai mon pouce en guise d'approbation.

Ceux qui viennent se faire recoudre ne sont pas les seuls à remplir les poches des charcudocs. Il y a aussi ceux qui ont juste besoin d'un petit service de livraison.

Seattle est ma ville. Toute entière. Ainsi que tous ses habitants.



# DOWNTOWN

Downtown Seattle, qui était autrefois la ville de Seattle elle-même, demeure le cœur du métroplex actuel. Ce district central supporte à lui seul une grande majorité de l'économie de la région, dont il abrite le gouvernement. C'est aussi le centre de la vie culturelle et des divertissements. Bien qu'il y ait beaucoup à voir et à faire dans les autres coins du métroplex, rien n'est aussi caractéristique de la vie à Seattle que ce district de Downtown.

## DOWNTOWN D'UN COUP D'ŒIL

**Superficie :** 468 kilomètres carrés

**Population :** 545 000 habitants

**Humains :** 63 %

**Elfes :** 13 %

**Nains :** 2 %

**Orks :** 19 %

**Trolls :** 2 %

**Autres :** 1 %

**Densité de population :** 1165 par kilomètre carré

**Revenu annuel moyen par habitant :** 130 000 \$

**Taux d'affiliation corporatiste :** 89 %

**Hôpitaux et cliniques :** 12

**Circonscriptions électorales :** 11

**Éducation :**

**Niveau collège :** 25 %

**Niveau lycée :** 45 %

**Enseignement supérieur :** 18 %

**Masters et doctorats :** 12 %

⦿ **Principales installations corporatistes :** Aztechnology, Brackhaven Investments, Federated-Boeing, Ingersoll & Berkeley, Mitsuhamia Computer Technologies, NeoNET, Renraku Computer Systems, Wuxing Inc.

⦿ **Principaux gangs :** Bloody Screamers, Disassemblers, First Nations, Halloweeners, Troll Killers.

## LES QUARTIERS

Vous trouverez ci-dessous les principaux quartiers et autres divisions de Downtown.

### ARCOLOGY COMMERCIAL AND HOUSING ENCLAVE (ACHE - ENCLAVE COMMERCIALE ET RÉSIDENTIELLE DE L'ARCOLOGIE)

Est-ce qu'un bâtiment peut être vu comme un quartier à lui seul ? Oui, s'il possède la taille de l'Arcology Commercial and Housing Enclave de Downtown Seattle ; soit une structure haute de près d'un kilomètre, comptant plus de trois cents étages, et hébergeant plus de cent mille habitants.

Bâtie à l'origine par la corporation Renraku Computer Systems, l'Arcologie était destinée à devenir un environnement autosuffisant pour héberger ses employés. Mais la catastrophe arriva en 2059, quand l'Arcologie, dont la construction était à peine terminée, fut coupée du monde par une intelligence artificielle machiavélique qui hantait le système informatique de Renraku. Finalement libérée par l'armée des UCAS, la structure fut ensuite saisie par le gouvernement. Maintenant, une grande majorité de ses zones habitables et de bureaux ont été converties en habitations à loyer modéré, alors que le gouvernement des UCAS garde le contrôle des zones les plus sensibles du bâtiment.

## QUARTIER : DOWNTOWN

« Pistons, est-ce que vous saviez qu'il y a 2 398 cafés dans Downtown Seattle ? »

Le spectacle des lumières nocturnes de Seattle emplissait l'immense baie vitrée, qui courait du plancher au toit du restaurant The Eye of the Needle. J'essayais de ne pas m'extasier devant la vue, ni aux yeux des autres clients ou des serveurs dans leurs beaux costumes noirs. Chacun de ces derniers représentait plus d'une année de loyer à mes yeux. Mes lentilles-caméra RA s'occupaient à prendre des photos afin que je puisse, à l'avenir, usurper quelques nouveaux visages si je voulais entrer de nouveau dans ce restaurant très select. M. Johnson se pencha par-dessus la table pour me servir un café avec une cafetière en argent. La tasse était faite d'une porcelaine blanche si fine et si parfaite qu'elle en était presque transparente. Je pris une petite gorgée polie... de l'or liquide ! Mes yeux ne bougèrent *presque* pas, mais un léger murmure d'appréciation s'était peut-être échappé malgré moi.

M. Johnson sourit. « Les grains sont hawaïens. Les cendres volcaniques, l'altitude, la pluie tropicale et le climat – tout en fait un endroit de prédilection pour cultiver du café. De petites récoltes, cela dit. Les cultivateurs les font eux-mêmes, et font griller ensuite les grains, tout à la main. Une seule livre de ce café s'arrache pour plus d'un millier de nuyens. »

« De l'or liquide », commentai-je. Mais je reposai la tasse, avec précaution.

« Exactement. Je ne vous ennuierai pas avec les détails, mais pour tout vous dire, j'ai un problème de café. Et on m'a laissé entendre que vous résolviez les problèmes. »

« Moyennant honoraires. »

« Bien entendu. » Il clôt le sujet de l'argent avec plus de nonchalance encore que je ne l'aurais imaginé. Mes honoraires ne devaient probablement pas signifier grand-chose pour quiconque pouvait obtenir une table dans le très luxueux Eye of the Needle. « J'ai appris qu'un de mes concurrents avait acquis une cargaison d'une variété particulièrement rare issue d'Amazonie. Des grains de la Fazenda Mantiqueira. J'aimerais que vous puissiez soit confirmer soit infirmer cette rumeur. Et si elle s'avérait, que vous arriviez à les empêcher de vendre le café. Je me moque de la manière dont vous vous y prendriez, je ne veux tout simplement pas qu'une seule tasse en soit vendue. »

« Et votre concurrent ? »

« Au Mayflower Park Hotel. Le restaurant Andaluca. »

Hochant la tête, je lançai une recherche rapide. Les infos concernant l'hôtel apparurent presque immédiatement dans ma RA, du moins assez vite pour me permettre d'agir comme si je connaissais l'endroit. Bien au-delà de mon budget. Outre les données classiques, il y avait une demi-douzaine de commentaires postés sur ShadowSea qui arguaient que le lieu était tenu par des runners à la retraite. Bien, bien, ça s'annonçait marrant.

« J'en ai entendu parlé », lançai-je. « Je prends le job. » Je lui envoyai mes tarifs standards et mes préférences concernant le dépôt et le blocage des fonds et, une seconde plus tard, une seconde fenêtre RA apparut avec la confirmation que des fonds avaient été placés sur le compte bloqué.

« Je commencerais dès maintenant. » Je laissai M. Johnson à la table, à contempler la pyramide azzie, qui brillait d'un éclat rouge-sang ce soir-là, tout en sirotant son or liquide.

L'air nocturne était un brin friqué, le vent portait les odeurs du Sound. Une pub RA pour des taxis locaux brillait d'une lumière à néons verte, et je répondis à la suggestion. Le taxi, piloté à distance, arriva quelques minutes plus tard, peint en vert et blanc. Une fois à l'intérieur, je passai un appel rapide à mon contrebandier local préféré.

Sa gueule, plutôt laide, apparut aussitôt dans mon champ de vision. « Pistons, chérie ! »

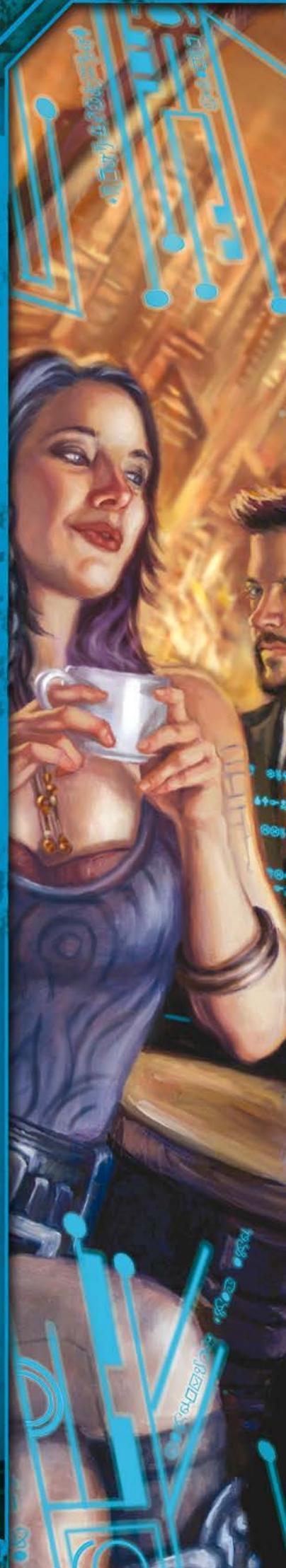
« Sounder », fis-je, avant de remuer la tête pour marquer ma désapprobation. « S'il te plaît, dis-moi que les cheveux bleus ne sont que temporaires. »

« J'ai cru que tu t'étais barrée de Seattle, » répliqua l'orque.

« J'ai un job. Et j'espérais que tu avais peut-être entendu quelque chose. » Je lui donnai les détails, et non seulement elle confirma la rumeur, mais elle pouvait même me renseigner sur l'endroit où le café avait été stocké : dans une cache de contrebandiers, dans l'Underground, sous Pike Street Market. Je lui envoyai une prime pour l'info, couplée avec l'adresse d'un meilleur coiffeur.

À cette heure de la nuit, le marché était fermé. Il ouvrirait ses portes quelques heures plus tard, lorsque la pêche du matin serait débarquée. Il me fallut seulement quelques minutes pour hacker la caméra de sécurité et trouver la porte d'accès des contrebandiers. Trois trolls la gardaient, cherchant à paraître nonchalants. Je soupirai.

Il était temps de passer quelques coups de fils supplémentaires. Je n'étais pas inquiète, pourtant. Sachant que je me trouvais à Seattle, j'étais persuadée de pouvoir trouver une bande de runners prêts à tuer pour une tasse d'un café exceptionnel.



L'Arcologie demeure l'une des merveilles architecturales de Seattle (et du monde), et sa silhouette verte et argentée domine le ciel de Downtown. Les cinq premiers niveaux abritent un centre commercial ouvert au public, ainsi qu'un petit musée retraçant l'histoire et le développement du bâtiment.

- Les « habitations à loyer modéré » proposées par l'ACHE (« douleur » en anglais) ne sont en fait qu'une immense prison destinée à retenir près de 150 000 « indésirables » pour les garder loin des rues du métroplex.

À l'intérieur, entre les niveaux publics du centre commercial et ceux du sommet réservés à l'élite (et toujours tenus par l'armée des UCAS), vous avez des centaines d'étages réservés à ces « détenus ». Ils habitent dans les pièces d'habitation qui leurs sont assignées, mangent et boivent le soja produit et l'eau distillée par le gouvernement – agrémentés d'une petite sélection d'arômes artificiels –, portent les uniformes du gouvernement en guise de vêtements et ne regardent que les émissions tridéos et les sims approuvés par le gouvernement. Certains arrivent à trouver du travail en tant que manutentionnaires, mais la plupart n'ont rien d'autre à faire, ou presque, que de retourner à une forme de sauvagerie primale dès que l'occasion se présente.

Quand vous signez un contrat pour emménager dans un logement de l'ACHE, vous abandonnez en fait tous vos droits et n'êtes plus autorisé à quitter l'environnement « autosuffisant » de l'Arcologie. Quelle solution meilleure à Seattle pour gérer ses problèmes de sans-abris et de pauvreté ? Loin des yeux, loin des esprits, comme ils pensent. Tout cet endroit n'est qu'un cauchemar.

#### ● Glitch

- C'est peut-être un petit coin d'enfer, mais c'est aussi une mine d'or potentielle. Bien entendu, il y a beaucoup de pognon à se faire avec la contrebande, et notamment faire rentrer ou (la plupart du temps) sortir des gens de l'Arco. Mais les trucs les plus importants sont dans les zones hors d'atteinte des « résards » (comme on appelle les résidents à plein temps). Après tout, Renraku a bâti ce truc pour en faire sa couronne sertie de diamants, et il reste encore quelques cailloux dedans. Les niveaux souterrains comportent les principaux réacteurs (oui, des réacteurs) de l'Arcologie, ainsi que tout un tas d'équipement high-tech, alors que les étages supérieurs regorgent de systèmes informatiques sécurisés, de données et de technologies que Renraku ou Deus (l'IA qui s'était accaparée, un temps, le bâtiment) ont laissé derrière eux. Les militaires des UCAS sont sur le coup depuis des années, mais c'est une quête à la fois lente et douloureuse, notamment quand on considère les protocoles de sécurité et les pièges potentiels laissés derrière. Je connais de nombreux groupes qui seraient ravis de mettre la main sur certains de ces trucs, et qui seraient donc prêts à payer une fortune pour ce faire.

#### ● Pistons

### BALLARD

Situé juste au nord du canal navigable du lac Washington, Ballard est un quartier de classe moyenne à supérieure centrée autour de Market Street. Ses habitants célèbrent fièrement leurs origines scandinaves à l'occasion de différentes festivités et autres événements locaux, de même que leur parrainage avec la communauté « jumelle » de Poulsboro, dans le Conseil salish-shidhe, et la célébration de la fête nationale norvégienne du 17 mai. Ballard héberge le Nordic Heritage Museum et les écluses Hiram M. Chittenden, connues aussi sous le nom d'« écluses de Ballard », sur le canal.

- Les écluses de Ballard sont parfois la cible de terrorisme écologique ou politique, malgré le fait qu'elles n'aient qu'une valeur géopolitique limitée et un impact écologique plus positif que négatif. Quoi qu'il en soit, la sécurité ici est assurée par la Garde du métroplex, avec le soutien du UCAS Army Corps of Engineers (corps d'ingénieurs de l'armée des UCAS).
- Hard Exit
- Ballard a longtemps été le cœur même du Seattle Independence Movement (Mouvement pour l'indépendance de Seattle). Ce mouvement a été initié par une bande d'autochtones mécontents, fatigués de voir Seattle être considérée

comme l'enfant mal aimé des UCAS. Ils souhaitent voir le métroplex tenter l'aventure en solitaire en tant que cité-État, libre de forger des alliances avec d'autres nations et de mener ses propres affaires et sa propre politique. Beaucoup voient le mouvement comme étant plutôt naïf, surtout si l'on considère l'histoire de San Francisco avec le Japon, et le fait que le Conseil salish-shidhe entoure le métroplex de toutes parts. Quoi qu'il en soit, les indépendantistes les plus radicaux pensent que Seattle a tout à gagner à suivre, seule, son propre chemin plutôt que de se soumettre à la tyrannie d'opresseurs yankees. Ils continuent donc à supporter les réformes politiques qui tendent vers cet idéal.

#### ● Kat St. Irregular

### CAPITOL HILL

Capitol Hill était connu avant sous le nom de Broadway Hill, et même après avoir été rebaptisé, en 1901, le quartier fut longtemps surnommé « Catholic Hill », du fait de sa vaste population catholique et au nombre important d'églises bâties ici. Le quartier comprend aussi « Millionaire's Row », installé le long de 14<sup>th</sup> Avenue East, qui comporte de nombreux bâtiments chics et autres appartements luxueux.

L'un des quartiers de Seattle les plus avant-gardistes, Capitol Hill est l'endroit à visiter si vous raffolez des petits cafés indépendants, des boutiques de vêtements vintage ou d'occasion, des librairies spécialisées ou occultes, des galeries d'art et des boutiques chics. Il a longtemps été le centre des sous-cultures sexuelles alternatives de Seattle, que l'on retrouve dans de nombreux bars, boîtes de nuit et autres lieux de rencontre locaux.

- Je suppose que les « lieux de rencontre » impliquent les sex-clubs et autres enseignes du genre. Bien entendu, certains gays ont perdu toute forme d'intérêt envers Capitol Hill, et ont migré vers l'Elven District, Queen Anne ou même hors de Downtown. Mais Capitol parvient à maintenir sa réputation et son ambiance bohème.

#### ● Kat o'Nine Tales

### ELVEN DISTRICT

Après les événements de la Nuit de la rage, en 2039, beaucoup d'elfes et de nains de Seattle s'installèrent dans ce quartier situé à l'ouest du Seattle Center, à proximité de la berge sud du Lake Union. Durant les décennies qui suivirent, ils ont transformé ce quartier en ce que l'on appelle aujourd'hui l'Elven District (le district elfe), soit une communauté métahumaine unique reflétant leurs goûts, leurs valeurs et leurs besoins. Les habitations ordinaires de classe moyenne ont fait place à des maisons de ville couvertes de lierre, souvent ornées de belles sculptures en bois ou en pierre, et de petits parcs et jardins ont éclos partout dans la zone, dont beaucoup sont entourés de barrières en fer forgé ou en pierre sculptée (en forme d'anneaux ou de menhirs).

- Il est intéressant d'observer la façon dont les métas de la vieille garde du District traitent les nouveaux venus, comme les changelins, en reproduisant les mêmes comportements qui les avaient alors conduits à s'installer ici (et dans d'autres lieux comme Tarislar et l'Underground). Ce doit être dans la nature (méta) humaine, je suppose.

#### ● Tarlan

### INTERNATIONAL DISTRICT

L'International District de Seattle est unique de par sa mixité culturelle, due aux nombreuses communautés asiatiques qui se sont installées ici au fil des années. Après que l'incendie de Seattle de 1889 eut ravagé le Chinatown de la ville, les habitants sino-américains établirent une nouvelle communauté centrée autour de King Street, qui devint donc le cœur même de l'actuel International District. Dès lors, des vagues entières d'immigrants asiatiques vinrent s'installer dans le quartier, dont des Japonais, des Philippins, des Vietnamiens, des Coréens, des Thaïlandais, des Laotiens, des Cambodgiens et des Birmanes. Selon un recensement récent, la population du quartier est à 59 % d'origine asiatique, 17 % caucasienne, 14 % latino et 10 % africaine.

Le quartier organise de nombreux festivals culturels asiatiques (et notamment le Nouvel an chinois en début d'année), et héberge aussi le Wing Luke Asian Museum sur King Street.

- ⦿ L'International District est aussi le cœur-même du pouvoir yakuza sur Seattle, malgré le long conflit qui l'a opposé aux triades chinoises pendant plusieurs années pour son contrôle. Même si les triades bénéficient du soutien de la communauté chinoise qui réside ici, elles n'ont pas trouvé de moyens de diminuer la mainmise du Yakuza sur ce quartier. Cela signifie que certaines de ces charmantes cantines asiatiques sont souvent le cadre de violences, et qu'un coup porté par un camp sur un autre touche souvent des victimes innocentes, prises entre deux feux.

⦿ Mihoshi Oni

## UNDERGROUND ORK

Après le grand incendie de 1889, qui détruisit près de 33 blocs dans le centre-ville, la ville décida non seulement qu'il était nécessaire de construire des bâtiments plus résistants au feu, en pierre ou en briques et non en bois, mais aussi d'élever le niveau de la rue d'un ou deux étages au-dessus de celui d'alors. Ces travaux créèrent donc tout un réseau de souterrains et de tunnels, certains présentant même des trottoirs, qui prit plus tard le nom d'Underground de Seattle. L'Underground est resté abandonné pendant plusieurs années jusqu'à devenir une vraie attraction touristique au milieu du XX<sup>e</sup> siècle, ce qui provoqua sa remise à neuf et son expansion.

Bien qu'il est communément établi que des métahumains, et particulièrement des nains et des orks, ont emménagé dans l'Underground après les événements de la Nuit de la rage, il apparaît en fait que de nombreux groupes occupaient déjà l'endroit bien avant, et les violences dans les rues n'ont fait que provoquer un afflux supplémentaire de métahumains cherchant refuge. Dès les années 2040, l'Underground était devenu un havre pour métahumains et commença à être connu sous la désignation d'« Underground ork ».

- ⦿ Et pourtant, permettez-moi de le dire, les nains y sont aussi nombreux ! Certes, les orks représentent, de loin, la population la plus importante de l'Underground, mais ils ne sont en aucun cas les seuls, et les nains firent (et font toujours) beaucoup pour étendre et entretenir l'endroit. La grande majorité des nains a quitté l'Underground après des altercations avec la population orke, qui n'a cessé de grossir avec les années.

⦿ Hannibelle

- ⦿ Certains des changelins, disons les moins beaux, se sont frayés un chemin jusqu'à l'Underground. Certains furent acceptés par la communauté, et d'autres rejetés, gardés en marge ou même reconduits à la surface. Après tout, certaines transformations de la GRIME sont plus adaptées à la vie souterraine, alors que d'autres souhaitent juste se cacher de la lumière du soleil, ne pas être vus, ce qui convient en général très bien aux norms dans les rues.

⦿ Baka Dabora

Avec les années, l'Underground a connu beaucoup d'expansions et de rénovations, gardant toujours en place la structure initiale ainsi que tous les travaux réalisés voilà cent ans et cinquante ans. Ces derniers concernent surtout des arches porteuses en briques et des plaques de verre pour filtrer la lumière depuis l'extérieur, toutes teintes en violet pour avoir accumulé les impuretés des années durant. Les habitants ont nettoyé et étendu de nombreuses sections de l'Underground, créant ainsi une communauté entière et unique juste en dessous des rues de Downtown.

Des visites de l'Underground ork sont proposées. Renseignez-vous au Big Rhino ou dans le souterrain de Lordstrungs, en centre-ville. Si vous êtes à la recherche de cadeaux uniques ou d'objets artisanaux orks, ou même de boutiques spécialisées pour les métahumains, n'hésitez pas à visiter le bazar de l'Underground.

- ⦿ Pour les fringues orkes ou trolles, qu'il s'agisse de vêtements courants ou plus formels, je recommande Tusk, près de l'entrée de Lordstrungs. C'est un tailleur expert, qui pratique aussi les retouches de vêtements blindés et autres armures corporelles pour les adapter aux métahumains les plus costauds.

⦿ Butch

- ⦿ J'ai mieux : le Goblin Market de l'Underground est le repaire de nombreux contrebandiers qui sévissent dans les tunnels. Si vous savez où regarder ou à qui parlez, vous y trouverez beaucoup plus de choses plus intéressantes que des œuvres ou des objets artisanaux.

⦿ Traveler Jones

- ⦿ L'Underground est bien plus qu'un piège à touriste ou une Mecque du shopping métahumain. C'est surtout une communauté vivante et légitime, et qui, ces dernières années, a su développer de nombreux aspects de son économie. Prenez Fungitek, par exemple, une start-up corporatiste spécialisée dans les cultures de champignons. Ils ont passé un deal avec l'Underground pour installer une ferme de champignons là-bas, afin d'y cultiver certaines de leurs variétés expérimentales. Non seulement ça a rapporté de l'argent à la communauté, mais aussi développé une nouvelle source de nourriture potentielle.

⦿ Baka Dabora

- ⦿ Le futur de l'Underground ork promet d'être agité avec le gouverneur Brackhaven à la baguette. Pendant des années, la communauté a subsisté grâce à un accord tacite passé avec le gouvernement du métropole. Comme pour les Barrens et les autres zones qui n'intéressent guère les citoyens réguliers de Seattle, on a laissé, jusqu'ici, l'endroit tranquille. Tout va bien tant que les sales gobelins mâchent de la poussière sous les rues, mais c'est une toute autre histoire si ces derniers développent non seulement une économie florissante mais aussi un sentiment croissant de fierté et d'identité, sans parler de leur population bourgeonnante, juste là, sous les rues. Brackhaven a déjà déclaré que la « question de l'Underground » était sujette à de « sérieuses préoccupations » pour son administration, et cela implique sûrement un harcèlement judiciaire et des restrictions imposées à la communauté orke en vue de l'étrangler, ou du moins de restreindre son expansion et son développement. Bien entendu, cela provoquera des manifestations de métahumains en colère, avec peut-être même quelques incidents violents... Soit autant de prétextes aux yeux du gouverneur pour déclarer que l'Underground est un « refuge de terroristes », et y envoyer sa Garde afin de contrôler quelques SIN et en déloger ces dangereux individus. Vous croyez que ça n'arrivera pas ? Asseyez-vous, et regardez.

⦿ Elijah

## QUEEN ANNE, INTERBAY ET MAGNOLIA

La péninsule au nord-ouest du centre-ville même se compose des quartiers de Queen Anne, d'Interbay et de Magnolia, trois des plus grands centres résidentiels de Downtown.

Queen Anne Hill est divisée en deux : Upper Queen Anne et Lower Queen Anne. Cette dernière, la partie basse, située au pied de la colline et à proximité du Seattle Center, est un mélange de bâtiments résidentiels, de condos, de bureaux corporatistes et de centres commerciaux de classe moyenne ou supérieure. Upper Queen Anne est à la fois plus résidentielle et plus riche, et comporte de jolies maisons datant de plus d'un siècle, dont certaines sont au registre des monuments historiques du métropole.

Le quartier d'Interbay repose dans la vallée qui sépare Queen Anne Hill et Magnolia, jusqu'au Ballard Bridge qui traverse le canal navigable du lac Washington, et mène à Ballard, au nord. Une grande partie d'Interbay est occupée par les Burlington Northern Train Yards, le parc ferroviaire de Burlington, ainsi que ses boutiques et ses bâtiments de maintenance. Interbay est réputé pour sa communauté politiquement très active, qui comporte un fort mouvement pour les droits des métahumains très ancré dans la population ouvrière locale.

Magnolia, au bout de la péninsule, est relié à Seattle par pas moins de trois ponts qui traversent les voies ferroviaires d'Interbay. Ce quartier héberge de grands parcs, dont le célèbre Discovery Park, ainsi que West Point,

le point de Seattle situé le plus à l'ouest, où se dresse le célèbre phare, le West Point Lighthouse. Le reste de Magnolia est principalement résidentiel, à l'exception du quartier commercial de Magnolia Village, au centre.

- ⦿ Plusieurs recherches archéologiques menées à West Point ont démontré que l'endroit avait accueilli des habitations humaines datant d'au moins 5 000 ans. Les fouilles et leurs trouvailles sont souvent sources de petites frictions avec le Conseil salish-shidhe, qui continue à déclarer tout artefact d'origine amérindienne comme faisant partie intégrante de son héritage culturel. Plusieurs factions au sein même du Conseil sont partisanes d'utiliser d'autres moyens pour « recouvrer » lesdits artefacts que ceux employés selon le protocole officiel (et le passage à l'acte suivra sûrement bientôt).

#### ⦿ Elijah

- ⦿ Et ils ne sont apparemment pas les seuls. J'ai appris que le vol récent d'antiquités nouvellement déterrées lors d'une fouille à West Point avait été commandité par un Johnson de Tir Tairngire. Cela signifie que les déclarations du CSS clamant son innocence dans l'affaire sont en fait vraies.

#### ⦿ Snopes.

Le quartier de Magnolia comporte de nombreuses maisons des plus spectaculaires, dont le manoir du gouverneur, situé sur West Blaine Street.

- ⦿ De même que la résidence O'Malley, actuellement occupée par Rowena O'Malley, de la Mafia de Seattle. Sa propriété a même une meilleure sécurité que le manoir du gouverneur. Ce qui n'est guère étonnant, vu qu'elle est la cible de bien plus de tentatives d'assassinat que le gouverneur, même si je pense que Brackhaven peut être celui qui parviendra à briser ce record.

#### ⦿ Star Loner

### SEATTLE CENTER

En 1962, Seattle fut le théâtre d'une exposition mondiale, la Century 21 Exposition, et le Seattle Center fut bâti pour l'accueillir, ce qui conduisit à l'érection d'un des plus célèbres monuments du métroplex, mais aussi sa marque de fabrique, à savoir la Space Needle. Cette zone de 74 hectares est en fait située dans Lower Queen Anne, mais elle forme un quartier à elle seule. Elle comporte un terminus de monorail, l'International Fountain, ainsi que de nombreux pavillons, amphithéâtres, stades, et d'autres sites, dont le Pacific Science Center.

Pendant plus d'un siècle, le Seattle Center a accueilli de nombreux événements spéciaux et autres festivals annuels célébrant la diversité culturelle du métroplex, ainsi que le festival annuel de musique et d'art Bumbershoot de septembre, la dernière festivité en extérieur importante avant que ne commence la saison des pluies de Seattle.

Le Seattle Center a connu plusieurs rénovations au cours de ses cent dix ans d'existence, et il est entretenu et protégé par le métroplex comme un site historique.

- ⦿ Le Center abrite aussi la Kobe Bell, un cadeau de Seattle à sa « ville jumelle » de Kobe, au Japon, symbolisant l'amitié et la paix. Cette cloche métallique d'une tonne est hébergée dans son propre bâtiment, et les membres de la communauté Éveillée soutiennent qu'elle émet des « vibrations » palpables dans l'astral, vibrations rendues encore plus sensibles lorsqu'elle sonne.

#### ⦿ Mika

### UNIVERSITY DISTRICT

Surnommé localement U-District, et accueillant l'University of Washington (ou « U-Dub »), l'University District de Downtown est, à bien des égards, une « ville universitaire » typique au cœur même du métroplex. La zone abrite de nombreux étudiants de l'UW, et les commerces se concentrent sur leurs besoins et leurs centres d'intérêt. C'est le cas du quartier commercial d'University Village, du centre commercial Northgate Mall, ainsi que de nombreuses brasseries, cafés, et même d'un maraîcher local.

- ⦿ L'U-District est aussi réputé pour ses boutiques de magie, à la fois bien établies et « informelles », qui vont du gars qui étales ses marchandises sur une couverture aux couleurs vives sur le trottoir à l'entreprise organisée implantée dans une impasse ou une alcôve. Grâce à la popularité du programme d'études magiques de l'UW, il y a toujours quelqu'un dans le coin pour refourguer un truc « magique », même si la plupart du temps il s'agit d'escrocs revendant des conneries sans valeur à des blaireaux. L'adjectif « magique » s'applique quand le vendeur disparaît sans laisser de trace dès qu'il a l'argent en main.

#### ⦿ Khan-A-Saur

### LIEUX INTÉRESSANTS

Qu'il s'agisse d'un hébergement, d'un dîner, d'un divertissement, de shopping ou de quoi que ce soit d'autre, vous le trouverez dans Downtown Seattle. Nous vous recommandons de profiter au maximum des ressources de ce guide et de SeaSource pour vous aider à choisir parmi les différentes options qui s'offrent à vous, afin de trouver exactement ce que vous recherchez.

### A LITTLE BIT O'SAIGON

*South Jackson Street & Broadway*

Élu « meilleur restaurant vietnamien de Seattle » quatre fois d'affilée, ce petit restaurant et bar sert de la cuisine vietnamienne avec des accents et des saveurs français. Le nombre de couverts est malheureusement limité, renseignez-vous donc bien pour savoir s'il y a une liste d'attente, surtout le week-end. Sachez profiter aussi des apéritifs, excellents, car les entrées peuvent parfois mettre du temps à arriver. Le résultat vaut cependant l'attente. Certains de leurs plats sont étonnamment très épices, assurez-vous donc de bien préciser au serveur de réduire le piment si vous les préférez ainsi.

- ⦿ La famille Nguyen, qui tient ce restaurant, est étroitement liée à l'anneau de Séoulpa Rouge & Jaune, pour avoir sollicité, et payé cher, son aide quand la famille a émigré à Seattle. Maintenant, bien entendu, les Nguyen s'assurent que l'anneau garde le silence sur leurs relations, silence qu'ils paient aussi (avec la protection des Rouges & Jaunes) en fournissant quelques services de temps à autres.

#### ⦿ Khan-A-Saur

### ALABASTER MAIDEN

*East Mercer Street & 12th Avenue*

L'une des nombreuses curiosités de Seattle se dresse à l'entrée de cette boîte de nuit, qui en a pris le nom. La statue grandeur nature d'une belle et mystérieuse jeune femme se dresse ici. Il est dit qu'il s'agit de Gabriella Dematto, l'une des premières magiciennes du quartier. Menacée alors par un gang, elle aurait surdosé sa magie et le contre-coup aurait entraîné sa pétrification. Sa statue est passée entre les mains de nombreux collectionneurs avant d'atterrir devant la boîte de nuit, où elle demeure depuis des décennies. Les clients touchent régulièrement la statue à leur entrée et leur sortie de la boîte pour qu'elle leur porte chance.

- ⦿ Il a été prouvé que cette histoire n'est rien d'autre qu'une légende urbaine. Même si beaucoup d'archives ont disparu avec le crash de 2029, nulle part on ne retrouve de femme nommée Gabriella Dematto dans les registres de Seattle après l'Éveil. Une analyse astrale de la statue démontre qu'il y a bien de faibles traces d'une aura magique, mais rien qui ne s'apparente à celle d'un être humain pétrifié par sorcellerie. Il s'agit de quelque chose d'autre, mais personne n'a été capable de révéler exactement ce que c'est.

#### ⦿ Snopes

- ⦿ On entend de nombreuses histoires racontant que la statue bouge de temps à autres, quand personne ne la regarde. Plus intriguant encore, il existe même des preuves photographiques qui montrent bien de légers changements de position,

de posture, etc. Les rumeurs les plus incroyables disent que la statue accorde des voeux à ceux qui sont dans le besoin, alors que les plus crues racontent qu'elle se nourrit du sang ou de l'âme des vivants.

- **Ethernaut**

- Si vous regardez la statue assez longtemps, vous pouvez la voir bouger. Il vous suffit d'être très patient.
- **Pistons**

- **Ou vraiment bousillé.**

- **Snopes**

À l'intérieur, l'Alabaster Maiden est une boîte de nuit classieuse proposant les dernières sensations en termes de musique dance et de lumières holographiques. Certaines animations magiques sont proposées les week-ends, mais assurez-vous d'acheter vos tickets bien à l'avance : la file d'attente de la billetterie n'est pas un endroit à fréquenter un soir de spectacle !

- La propriétaire actuelle du Maiden est une elfe nommée Cheri Ostler. Cette dernière ne possède apparemment aucun talent magique, mais elle a un chat gris dont l'aura est plutôt inhabituelle. Des clients ont rapporté avoir perçu un animal similaire, quoique plus gros, traîner autour du club tard le soir.
- **Lyran**

## AURORA VILLAGE

*1100 North 200th Street*

Aurora Village est un des meilleurs quartiers commerciaux de Downtown, avec plus de 200 boutiques, restaurants et autres attractions différents répartis sur cinq niveaux.

- Le centre commercial comporte deux bodyshops, un Body+Tech et un A Whole New You, mais, en fait, elles s'adressent plus, respectivement, à des clientèles de cadres urbains et d'adolescents. Ne vous attendez donc pas à y dégotter le dernier hardware militaire en date, ou de pouvoir y entrer pour une rapide chirurgie d'augmentation sans un SIN ou un compte légal. Enfin, si vous avez l'argent et les papiers en règle, et si les modifications que vous recherchez sont légales, ces boutiques restent une option déccente. Body+Tech est un peu plus haut de gamme.

- **Khan-A-Saur**

## PYRAMIDE AZTECHNOLOGY

*Broadway Avenue East & East Harrison Street (entrée principale)*

Même si elle n'est pas le bâtiment corporatiste le plus gros de Downtown Seattle, la structure du complexe Aztechnology d'Amérique du Nord est l'une des plus remarquables et connues du métroplex. Chacun des côtés de cette pyramide massive mesure 195 mètres à la base, et le bâtiment s'élève à 300 mètres de haut sur 72 niveaux.

La décoration intérieure s'inspire des anciennes pyramides aztèques et mayas, avec bien sûr une certaine touche de modernité. Les blocs de pierre massifs – un mètre d'épaisseur – qui composent le mur extérieur sont à base de cristal de quartz artificiel. Des lasers industriels, programmés par ordinateur, sont utilisés pour projeter des images issues des mythologies aztèque et maya dans le cristal. Les quatre-vingt blocs, réunis par un adhésif spécial pour donner une impression de lissage parfait et sans démarcation, forment une fresque géante sur toute la face extérieure de la pyramide. Durant la journée, le mur apparaît d'un seul bloc de pierre grise ordinaire, mais la nuit, des flots de lumières traversent les blocs, les illuminant de l'intérieur et offrant au paysage de Seattle l'une de ses images les plus spectaculaires. De récentes améliorations RA donnent aux images une impression de mouvement et des changements de couleur au cœur même du cristal, ajoutant à l'effet d'ensemble.

- Si les lumières de la pyramide Aztechnology sont en général blanches, elles peuvent prendre différentes couleurs. Durant certaines fêtes religieuses aztèques, la pyramide irradie de rouge, rappelant aux habitants de Seattle, sans le dire, à qui ils ont affaire.

- **Hard Exit**

Le rez-de-chaussée de la pyramide est ouvert au public. Il abrite un centre commercial où vous pouvez trouver d'excellentes affaires sur des produits Aztechnology, ainsi que quelques restaurants aztec-mex. Les niveaux supérieurs du bâtiment sont consacrés aux bureaux, aux habitations des employés résidents (avec centres commerciaux réservés) et aux bureaux de direction d'Aztechnology North America pour les derniers étages.

- Les derniers étages sont également dotés de plateformes d'atterrissement VTOL pour les appareils aériens de la compagnie. Le reste du monde est tenu à l'écart par des batteries de missiles sol-air dissimulées, même



si vous recevrez au moins un avertissement de la part du contrôle aérien de la pyramide avant d'être descendu à vue.

- Hard Exit
- Comme d'autres structures corporatistes de ce type, la pyramide Aztechnology est en fait un vrai petit monde autosuffisant : les employés des niveaux supérieurs peuvent vivre, travailler et consommer en parfaite autarcie, sans même jamais jeter un œil au monde extérieur. Exactement comme la direction le désire, car à l'intérieur, elle peut contrôler tant la sécurité que l'environnement de son personnel. Naturellement, pour accéder à ces zones réservées aux employés, il vous faut un marqueur RIFD spécial vous autorisant à vous y trouver, associé aux zones auxquelles l'accès vous est permis. La clé de sécurité change toutes les semaines environ, assez souvent, mais pas assez pour rendre un marqueur volé inutile, du moment que vous n'attendez pas trop pour l'utiliser.
- DangerSensei
- Un bataillon entier des Cinquièmes Gardes léopards, fort d'environ un millier d'hommes, est stationné dans le complexe d'Aztechnology. Il faut ajouter à cela le personnel de sécurité interne à la pyramide (soit environ 250 têtes). Les Gardes léopards sont autorisés à se trouver sur site grâce au statut extraterritorial d'Aztechnology, mais ils ne sont censés intervenir que sur le territoire même de la corporation. Cette dernière possède aussi un certain nombre de terrains dans les Barrens, qu'elle utilise pour des exercices d'entraînement en milieu urbain. Ils sont aussi très utiles quand il s'agit de faire disparaître des gens, si nécessaire.
- Riser
- La sécurité magique d'Aztechnology est l'une des meilleures de Seattle. Les derniers étages de la pyramide sont protégés par des runes de garde, ce qui est peut-être finalement une bonne chose, car même avec les lourdes barrières magiques qui protègent le bâtiment, le mana qui déborde de la pyramide est assez important pour rendre l'espace astral environnant plutôt... désagréable. Le plus gros de la sécurité est fourni par des esprits Gardiens liés qui patrouillent l'espace éthétré autour de la pyramide, avertissant tout d'abord les intrus éventuels, attaquant ensuite quiconque ne comprend pas le message.
- Ethernaut
- Même si elle n'a pas littéralement fait couler autant de sang que les anciennes pyramides aztèques, ne soyez pas dupes, cette pyramide a probablement emporté au moins autant de vies que ses ancêtres, si ce n'est plus.
- Axis Mundis

## LE BAGLEY WRIGHT THEATER ET LA PLAYHOUSE

*Boran Avenue & West Thomas Street*

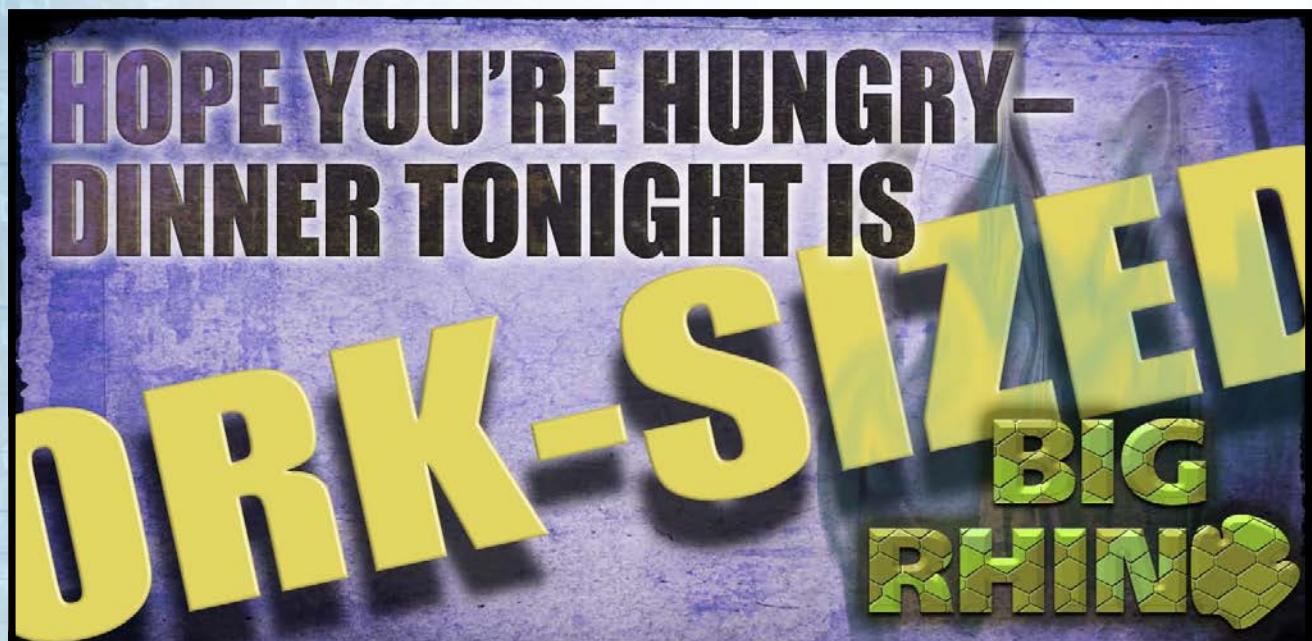
Le Bagley Wright Theater héberge le très réputé Seattle Repertory Theater. La Playhouse, plus petite, est principalement utilisée par la Kerensky Comedy Troupe. Les deux troupes proposent régulièrement des spectacles vivants, assurez-vous donc de bien vous tenir au courant du programme. Le Repertory Theater a gagné de nombreuses récompenses rares (et attiré autant de critiques de la part des puristes du théâtre) pour leur usage d'inserts RA afin d'agrémenter leurs performances. Cela vaut tout de même le coup d'œil.

## LE BIG RHINO

*Seneca Street & First Avenue*

Vous cherchez quelque chose de différent pour votre prochaine soirée passée à Seattle ? Lancez-vous donc dans une petite visite de l'Underground ork, en commençant par dîner dans le premier et le meilleur restaurant de cuisine orke authentique du métroplexe. Situé à l'entrée de l'Underground, le Big Rhino est un des lieux marquants de Seattle, réputé pour sa nourriture, ses spectacles (surtout les groupes de goblin rock qui y jouent le week-end) et pour son sens de la fête. Amenez bien votre appétit avec vous, car les portions sont « taille orke » et servies en « format familial ». Prenez aussi des antiacides, juste au cas où, car la cuisine est souvent douloureusement épicee. Comme le mobilier se compose principalement de grandes tables et de bancs de style ancien, vous pourrez vous intéresser un peu à vos voisins de table et même espérer grappiller un ou deux mots d'or'zet avant de visiter le quartier souterrain (« Merci » se dit « todo », par exemple).

- Et « va te faire enculer » se dit « hodo ». Attention à pas confondre les deux, les enfants.
- Butch
- La « cuisine orke authentique » servie au Big Rhino est en fait un mélange éclectique de cuisine afro-américaine, de barbecue (en particulier le cochon rôti, étrange), créole et germano-slave. Je suis particulièrement fan du poulet frit au paprika et ses petits pois en cosse (sautéés dans de la graisse de bacon), des biscuits épices accompagnés de jus de viande et de crème aigre, et du porc fourré aux épices avec ses sept pois. La carte des bières est impressionnante, mais si vous prenez autre chose que le Big Rhino Cider lors de votre première commande, j'ai peur que nous ne puissions pas rester amis. Faites attention, car, sans précision de votre part, tout vient en « format ork » et envoie du lourd.
- Sounder



- Si le Rhino est devenu un piège à touristes convoité par tous ceux qui s'intéressent à la « culture ork », c'est aussi un bon point de départ pour accéder à l'Underground ou pour embaucher des spécialistes orks ou trolls, du moment que vous êtes respectueux des lieux et en bon termes avec les habitués.
- Hard Exit

## BLUE MOON LORE STORE

*16th Avenue & University Street*

Cette boutique de magie, petite mais bien fournie, est une véritable institution à Seattle. Située dans l'U-District, elle est très populaire auprès des étudiants qui suivent le cursus de magie de l'University of Washington.

- Le Blue Moon est aussi le siège de l'Ordre hermétique de l'aurore aurique, l'un des plus vieux ordres magiques de Seattle. Il est dirigé par Dylan Pike, le Grand maître de l'ordre. Dans la boutique, les comportements peuvent parfois être un peu snobs, mais l'excellente réputation du lieu est largement méritée.
- Ethernaut

## BOSCO'S

*Roy Street & Ninth Avenue*

Quand vous entendez « restaurant elfe », vous ne pensez sûrement pas « bar et grill », et encore moins « sports, bar et grill », et pourtant, c'est exactement ce qu'est Bosco's : un restaurant familial accueillant une clientèle principalement elfe et fan de sports. Les matches sont diffusés sur des écrans géants installés autour du comptoir, et les bières d'importation sont excellentes.

- Si vous n'êtes pas elfe, je vous recommande de ne pas commander de bière, ou de jus de pomme, ou, pour tout dire, quoi que ce soit d'autre dans lequel les serveurs peuvent pisser. Sincèrement. Et, au nom de tout ce qui vous est cher, restez loin de ce lieu les soirs de match Seattle / Tir Tairngire, quel que soit le sport. Ça peut vite devenir sale.
- Riser

## CAFÉ SPORT

*Virginia Street & Western Avenue*

Un restaurant haut de gamme, qui propose de la cuisine locale salish et des plateaux de fruits de mer, le tout dans un décor cosy évoquant une loge amérindienne. Essayez le saumon cuit sur planche de cèdre ou la salade de crevettes, en entrée.

## CENTER HOUSE

*Roy Street & Fourth Avenue*

Ce centre commercial de dix niveaux, en forme de tour, abrite nombre de boutiques et de restaurants du monde entier, ainsi qu'une promenade piétonne en son centre, ce qui en fait un endroit agréable pour se balader, faire du shopping ou regarder les gens passer en savourant un cône glacé ou un sachet d'amandes ou de cacahuètes grillées, une spécialité locale.

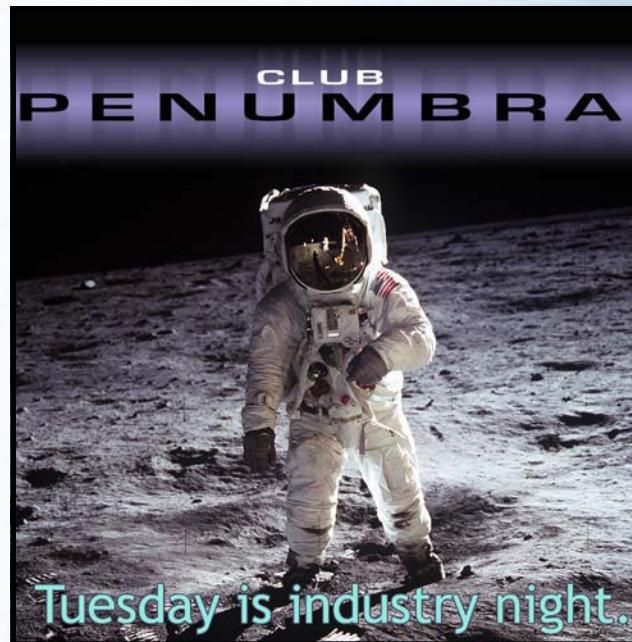
- Oh ! Comme ça a l'air joli ! Bien sûr, comme le Center House est un centre commercial géant, y a souvent des problèmes avec des gangs d'ados, des puceux incapables de différencier la réalité d'un sim ou de hackers en RA qui s'éclatent à jouer avec les écrans et les systèmes de signalisation et de sécurité du centre.
- Pistons

## CHEZ OGINO

*First Avenue & Stewart Street*

Cet hôtel familial, de classe moyenne, situé dans le centre-ville demeure très populaire auprès des touristes et des personnes en voyage d'affaires. Si vous aimez la nourriture épicee, essayez donc les fish & chips « ork-style » du petit restaurant de l'hôtel.

- Chez Ogino a été la cible d'une attaque à main armée plutôt célèbre en 2046. Commise par un gang métahumain, elle prit fin dans un affrontement violent



avec la Lone Star, et provoqua la mort de vingt clients et employés de l'hôtel. Depuis, la famille Ricciardi, qui tient le lieu, est devenue au fil du temps de plus en plus partisane de la cause de l'Humanis, au point d'accueillir des meetings et des réunions discrètes. Et les préjugés anti-métahumains ont suivi. Pas un bon endroit où vous installer si vos oreilles ne sont pas rondes.

- Snopes

## CLUB PENUMBRA

*Fifth Avenue & Yesler Way*

Le vénérable Club Penumbra est gravé dans l'histoire de Seattle, étant l'une des boîtes de nuit les plus anciennes encore en activité du métroplex. Le club a été témoin de nombreux événements, comme la fermeture de l'Arcologie Renraku, toute proche, ou encore le Crash. Son décor n'a presque pas changé depuis son inauguration il y a plusieurs décennies : un paysage lunaire industriel agrémenté de néons et d'écrans tridéo, de petites tables et des coins sombres pour plus d'intimité, tous bordant une piste de danse centrale située en contrebas. Le club tire avantage de son statut d'ancêtre sur la scène de Seattle en organisant chaque semaine des « nuits rétros » et autres « jeudis flashbacks », pour ceux qui veulent faire la fête comme en 2049.

- « Gravé dans l'histoire »... Aïe ! Et pourtant, c'est vrai. Le Penumbra est en quelque sorte une relique des Ombres de Seattle, qui se refuse à disparaître malgré les temps qui changent. Le club s'est entêté à garder ses portes ouvertes durant la crise de l'Arcologie, le Crash, et tout ce qui a touché Seattle ces trente dernières années. Sa clientèle est composée, à parts égales, de vieux habitués et de gamins qui adorent son style rétro.
- Fastjack
- Le Penumbra a bien failli couler pour de bon il y a quelques années, quand les anciens propriétaires ont tenté de s'en débarrasser. La Mafia et le Yakuza étaient tous deux intéressés pour le reprendre, se lançant dans une guerre d'enchères qui faillit dégénérer en guerre tout court. Les choses se sont calmées tout à coup suite à un retournement de dernière minute, quand un conglomérat anonyme racheta l'endroit à un prix inférieur à celui des deux syndicats, et déclara dans la foulée que la tradition de « terrain neutre » du Penumbra perdurerait. Des rumeurs veulent que les acheteurs soient d'anciens shadowrunners qui ont investi leur retraite dans l'affaire. Espérons qu'ils ne vont pas regretter leur décision : assez peu de runners parviennent à vivre assez longtemps pour profiter de leur retraite.
- Glitch

# QUARTIER : L'UNDERGROUND ORK

Max s'arrêta à nouveau. Il ramena ses doigts à son nez, déplaçant dans le même mouvement l'ORA de son système de filtrage nasal, et épaula son fusil. Ce faisant, il subvocalisa : « Biter, stop. » Son partenaire s'arrêta, regardant rapidement le long du passage étroit, poussant sa vision thermographique jusqu'à son extrême limite. Il tenait un AK-98, prêt à tirer.

« Qu'est-ce qu'y a ? » apparut sur sa RA alors qu'il essayait toujours d'ajuster les filtres. Les odeurs de pourriture, de vieille urine et de moisissure occupaient tous ses sens telle une armée d'invasion. Max sentit sa gorge gonfler et son ventre remonter sous l'effet de la puanteur. Ses yeux pleuraient depuis ce qui lui semblait des heures, et il craignait que ses lunettes RA ne se couvrent de condensation.

Il envoya un message rapide sur le commmlink de Biter. « Mon système de filtrage ne fonctionne pas bien. La taille unique ça ne marche pas pour les nains, et là, cet endroit pue l'ork. »

Biter répondit à Max par un reniflement alors que Max, exaspéré, reboota ses filtres. Quelques instants plus tard, son commmlink lui signala qu'un nouvel appareil avait été ajouté à son PAN : les filtres nasaux. Max défroissa ses sourcils quand il s'aperçut qu'il ne sentait plus rien. Il laissa glisser la bandoulière de son fusil et adressa un signe de tête à Biter.

Ils reprirent leur traversée du tunnel au ralenti. Quand Max se retrouva de nouveau dans la boue jusqu'aux genoux, il grogna : « Je comprends pas pourquoi ces foutus orks ne bricolent pas une ventilation digne de ce nom dans un endroit pareil. »

Biter s'arrêta pour lui lancer un regard. « Tu t'attends vraiment à ce qu'un ork arrive à bricoler un truc du genre ? Je t'avais dit de ne pas croire Butch à propos de ces filtres. Elle aurait mieux fait de te vendre de la cyber. »

Max hocha la tête, puis la secoua, avant de vérifier l'ORA carte du tunnel – obtenu grâce à un ami de la Stonecutters Guild. Jusqu'ici, la carte était juste. Ils étaient arrivés sans mal aux tuyaux de drainage du Sound, et approchaient les frontières de l'Underground, soit à quelques centaines de mètres de l'endroit où leur contact leur avait accepté de les rencontrer.

Biter leva le poing de sa main gauche, puis redressa son fusil d'assaut. Ils s'immobilisèrent.

« Mouvement droit devant. Probablement des rats. » Max s'agenouilla et pointa son fusil vers l'avant, vérifiant au passage que ses amortisseurs

audios étaient en place – les coups de feu tirés dans un tel tunnel pouvaient être assourdissants. Il ne distingua qu'à peine les petites signatures thermiques devant eux.

Après quelques instants, Biter baissa son arme. « Je n'ai pas pu les identifier. Peut-être des rats du diable. Ils descendaient le tunnel perpendiculaire au nôtre. Ça me semble bon, maintenant. »

Ils continuèrent tous deux d'avancer pendant quelques minutes, faisant plusieurs virages. La carte indiquait que le lieu de la rencontre se trouvait juste en face. En effet, une lumière tamisée brillait au détour d'un croisement.

Les fusils prêts à tirer, ils tournèrent au coin. Leur contact, un ork apparemment fatigué, retira le goulot d'une bouteille de ses lèvres. « Shympa d'vo'zète montré » leur baragouina-t-il. Visiblement, il avait goûté un échantillon de la marchandise. « Une caisse, shept 'teilles. » Il reposa la bouteille pour libérer ses doigts. « Un hurlg de vingt-chinq ans, v'n'u tout droit d'une dichillerie d'a Forêt noire. »

Les nains abaissèrent leurs armes, trop choqués par l'état d'ébriété de l'ork pour tenter une réponse.

Il continua : « ch'penchais qu'vous v'driez en échayaer une preum's », avant de leur tendre la bouteille ouverte. « Y en 'vait huit, mais... » Il se releva en tanguant.

Max vira les filtres de son nez et attrapa la bouteille. Un rapide reniflage lui confirma que la substance était authentique. L'odeur couvrit rapidement toutes les autres parfums de l'Underground. L'alcool, la noisette, le houblon : pas d'erreur possible.

« Nous avons payé pour huit bouteilles. » Biter lança un regard menaçant à l'ork et braqua son fusil d'assaut.

« Y en 'vait huit. J'attendu un'eure. Ch'avais b'zoin d'faire quèqu'chose pour pacher l'temps. Y a pas d'chignal ichi. » Le contrebandier indiquait maladroitement son commmlink. Le fusil pointé à sa poitrine ne semblait pas le déranger outre mesure. En fait, vu sa façon de tanguer, rien ne pouvait vraiment le déranger outre mesure. Max attrapa le bouchon dans la caisse et reboucha rapidement la bouteille, avant de la ranger délicatement avec les sept autres. Chacun des deux nains attrapa un coin de la caisse. Ils tournèrent ensemble le dos à l'ork, et commencèrent à revenir sur leur pas.



## ► CUTTING EDGE

*Maynard Avenue & South Lane Street*

Le Cutting Edge (à ne pas confondre avec l'Edge sur Ninth Avenue) est un bar et un club de strip-tease situé à proximité de l'International District. Il accueille un sacré nombre de clients, pour la plupart issus des corps japonaises installées sur place ou des Yakuza. La plupart des filles ont des arrangements avec les Yaks, et fournissent des « services d'hôtesse » en plus de leurs compétences de danseuses. Les recruteurs yards y gardent un œil ouvert pour repérer des recrues potentielles pour leurs maisons de poupées. C'est pas un mauvais endroit pour rencontrer un commanditaire (pardon, un « client »), tant que vous gardez la direction et le Yakuza de votre côté.

- Riser

## DAMIAN'S

*Bell Street & Second Avenue*

Comme le dit la pub, Damian's est le « meilleur restaurant familial américain de Seattle ! ». Si vous aimez la viande et les pommes de terre (en grande quantité), alors vous adorerez la carte de cet établissement, au décor évoquant le milieu du XX<sup>e</sup> siècle. Le bœuf est véritable, même s'il est produit en cuve. Gardez cependant en tête que chez Damian, « à point » signifie « carbonisé au point d'éclater en morceau si cela tombe par terre ». Pensez à commander votre viande un degré ou deux plus crue que vous n'en avez l'habitude.

- Je suppose que chaque fois que Royce Stoddard, le proprio de Damian's met le feu à quelque chose, il a tendance à le laisser brûler : les steaks, les croix... Le vieux Royce est impliqué dans le policlub Humanis depuis presque aussi longtemps que la cellule de Seattle existe, et il a transmis son virus raciste à toute la famille. Dans sa jeunesse dépravée, il fut l'auteur d'une belle série d'agressions, d'actes de vandalisme et d'incitations à l'émeute. Aujourd'hui, il se contente de traiter tous les métahumains qui entrent chez lui comme de la merde, de financer les causes de l'Humanis et de chanter à tout le monde à quel point il est fier d'avoir Brackhaven pour gouverneur et que ce dernier va enfin « nettoyer » la ville.
- Sounder
- RJ (pour Royce Junior) Stoddard est un ex-flic déchu de la Lone Star qui a refusé de s'engager chez Knight Errant. Il a préféré fonder sa boîte, Stoddard Security, une petite société de sécurité, qui est largement soutenue par les amis de papa Royce. Stoddard Security (leurs initiales sont éloquentes) est principalement formée de casseurs de genoux professionnels, qui ne loupent pas la moindre opportunité de casser du métahumain au nom de leurs clients.
- Star Loner

## DANTE'S INFERO

*Fifth Avenue & Madison Street*

Peut-être LE rendez-vous nocturne incontournable de Seattle. Le Dante's Inferno doit sûrement sa place au sommet des clubs de la ville pour avoir longtemps respecté la devise selon laquelle « rien ne réussit tant que l'excès ». À l'instar de ses deux jumeaux situés à Londres et à Hong Kong, l'Inferno a adopté le thème des « neuf cercles du péché », qu'il applique littéralement pour s'étendre sur neuf niveaux. Les sept premiers niveaux sont associés aux sept péchés capitaux. Les clients entrent au niveau le plus haut et s'abîment ensuite dans les niveaux inférieurs, les traversant l'un après l'autre, l'accès à chacun étant toujours plus restrictif que le précédent. Les profondeurs du club sont gardées par le personnel de sécurité de l'Inferno, et s'appliquent à coller aux désirs du directeur et fondateur de l'établissement, Dante Passini.

Aux deux derniers niveaux, on trouve le Purgatoire (« où il existe un espoir d'aller au Paradis ») et l'Enfer (« où vous oubliez le Paradis »). Ces deux-là sont accessibles seulement sur invitation, ouverts seulement aux rares et chanceux invités de Dante et aux riches célébrités de la vie nocturne de Seattle. Un ticket pour l'Enfer signifie que vous avez réellement réussi dans la ville d'émeraude. Ses shows

RA absolument époustouflants, les sols transparents de ses étages, ses immenses escaliers en spirales et ses bars et restaurants différents à chaque niveau... vous trouverez au Dante tous les péchés qu'ils vous faut, il suffit de vous laisser tenter.

- On peut tout de même rendre hommage à Dante. Si l'Inferno, comme n'importe quel resto français snobinard, a tendance à vous apprendre ce que ça fait d'être victime de discrimination, au moins, il le fait avec classe. Par exemple : un immense escalier à spirale s'enroule autour de la façade du bâtiment, permettant aux clients d'entrer à l'étage supérieur, puis de descendre au fur et à mesure dans les étages inférieurs. Ces derniers sont donc les plus selects. Donc, si vous devez attendre là pendant des heures, au moins, vous profitez d'une belle vue panoramique. Ces escaliers sont entourés d'une verrière, ce qui fait que Dante peut se permettre d'avoir des files d'attentes plus longues que chez les autres clubs, et certaines personnes ne s'y rendent parfois que pour être vues en train de faire la queue.
- Khan-A-Saur
- Dante lui-même se fait de plus en plus rare à son club de Seattle. Il lui préfère sa maison à Londres, et y passe le plus clair de son temps. Les affaires courantes sont donc entre les mains de son manager, un elfe du nom d'Alessio : des fringues de créateurs taillées si chic qu'elles pourraient vous couper, une tête chauve couverte de tatouages animés de tourments et de délices infernaux et deux cyberyeux noirs et visibles, constamment remplis d'un reflet de flammes.
- Ethernaut
- L'Inferno loue parfois le Purgatoire et l'Enfer pour des soirées privées, qui comportent aussi dans le contrat un bon package de sécurité. Ces soirées sont idéales pour ces réunions de privilégiés où personne ne souhaite être dérangé, ou voir son image capturée.
- DangerSensei

## ► BRACKHAVEN INVESTMENTS

*3rd Avenue & Union Street*

Ils ne sont sans doute pas mentionnés dans les visites touristiques officielles, mais les bureaux de Downtown de Brackhaven Investments sont bien solidement ancrés dans l'anatomie du métroplex, ayant pour activité principale ce qui fait véritablement vivre, à savoir les données financières. BI s'occupe d'une vaste liste de clients et de portefeuilles d'investissement, qu'il fournit en informations financières. L'endroit semble parfois totalement déconnecté du reste de la ville, car il vit véritablement aux rythmes des bourses et des marchés mondiaux, les membres du personnel travaillant littéralement suivant les différents fuseaux horaires, à toute heure du jour et de la nuit.

- Mr. Bonds
- La situation de BI les place idéalement près de certains autres gratte-ciel et hôtels de luxe de Downtown (dans lesquels ils casent souvent certains clients ou autres consultants en visite). Ces grandes fenêtres d'hôtel fournissent un point de vue unique sur les bureaux de BI (et inversement, donc faites tout de même attention).
- Pistons

## EDGE

*Ninth Avenue & Denny Way*

Ce restaurant elfique de première classe propose une carte variée de cuisine végétarienne asiatique, américaine d'origine ou fusion. Son atmosphère aérienne est soutenue par la présence de nombreuses plantes en pot et de terrariums, qui créent une ambiance très forestière. Il est possible de se placer sur le patio situé en extérieur durant les jours de beau temps. Une riche sélection de vins est disponible.

- Le personnel exclusivement elfe est réputé pour son attitude droite et stricte, qui ferait pâlir d'envie n'importe quel restaurant de luxe français. C'est l'endroit où vous rendre si vous désirez voir des elfes vous servir tout en vous regardant de haut.
- Khan-A-Saur

- Si l'Edge connaissait un succès certain à l'époque, ce n'est plus le cas depuis plusieurs années. Tous les efforts **accomplis** pour remettre l'établissement sur les rails ont vainement foiré dû à l'intérêt déclinant du public pour tout ce qui est elfique.
- Tarlan

## ELLIOT'S

### Quai 60

Un restaurant français de premier ordre, situé sur le front de mer, et reconnu pour ses mets de soja comme pour ses viandes. Ne regardez pas à deux fois les plats à base de soja, certains sont si bien préparés que vous finirez par les préférer aux équivalents naturels. Les vues sur le front de mer et le Sound sont spectaculaires, et particulièrement à la nuit tombée, quand les tables se parent de chandelles, ce qui fait de l'établissement l'endroit idéal pour un dîner romantique.

- Le quai 60 a connu une véritable renaissance depuis que Tom Cantrelli a racheté cet établissement il y a quelques années, apportant dans ses bagages le chef Sooki Dulane, qui fait des merveilles aux fourneaux. Cantrelli a aussi changé une bonne partie du personnel, ainsi que leur attitude snobinarde non méritée, ce qui rend l'endroit beaucoup plus accueillant.
- Khan-A-Saur
- Cantrelli n'a pu réaliser son rêve qu'avec l'aide financière de la famille Gianelli. Une chose que la famille ne lui laisse pas le loisir d'oublier, même si, depuis, il a réussi à rembourser toutes ses dettes. Les membres de la famille dinent souvent là-bas, et Cantrelli ne peut leur refuser l'entrée. Surtout que leur présence a permis de maintenir à distance d'autres nuisibles, comme les anneaux de Séoulpa, par exemple. Quoi qu'il en soit, ça reste à voir tant que l'établissement existe.
- Hard Exit

## EVERGREEN KINGDOM

### West Thomas Street & Second Avenue

Ce parc d'attractions du Seattle Center est géré par Disney Corporation, en collaboration avec le métroplex de Seattle. Il propose toute une variété d'attractions toutes aussi excitantes et amusantes, dont les toutes dernières installations RA. Certains des manèges extérieurs sont fermés par mauvais temps, assurez-vous donc de bien vérifier la météo avant de réserver.

- Cet endroit (un parc à thème sur le Pacifique nord-ouest et les Salishs) n'a fait que péricliter depuis des années. Beaucoup de manèges sont en réparation, voire irréparables. Voilà quelques années, il y a eu un accident : un manège appelé le « Derviche tourneur » est devenu incontrôlable et a failli s'envoyer, lui et deux douzaines de visiteurs, dans la clôture d'enceinte du parc. On dit que les propriétaires tentent de se débarrasser du parc, ou, du moins, de s'arranger pour provoquer un « problème d'assurance » afin de couvrir certaines de leurs pertes.
- Khan-A-Saur
- Stan Harrison, le producteur de combat urbain, est intéressé par la reprise de l'Evergreen Kingdom afin de le transformer en une nouvelle arène de combat. Mais il joue les indécis en attendant que les vendeurs sombrent vraiment dans le désespoir. Je ne serais pas surpris qu'il se produise bientôt un événement qui provoquerait la vente du parc à un prix outrageusement bas.
- Mr. Bonds

## EXECUTIVE BODY ENHANCEMENTS

### 501 South Jackson Street

Une cyber-clinique privée située dans l'International District, franchise de la chaîne Executive Body Enhancements. Cet endroit s'adresse principalement aux cadres nippons, locaux ou en visite, en quête de petites augmentations, des yeux à la mémoire en passant par un « remontant » destiné aux garçons les plus âgés (« toute la nuit, toutes les nuits »). Mais ils font aussi beaucoup de business avec le Yakuza, qui se sert d'eux aussi bien comme source potentielle d'infos que comme cible. Le docteur Eji Komatsu, un découpeur très doué accusant quinze

ans d'expérience, est le chirurgien en chef de l'établissement. Il possède une bonne réput' en termes de qualité du travail, mais vous devez vous attendre à payer en fonction, tout en gardant une oreille tendue pour vous assurer que, quel que soit le travail que vous avez demandé, ce dernier ne soit pas rapporté aux Yakuzas (du moins, si vous en avez quelque chose à foutre).

- Pistons

## EXHIBITION HALL

### 538 West Harrison Street

Site de nombreuses conventions, expositions et foires commerciales, l'Exhibition Hall est composé d'un immense hall central bordé de petites pièces modulaires. Il est associé à toute une sélection d'hôtels et de restaurants du centre-ville.

- L'Exhibition Hall a aussi servi de refuge à de nombreuses reprises. Je sais même qu'à au moins une de ces occasions, certains ont caché quelque chose là-bas, pensant pouvoir remettre la main dessus une fois la crise passée. On dit que la chose en question n'y est plus, bien sûr, mais qui sait ce que d'autres ont pu planquer dans les nombreuses cachettes et autres alcôves de ce lieu immense, au fil du temps ?
- Riser

LIVING PLANET  
ADNET



*Get above it all*

SPACE NEEDLE  
*Up here, the rain  
is liquid sunshine.*

## EYE OF THE NEEDLE

*410 West Thomas Street*

Prenez donc l'ascenseur jusqu'au sommet de la Space Needle, haute de 185 mètres, et vous arriverez dans l'un des plus célèbres et plus élégants restaurants de Seattle. Le service est impeccable, la nourriture délicieuse et la vue périscopique sur le centre-ville et au-delà est unique en son genre. Essayez donc le « zoom interactif » de la fenêtre tactile, ce système qui vous permet de changer, zoomer et filtrer votre vue selon vos désirs. Assurez-vous toutefois de bien réserver à l'avance et de vérifier l'état de vos comptes avant de ce faire : les tables de l'Eye of the Needle se remplissent vite, et les prix sont élevés. Mais cela reste une expérience de Seattle à ne pas manquer.

- L'Eye possède la vieille réputation d'être un endroit « in » à Seattle, où les gens riches en amènent d'autres moins riches pour les impressionner, et où vous allez pour voir et être vu. C'est le genre d'endroit dans lequel certains Johnsons avaient l'habitude de se montrer, mais c'est désormais du passé pour beaucoup.

- Khan-A-Saur

- D'un point de vue plus pratique, l'Eye of the Needle présente une sécurité au top, qu'il s'agisse de son réseau informatique (régulièrement mis à jour) et de ses runes de garde magiques (constamment renforcées). Sa capacité à assurer une certaine forme d'intimité (pour peu que l'on puisse vraiment l'assurer de nos jours) est une des raisons majeures qui font que les gens des Ombres s'y rendent, et y retournent.

- Glitch

- Malgré l'aspect paillettes des lieux, il faut savoir être tout en subtilité quand on vient « parler business » à l'Eye of the Needle : repérez et n'oubliez pas les caméras de sécurité, laissez le matériel lourd à la maison et gardez à l'esprit que le port d'une tenue appropriée n'est pas optionnel. Vous croyez que je plaisante ? Essayez de passer outre l'un des maîtres d'hôtel de l'Eye. Ils ont gâché plus de shadowruns que toutes les sécurités corpos de Seattle, et ont probablement sauvé beaucoup de Johnsons en les empêchant de traiter avec des amateurs.

- Riser

## FEDERATED-BOEING FIELD

*Airport Way South*

Cet aérodrome est utilisé pour les tests de petits prototypes de Federated-Boeing, particulièrement les VTOL et les drones commandés à distance. Les appareils construits dans d'autres usines sont aussi peints, entretenus et testés ici avant d'être livrés à leurs acheteurs de par le monde. Federated-Boeing propose des visites dans les parties publiques de l'aérodrome, ainsi que du Museum of Flight, qui retrace l'implication de la corporation dans l'histoire et le développement de l'aviation.

- Le Boeing Field a longtemps été, officiellement, le « King County International Airport », avant que la corporation n'achète le terrain et les bâtiments au Métroplex. Pourtant, on l'appelait déjà le Boeing Field avant, et beaucoup ignorent que Boeing n'est propriétaire du terrain que depuis peu, parce qu'il l'utilise depuis des années,

- Rigger X

## FEDERATED-BOEING OFFICES

*Corson Avenue & East Marginal Way*

Ce bâtiment de 70 étages abrite les principaux bureaux d'affaires de Federated-Boeing, qui coordonnent les autres installations de l'entreprise réparties dans le métroplex et autour du globe.

## FEDERATED-BOEING SHIPYARDS

*SW Florida Street & 26th Avenue SW*

Ces chantiers navals élaborent et testent les hydravions et autres hovercrafts Federated-Boeing, qu'ils soient destinés à un usage militaire ou civil. Les principaux bureaux et ateliers sont implantés dans le bâtiment de 20 étages situé à l'extrémité du canal ouest.

- Les chantiers navals sont implantés autour du canal Duwamish, et incluent aussi les installations FB sur Harbor Island, sur l'autre rive. La voie ferrée permet toujours de transporter les pièces détachées et les matériaux jusqu'à la zone de stockage située à l'ouest du site, ce lieu est une jungle de structures, de caisses et de conteneurs.

- Sounder

## FREDDIE'S SALMON EATERY

*Quai 59*

Cette cantine sur le front de mer, avec sa décoration de filets de pêcheurs et de bouées, ne paie peut-être pas de mine, mais dès que vous franchissez ses doubles portes et humez le parfum de leur saumon grillé et de leurs délicieuses pâtisseries, vous finissez par oublier le décor. La spécialité de Freddie demeure les fruits de mer et le poisson, et le saumon du Nord-Ouest en particulier. Il propose aussi toute une variété de plats plus classiques ou de mets salishs.

## FAST FREDDIE'S SURGERY

Plus intéressant, Freddie's Eatery procure une couverture pour le charcudoc qui se cache en dessous, et qui propose des services médicaux illégitimes depuis des années. Fred Tschida possède les deux enseignes, mais tire la plupart de ses revenus du body shop. Il a l'œil pour faire venir travailler les meilleurs docs, et a la particularité, inhabituelle dans ce genre d'établissement, de s'inquiéter beaucoup de la santé de ses patients. À l'époque de tout le bordel avec l'Arcologie, Fast Freddie a fait venir ici de nombreux blessés graves pour les soigner. Ça a fallu lui coûter cher, quand l'un d'entre eux a pété les plombs dans sa clinique.

- Butch

- Le Dr. Bruce McKittrick est le chirurgien en chef de Fast Freddie. Il supervise les deux autres, le Dr Daniel Kim et le Dr Sarasa Salman, tous deux des praticiens très doués. Leur travail n'est pas donné, mais ils forment la meilleure clinique underground du centre-ville, et peut-être de tout le plexe.

- Hard Exit

## GATES UNDERSONG HOTEL

*Quai 69*

Cet hôtel de 20 étages accueille aussi bien les clients que les touristes, tous curieux de visiter les six niveaux inférieurs du bâtiment, situés *au-dessous* du Puget Sound. Cinq de ces étages comportent des chambres avec des baies vitrées renforcées, qui offrent une vue aquatique unique et dégagée. Le niveau le plus bas est un centre commercial aux murs et au sol en panneaux de transparex, qui permet une vue incroyable sur le fond marin, amélioré par des récifs artificiels et des lâchers de nourriture destinés à attirer les bancs de poissons. La meilleure vue reste celle du Gates Seaview Restaurant à l'autre bout du centre commercial.

- Le principal attrait demeure l'espoir d'apercevoir des paranimaux sous-marins exotiques, qui apparaissent une fois par pleine lune. Du moins, c'était le cas avant que l'hôtel ne pondre l'idée géniale d'embaucher un illusionniste dans son staff, chargé de créer magiquement des images de tritons frétillants, de lions de mer ou de toute autre créature destinée à divertir les clients. La chose la plus drôle, c'est que l'accroissement d'activités magique dans le coin semble attirer plus de vie sous-marine paranormale autour de l'hôtel.

- Sounder

## GRACIE'S FOR RIBS

*Olive Street & Belmont Avenue*

Le store rayé et la large vitrine de cet établissement de Seattle attirent les vrais amateurs de barbecue. Gracie's se vante d'utiliser des viandes 100 % véritables, sans substitut au soja ou additifs, et les tarifs sont bien sûr à la hauteur de ce dogme. Si vous cherchez les meilleures côtes de boeuf, saucisses et poulets grillés du coin, c'est l'endroit où il vous faut réserver. Les plats sont servis de façon familiale, sur de grands plateaux, avec divers accompagnements, dont du coleslaw et les fameux épis de maïs au miel de Gracie.

- Cet endroit est souvent populaire auprès des orks, même si il n'égale pas le Big Rhino sur ce point. Pourtant, Mama Gracie (oui, elle tient toujours elle-même l'établissement) accueille chaque personne comme si elle était invitée dans sa propre maison, et elle vous nourrit jusqu'à ce que vous soyiez prêt à éclater.
- Butch

### GRAVITY BAR

*Stewart Street & 1st Avenue*

Un bar pour célibataires dans le plus pur style de Manhattan, reconnu pour sa décoration stylisée et ses cocktails, pourtant relativement chers. Cet endroit est aussi populaire chez les locaux que chez les touristes. Essayez donc l'une des nombreuses spécialités du bar à base de martini.

- Cet endroit n'est qu'une tentative affichée de recréer un martini bar new-yorkais en plein Seattle. Il demeure très populaire chez les cadres et les citoyens cherchant à souffler un peu (et peut-être même trouver « un(e) ami(e) » pour la nuit). Cela en fait un bon terrain de chasse pour quiconque compte les *shaikujins* parmi ses proies favorites.
- Khan-A-Saur
- Il y a une entrée menant à l'Underground ork au sous-sol du bâtiment. Elle avait été élaborée par les tenanciers d'un chop-shop clandestin, désormais fermé, qui se trouvait à côté. Elle est maintenant obstruée par une trappe verrouillée, mais Gary McCain, le patron du Gravity Bar, de même que certains autres, possède une clé. En outre, qui ici n'a jamais eu à fracturer une serrure ou deux pour aller où vous deviez aller ?
- Mika

### GRAY LINE

*Quai 63*

Situé au-delà et en dessous du quai, ce restaurant est ancré dans Puget Sound, de sorte que, à marée haute, l'eau recouvre intégralement la salle de repas aux cloisons transparentes. Des spots enterrés éclairent les alentours d'une lumière douce, faisant apparaître, derrière les vitres, divers animaux marins, dont des lions de mer et des loutres. Naturellement, le Gray Line est spécialisé en fruits de mer. Laissez-vous tenter par les huîtres et les pattes de crabe, en particulier.

- Le Gray Line est malheureusement célèbre pour une attaque à main armée qui s'y déroula en 2049. Deux orks armés et non identifiés braquèrent les clients. Quand une fusillade éclata avec la Lone Star, des balles perdues terminèrent leur course dans les baies vitrées, et tout le niveau inférieur du restaurant fut submergé. Les braqueurs et leur butin, composé principalement de bijoux pour une valeur totale avoisinant les 100 000 nuyens, furent emportés dans le Sound. Ils ne furent jamais retrouvés, même si des plongeurs continuaient à fouiller la zone dans l'espoir de retrouver le trésor perdu.
- Khan-A-Saur

### GREEN VILLAGE

*South Main Street & 5th Avenue South*

Ce restaurant aux tarifs modérés propose une cuisine mixte, asiatique et américaine. La tempura au sel et au poivre est hautement recommandée, de même que les plats de soja et de tofu faits maison, comme le soj-poulet à la sauce aux haricots noirs, le soj-poulpe, et le « boeuf » à l'orange épice à base de tempeh.

### GROUP HEALTH CENTRAL HOSPITAL

*201 East 16th Avenue*

Cet hôpital implanté sur Capitol Hill a été déclaré monument historique en 2048, comme symbole de l'architecture de la fin des années 1990. Le campus héberge aussi le Family Health Center de la Group Health Cooperative (un centre médical familial), le Family Beginnings Birthing Center (une maternité), le Women's Center (gynécologie et obstétrique), la Teen Pregnancy Clinic (à destination des adolescentes enceintes) et d'autre installations similaires.

- Les installations de la Group Health Cooperative comptent parmi les seuls endroits du métroplex où les gens dans le besoin peuvent aller pour se faire soigner. Leurs cliniques gratuites sont réellement gratuites, et le personnel ne pose pas beaucoup de questions. On compte par contre au moins un scandale impliquant des membres du personnel du Central Hospital dans un trafic d'organes au marché noir, et même si la direction clame avoir réglé le problème, des rumeurs persistantes prétendent que ce trafic est toujours actif.
- Hannibelle

### HARBORVIEW HOSPITAL

*325 9th Avenue*

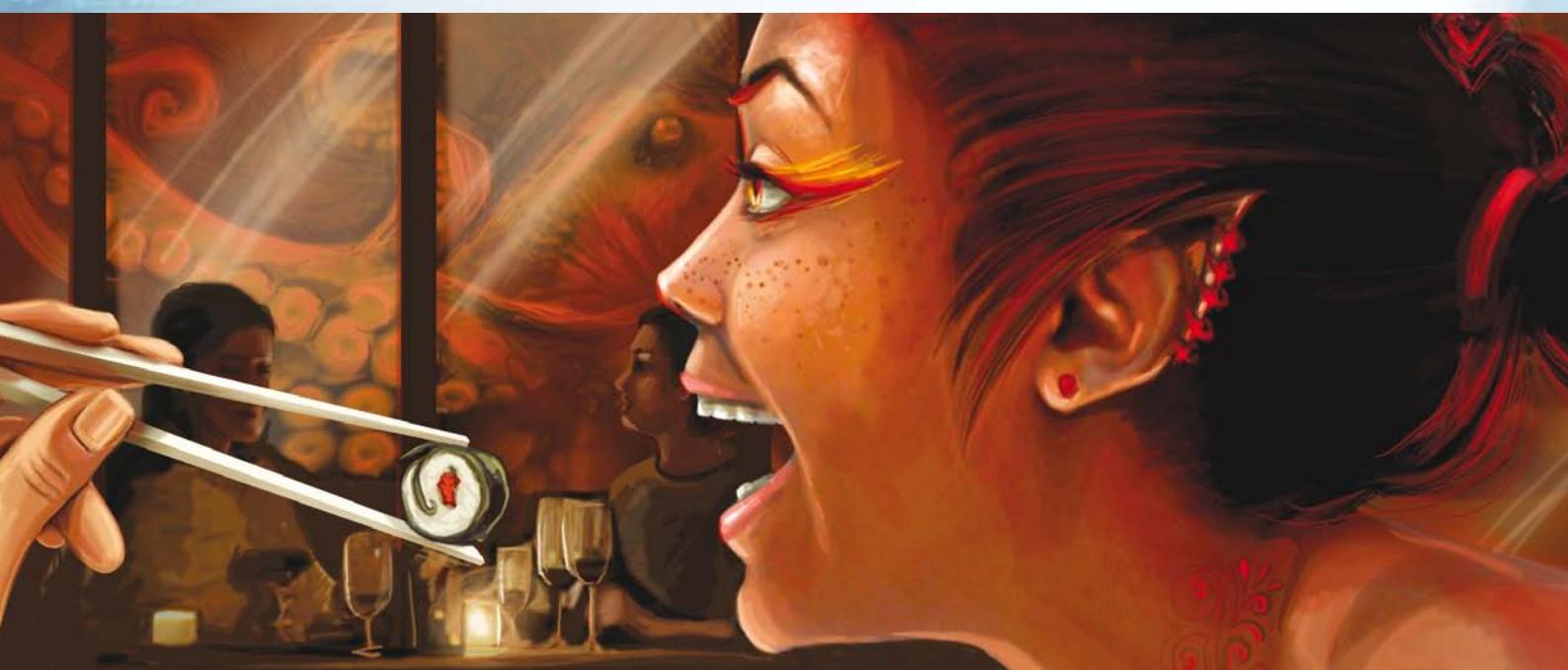
Un hôpital haut-de-gamme spécialisé en médecine d'urgence et en traitement des grands brûlés. Il est associé à l'University of Washington School of Medecine.

- Les spécialités plus méconnues d'Harborview sont la neurologie et le traitement des maladies mentales. Il y a toujours des projets de recherche et d'autres études en cours à propos d'opérations du cerveau, de diagnostics et de traitements de problèmes mentaux. Un des champs d'étude de prédilection de ces dernières années a été la SIPA, qui a bien entendu abouti à des recherches impliquant les technomanciens.
- Netcat

### HAUNTED MUG

*Madison Street & 2nd Avenue*

Ce haut lieu de la culture Kaf s'est bâti une réputation des plus mystiques, basée sur la lévitation des tasses et des assiettes, des boissons qui passent de bouillantes à gelées en un clin d'oeil, de musiques spectrales



qui sortent de nulle part, etc. Les événements étranges ne sont pas fréquents, on en compte un à deux par mois au plus, mais il y en a assez pour attirer les clients, qui reviennent dans ce café supposément hanté dans l'espoir d'approcher quelque chose de surnaturel en commandant leur triple soj-expresso. Attendez-vous à de longues files d'attente, et notez bien que l'enseigne précise « fantômes non garantis ».

- ⦿ Ce lieu était, voilà une quinzaine d'années, un restaurant japonais du nom de Glass Onion. Il s'avérait que les tenanciers faisaient importer illégalement des nagas dans le métroplex, et le restau fut fermé. Je n'ai aucune idée de ce qui pourrait causer ces apparitions de fantômes, mais on dit que les nagas n'y étaient pas spécialement bien traités.

- ⦿ Axis Mundi

- ⦿ Les « manifestations » ne sont que des tours. Le propriétaire, R. James Conroy, embauche des étudiants de première année en Thaumaturgie pour pratiquer quelques manipulations et illusions afin d'alimenter les rumeurs et continuer à attirer les gens, dans l'espoir d'une nouvelle apparition.

- ⦿ Khan-A-Saur

- ⦿ Ça ne colle pas vraiment avec ce que moi j'ai entendu. Il semblerait que ces étudiants enquêtaient sur la possibilité d'un phénomène paranormal réel sur le site. Mais ils en sont sortis bredouilles et sont repartis les mains vides.

- ⦿ Axis Mundi

## HÔTEL NIKKO

*3rd Avenue & Pike Street*

Le décor asiatique de l'entrée et du restaurant de cet hôtel boutique plaît aux visiteurs étrangers, ainsi qu'aux amateurs de quiétude et de classe lissée. Le restaurant propose une grande sélection de sakés, de sashimis et de sushis, tous préparés par des mains expertes. Certaines des suites présentent des cuisines privées et des salles à manger, où le personnel de l'hôtel peut préparer et servir des plats individuels aux clients.

- ⦿ Sans surprise, l'Hôtel Nikko est une destination privilégiée pour les cadres japonais. Certains des diners organisés dans les suites sont en fait des rencontres d'affaires de haut vol, et quiconque arrive à, disons, y introduire un appareil d'écoute ou une caméra espion avec le personnel de cuisine peut espérer revendre les enregistrements pour un bon prix.

- ⦿ Mika

- ⦿ Même s'il est tenu par la chaîne d'hôtels Lucas, le Nikko continue de maintenir son style et son ambiance d'hôtel boutique. Pour une fois, la direction a été assez intelligente pour ne pas virer quelque chose qui marche.

- ⦿ Pistons

## ICARUS DESCENDING

*Harrison Street & Dexter Avenue North*

En tant que premier (et toujours l'un des meilleurs) restaurant elfe de Seattle, Icarus Descending est surtout réputé pour ses plats de fruits de mer et sa fine cuisine végétarienne, ainsi qu'une carte de crudités et d'autres plats préparés sans cuisson aucune (les seules préparations effectuées consistent à découper ou à hacher les ingrédients). Essayez donc le crabe Dungeness sur un lit d'algues vinaigrées ou les délicieuses salades de crudités en habit d'herbes. Beaucoup d'autres plats de saison sont proposés. Ce restaurant se range parmi les plus chers, mais le prix n'est pas volé.

- ⦿ « Cuisine elfe » mon cul ! Icarus Descending est, et a toujours été, tenu par Daniel Fond, un membre de la triade du Lotus jaune. Beaucoup des gens qui travaillent au restaurant sont aussi des membres de la triade. La nourriture servie n'est qu'un mélange de cuisine californienne avec de nombreuses inspirations asiatiques, mais mettez ça sur un lit de verdure et qualifiez-le d'elfe et les gens le goberont sans se poser de question ! La seule vérité dans l'histoire

est que Fong est un elfe, mais culturellement, il est chinois, et toute cette culture pseudo-féerique n'est que balivernes.

- ⦿ Elijah

- ⦿ Il y a eu de sacrés remous au restaurant il y a quelques années de cela quand le Nishidon-gumi y a fait une descente pour frapper le Lotus jaune. La rumeur dit qu'ils y sont allés pour choper Fong, mais n'y ont trouvé qu'une poignée de gardes du corps à la place. Les rapports de la Lone Star comme ceux des médias n'attribuent aucune raison à cet acte des Yaks.

- ⦿ Riser

## INFINITY

*Seattle Center*

Parmi toutes les étoiles montantes de la vie nocturne de Seattle, l'Infinity se targue d'utiliser des systèmes de projection holographique et sonore dernier cri. Le club est réputé pour ses shows spectaculaires de lumières, d'images et de sons. Le décor de la boîte est pensé pour accentuer cette ambiance, usant de courbes aussi subtiles que nombreuses, et d'assez de vitres et de miroirs pour prodiguer la sensation d'un espace infini, même quand le lieu est bondé. Quel que soit le soir que vous choisissez pour y entrer, vous avez déjà virtuellement la garantie d'écouter la meilleure musique dance du métroplex.

- ⦿ L'Infinity propose aussi des salons privés parmi les plus sécurisés du plexe, garanti ! Ils utilisent un code couleur, allant du rouge au violet, pour les classer, la palme revenant à leurs suites haut de gamme classées « ultra-violet ». Que ce soit comme boîte de nuit ou comme lieu de réunion, ce club est en passe de surclasser le Dante's Inferno.

- ⦿ Riser

- ⦿ Une rumeur populaire dit que la rivalité entre l'Infinity et le Dante's Inferno est montée de toutes pièces, dans le but de faire grimper en flèche la popularité des deux boîtes. Sachant que personne ne semble savoir qui possède vraiment l'Infinity, et que l'information est planquée sous des montagnes de bases de données et de sociétés écrans, il est tout à fait possible que Dante possède en fait les deux clubs. Comme il est possible aussi que l'Infinity soit réellement un rival cherchant à détrôner l'Inferno dans la liste des lieux les plus chauds de Seattle. Qui sait ?

- ⦿ Cosmo

- ⦿ Une chose reste à surveiller de près : le système holographique dernier cri de l'Infinity peut aussi bien scanner que projeter. Il lui serait très facile de faire des scans en haute résolution de quiconque entre dans les lieux, assez pour recréer son image en détails. Je vous laisse le loisir d'établir la liste de tous les avantages que quelqu'un pourrait en tirer.

- ⦿ Netcat

## INGERSOLL AND BERKLEY TOWER

*Aurora Avenue North & Mercer Street*

Les vastes terrasses de ce gratte-ciel bâti en escalier a permis l'installation de nombreux jardins, classiques ou aquatiques, qui cassent les lignes abruptes du bâtiment tout en fournissant un joli bouquet de verdure au paysage de Downtown. Au printemps et au début de l'été, les fleurs éclosent le long des terrasses, et des visites guidées de ces jardins suspendus sont proposées par le département de relations publiques d'Ingersoll and Berkley.

## IO PAN !

*E. Pike Street & Boylston Avenue*

Cette petite boutique de talismans du quartier de Capitol Hill se concentre principalement sur des produits et matériels hermétiques et euro-paiens. Vous pouvez facilement passer une heure ou plus à vous plonger dans leur vaste sélection de bougies, d'huiles essentielles, de bijoux ou de livres.

- Cet endroit est un véritable monument ancien de Seattle. C'est un trou de souris, mais il possède un stock étonnamment grand de toutes ces choses. Le propriétaire, Harrison Kellerman, est un mage ork plutôt méchant et aux opinions tranchées. Il hait avec passion tout ce qui touche de près ou de loin au « New Age ». C'est un occultiste hardcore, réputé pour chasser de sa boutique tous les poseurs qui s'y présentent, non sans crier des obscénités et pointer du doigt l'écriveau fait-main derrière le comptoir, qui indique : « LA DIRECTION FAIT VALOIR SON DROIT À REFUSER DE SERVIR N'IMPORTE QUI ».
- Ethernaut
- La boutique est aussi un bon endroit pour faire savoir que vous recherchez un mage. Harrison et son équipe connaissent leur métier, et peuvent trier le bon grain de l'ivraie parmi les postulants.
- Hard Exit

### KNUTSON'S COUNTRY HOME

*Broad Street & Elliot Avenue*

Si vous cherchez à vous payer une bonne tranche de cuisine et d'ambiance country dans le métroplex, rendez-vous donc chez Kutson's Country Home. Vous vous y sentirez transporté plus d'un siècle en arrière, dans la cuisine d'une ferme typique, avec des nappes à carreaux, de la porcelaine bleue et blanche et du vrai lait frais servi dans des carafes en céramique. L'établissement est célèbre pour ses petits-déjeuners campagnards aussi spéciaux que chaleureux, mais il propose aussi d'excellents menus familiaux au déjeuner et au dîner. Essayez donc les biscuits frais au miel et au beurre, ou l'épi de maïs biologique grillé, et surtout, gardez de la place pour le gâteau aux fraises à la crème fouettée, maison !

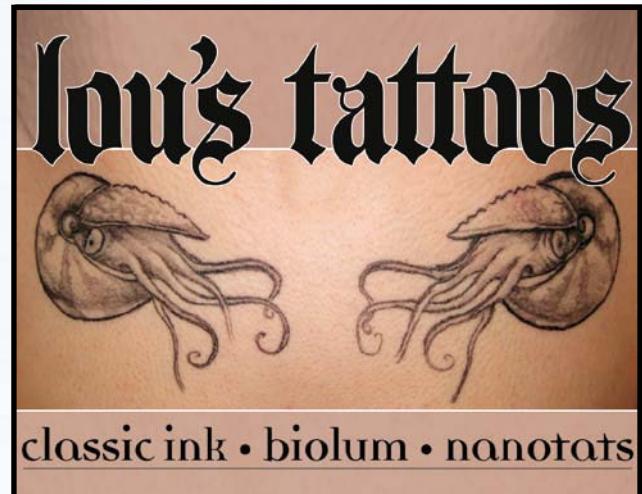
- Knutson's ressemble à s'y méprendre au fantasme d'un membre du Policlub Humanis : on y trouve les « vraies » valeurs rurales de l'Amérique de la première moitié du XX<sup>e</sup> siècle. Mais la vérité est que Darrell Knutson, le propriétaire et chef de l'établissement, ne tolérera jamais leur propagande dans son resto, au point d'en avoir été une fois menacé par des tueurs de l'Humanis. Ils ont ensuite appris que le vieux Darrell avait un paquet d'amis dans des endroits peu recommandables, et ils l'ont laissé tranquille depuis.
- Butch
- Darrell est un vrai nounours fait homme, mais il a dû être une fermière maternelle dans une autre vie, et il fait de son mieux pour en être une dans cette vie aussi.
- Khan-A-Saur

### LAUBENSTEIN PLAZA

*6th Avenue & Pike Street*

Baptisé d'après le célèbre artiste et peintre du XX<sup>e</sup> siècle, Laubenstein Plaza est un bâtiment de pur style néo-déco, et comporte toute une galerie d'originaux de Laubenstein, ouverte au public. Sous le niveau de la rue, et accessibles depuis une autre entrée comme depuis l'intérieur de l'hôtel, on trouve les Laubenstein Lights, une boîte de nuit populaire de Downtown, elle aussi décorée par des œuvres de l'artiste.

- Ces œuvres de Laubenstein sont aussi très bien gardées. Même si elles restent visibles par le public, elles sont reliées à tout un réseau invisible de senseurs IR autour d'elles, couplés à des senseurs de pression sur les murs où elles sont accrochées, de sorte que les bouger ou même les toucher déclencherait des alarmes. Elles sont aussi lourdement marquées par des RIFD, afin de pouvoir les retrouver où qu'elles atterrissent.
- Mika
- À moins que les voleurs ne soient assez malins pour virer tous les marqueurs.
- Glitch



### LEE CHEE GARDEN

*5th Avenue West & Elliot Avenue*

Ce petit restaurant chinois familial propose une carte totalement « soja et végétarienne ». Les tarifs sont bas, mais la nourriture est plutôt moyenne et le service est lent. Pensez à commander à l'avance pour emporter si vous êtes pressé.

- Cet endroit est une vitrine pour la triade du Lotus jaune, depuis que son ancien propriétaire, Eric Wong, a disparu dans des circonstances mystérieuses voilà une dizaine d'années. La Lone Star n'a trouvé aucune piste, mais le dossier est officiellement toujours ouvert, et il y a une possibilité pour que la division des « cold cases » de Knight Errant la remarque maintenant qu'ils se plongent dans les vieilles affaires de la Star.
- Star Loner
- Une rumeur courait sur Wong : il aurait été un mage wuxing, ce qui pourrait avoir quelque chose à voir avec sa disparition. Le Lotus jaune se sert du Garden comme d'une vitrine légale pour vendre des drogues et des puces sous le manteau, quitte à reverser cet argent dans les caisses du resto pour le garder ouvert. Les clients sont soit des locaux qui n'en ont rien à faire, soit des touristes qui ignorent tout, soit des tristes sires qui restent assis au fond de l'espace bar à fumer et à siroter du mauvais alcool.
- DangerSensei

### LING HO

*Cherry Street & 8th Avenue*

De la bonne cuisine chinoise et japonaise à prix modéré, dont une vaste sélection de sushis et de sashimis.

- Planque yakuza.
- Riser
- Légende urbaine.
- Snopes

### LONE STAR SECURITY BUILDING

*2nd Avenue & Union Street*

Cette pyramide tronquée couverte de vitres aux reflets bleus héberge le siège de la corporation Lone Star Security Services à Seattle. Si elle n'est plus en charge de la sécurité du métroplex, la Lone Star n'en demeure pas moins l'une des principales entreprises de sécurité privée de Seattle. Des visites guidées du bâtiment et du Museum of Law Enforcement de l'entreprise sont proposées toutes les heures.

- Cet endroit est construit comme une forteresse : vingt niveaux souterrains entourés de terre naturelle et de barrières astrales, le tout accompagné d'un

arsenal d'armes, de véhicules de patrouilles et d'assaut, et plus encore. Les parties « émergées » du bâtiment sont lourdement renforcées par des vitres composites pare-balles et un système de sécurité riggé.

- Hard Exit

- Il devient aussi petit à petit une ville fantôme, car la Lone Star est forcée d'effectuer des coupes larges dans son personnel et ses programmes de Seattle. Ils ont perdu une part immense de leurs revenus avec la fin du contrat pour la sécurité du métroplex, et ils se battent pour joindre les deux bouts. La rumeur dit qu'ils revendent une partie de leur arsenal sous le manteau, au nez et à la barbe de Knight Errant et de la Garde du métroplex, et ce, à quiconque peut payer – ce qui inclut les criminels mêmes que la Star poursuivait et arrêtait il n'y a pas si longtemps. Naturellement, ils prennent des précautions pour qu'on ne puisse pas remonter à eux. Ils sont même préparés à exprimer toute leur confusion s'ils venaient à apprendre que quelqu'un, au cœur même de l'entreprise, refouge les ressources de la corpo, au point qu'il leur suffirait de choisir un bouc émissaire le jour où ils se feraient prendre.

- Star Loner

### LOU'S TATTOOS

*Roosevelt Way NE & NE 65th Street*

Vous cherchez un souvenir pérenne de votre séjour à Seattle ? Vous voudrez probablement faire une petite visite dans cette échoppe, désignée comme étant le tatoueur numéro du métroplex. Lou, le propriétaire, fait toujours la plupart des tatouages lui-même, et vous pouvez en commander de toutes les sortes, de l'encre traditionnelle à la bioluminescente, en passant par les nanotatouages ou la teinture corporelle intégrale. Soyez seulement sûr de ce que vous désirez avant de vous asseoir dans cette chaise, ou prenez rendez-vous avec Lou pour créer votre propre dessin, parce que Lou ne propose pas de tatouages d'après catalogue : chacun d'eux est une œuvre d'art originale. Est-ce que votre corps mérite moins que ça ?

- Lou (c'est le seul nom qu'il donne) est un nain japonais formé à l'école de tatouages nippone et traditionnelle. Mais une grande partie de sa réputation, qu'il s'agisse de l'art ou de la satisfaction de la clientèle, provient de sa capacité à savoir, juste savoir, exactement ce que le client veut et de le concrétiser. Les clients les plus courageux peuvent toujours s'y rendre sans dire à Lou autre chose que « faites ce qui vous vient à l'esprit », ils n'en ressortiront jamais déçus. Si vous pensez que cela sent un peu la magie, eh bien, vous n'êtes pas le seul.

- Lyran

- À moins que vous ne désiriez être travaillé que par Lou en personne, ne sous-estimez pas Selena, son assistante à temps partiel. Son temps de présence est très irrégulier, et elle peut paraître très sélect avec ses clients, mais son travail est tout bonnement génial. Il semble y avoir quelque chose entre Lou et elle qui va au-delà du boulot, mais je ne sais pas ce que c'est. Rien de romantique (du moins, je ne crois pas), mais des regards partagés et des silences lourds de sens.

- Ethernaut

- Les silences poétiques mis à part, il est bon de savoir que Lou abat beaucoup de travail pour les Yakuza, et sa boutique bénéficie donc de leur protection.

- DangerSensei

- En parlant de protection, il est intéressant de noter que celle de Lou's Tattoos est plutôt inhabituelle, dans le sens qu'elle se compose de runes magiques plutôt décentes, qui paraissent former, en astral, un réseau complexe et tournant autour de la boutique. C'est définitivement pas un travail d'après catalogue.

- Lyran

### LUCAS PALACE

*3rd Avenue & Virginia Street*

Le vaisseau amiral des hôtels de la famille Lucas, le Lucas Palace est un haut lieu du luxe hôtelier. Grandes chambres spacieuses, avec tous les aménagements possibles, un personnel attentif et hautement qualifié : la palace entretient un niveau de magnificence difficile à égaler.

- Il s'agit d'un hôtel pour les riches qui veulent qu'on leur rappelle constamment à quel point ils sont riches. Le personnel « attentif » est particulièrement arrogant et coincé, comme le sont la plupart des clients, et les tarifs sont prohibitifs, destinés à des gens habitués à jeter leur argent par les fenêtres comme si de rien n'était. Malgré cela, le palace affiche toujours complet et ne souffre d'aucun problème pour trouver ses clients.

- Khan-A-Saur



**MARCUS' HOVEL***Virginia Street & 8th Avenue*

Malgré son nom, le « bouge de Marcus » est en fait un charmant petit restaurant familial, situé dans le hall du Minser Aquaculture Building, sur Virginia Street. Il est réputé pour le vaste aquarium qui s'étend du hall jusqu'au milieu de la salle à manger du restaurant, proposant ainsi une vue superbe sur toute une variété de poissons exotiques et de vie marine. Sans surprise, il est spécialisé dans les fruits de mer, qui y sont excellents, et les tarifs sont raisonnables.

**MATCHSTICK'S***4th Avenue North & Denny Way*

Un club de jazz privé situé près de la Space Needle. Le Matchsticks vous ramène aux boîtes de jazz enfumées des années 1930, avec sa décoration en lambris de bois sombre, de banquettes en cuir, de cuivres polis et de vitres vertes. L'entrée est réservée exclusivement aux adhérents, mais ces derniers ont le droit d'amener des invités (pour un surcoût de 5 \$ par invité).

- ⦿ Les shadowrunners fétichistes des films noirs, ou qui ont tout simplement un goût pour le bon jazz, se retrouvent souvent ici.
- ⦿ Khan-A-Saur

**MAXIMILLION'S***Quai 64*

Ce restaurant de front de mer propose de la cuisine aztlan de premier ordre, ainsi qu'une grande variété de plats, au soja ou naturels.

- ⦿ Il s'agit en fait du second Maximillion's du quai 64. Le premier a été détruit lors d'un incendie que l'on a qualifié d'« accidentel », mais qui avait probablement beaucoup à voir avec le fait que Mitsuhamu Computer Technologies utilisait l'endroit comme une façade pour cacher des opérations d'espionnage dans le métroplex. L'actuel Maximillion's est détenu par Diego Mencina, un immigré aztlan en provenance de Denver, et qui ne paraît pas avoir d'autres objectifs que de cuisiner de bons *tostadas* et autres *huevos rancheros*, entre autres.
- ⦿ Khan-A-Saur
- ⦿ N'y crois pas trop. Maria, la femme de Mencina, s'appelait avant Maria Ramos, soit la fille du propriétaire de l'ancien Maximillion's à l'époque. Si lui n'a pas d'objectifs précis, je parie qu'elle, si. Mme Mencina a beaucoup d'amis, et elle semble savoir tout ce qui se passe dans et autour du métroplex.
- ⦿ Hard Exit

**MAYFLOWER PARK HOTEL***4th Avenue & Pine Street*

L'un des secrets les mieux gardés de Seattle (du moins, jusqu'à maintenant !). Le Mayflower Park Hotel propose une ambiance familiale années 1990, à des tarifs remarquables. Les chambres sont grandes et spacieuses, et le restaurant Mayflower, intégré à l'hôtel, propose une cuisine américaine à des prix également corrects.

- ⦿ La légende dit que le Mayflower est secrètement tenu par des shadowrunners retraités que l'on connaissait sous le nom des « Bishops » dans les années 2030. Il paraît qu'ils ont touché le gros lot et qu'ils se sont ensuite retirés du business.
- ⦿ Khan-A-Saur

**⦿ MCKUEN'S SCRAP AND SALVAGE YARD***3rd Avenue & Madison Street*

Cette vaste casse sans clôture a l'air d'une vieille usine oxydée, avec ses piles de pièces mécaniques et métalliques soigneusement organisées en rangées à ciel ouvert. Janey McKuen a hérité l'endroit par son père, et c'est une mécano de génie, capable de complètement démonter et remonter moteurs, servos, et compagnie. Les carcasses dans sa casse vont des bagoles aux camions, en passant par les drones, qu'elle a pu collecter au fil des années. Janey paie un prix plus que correct pour récupérer les vieux trucs, et elle s'y retrouve en en retirant

toute pièce encore utile pour la revendre ensuite à des clients à la recherche d'éléments de rechange. « De bons prix pour de bons déchets », comme disait son père. Il me manque.

- ⦿ Fastjack

**METROPLEX HALL***4th Avenue & Seneca Street*

Le Charles Royer Building, plus connu sous le nom de Metroplex Hall, est une grande structure de verre vert de trente étages, et héberge les services municipaux du métroplex de Seattle, dont le bureau du gouverneur. L'entrée principale du bâtiment est flanquée de deux statues, une du chef Sealth, d'où la ville tient son nom, et une autre de Charles C. Lindstrom, le premier gouverneur de Seattle et « père fondateur du métroplex ».

- ⦿ Ils ont récemment augmenté la sécurité dans et autour du Metroplex Hall depuis que le gouverneur Brackhaven a été élu. C'était même une des premières choses que Knight Errant a faites quand ils ont gagné le contrat de sécurité du métroplex, sans doute pour assurer le gouverneur que protéger sa planque était leur première priorité. Avec toutes les manifestations qui ont lieu devant le bâtiment, il est logique que les Knights, de même que la Garde du métroplex, entretiennent une présence ici.
- ⦿ Star Loner

**⦿ METROPLEX PRISON***6th Avenue & Spring Street*

Connue sous le nom de « la Tour » chez de nombreux autochtones, à cause de son allure de forteresse et son look grisâtre et austère, la Metroplex Prison est conçue pour paraître oppressante et dangereuse, et ce ne sont finalement pas que des apparences.

- ⦿ Star Loner
- ⦿ J'aimerais beaucoup savoir qui sont les génies qui ont décidé de fouter une prison juste à côté de l'Interstate 5 surélevée. Ils auraient tout aussi bien pu placer un panneau « prisonniers évadés, tournez ici », pour les informer quant au sens de conduite quand ils y arrivent.
- ⦿ Hard Exit

**METROPLEX SUPREME COURT BUILDING***Spring Street & 5th Avenue*

Construit en 2045, l'imposant bâtiment de la Cour suprême du métroplex a longtemps été source de débat parmi les habitants et les visiteurs. Certains apprécient son extérieur de marbre noir et ses deux grandes sculptures personnalisant la Justice, en robe et encapuchonnées, qui penchent leurs têtes au dessus de l'entrée principale. Les mêmes disent que l'air plutôt sombre du lieu profite à sa fonction. D'autres, par contre, le décrivent comme oppressant, agressant la vue. Visitez-le donc pour vous faire votre propre opinion, à l'occasion d'une des nombreuses et brèves (45 minutes) visites guidées proposées, qui vous informeront autant sur le bâtiment que sur l'histoire du système judiciaire de Seattle.

**MINER'S LANDING***Quai 63*

Une petite visite au Miner's Landing vous plongera dans le passé de Seattle. Ce restaurant à thème est situé dans un ancien entrepôt décoré en hommage au passé pionnier de Seattle. Une troupe d'acteurs en costumes d'époque interprètent des scénètes racontant l'histoire de la région, alors même que vous dégustez une cuisine traditionnelle et authentique, comportant aussi quelques plats salishs. Un divertissement pour toute la famille !

- ⦿ Ouap, sauf cette fois où une des scènettes historiques en question n'a pas plu à un fantôme salish. Putain, bannir cet enfoiré fut une vraie plaie ! J'espère qu'il reviendra jamais.
- ⦿ Lyran

## QUARTIER : L'ACHE

Il y a quatre accès pour entrer dans l'ACHE. L'un est la porte d'entrée : les cinq premiers niveaux – qui forment le plus vaste centre commercial de Seattle, un vrai temple du consumérisme – sont ouverts au public.

« M. et M<sup>e</sup> Rodriguez, bienvenue dans l'Enclave commerciale et résidentielle de l'Arcologie », commença la femme des admissions. Elle portait un tailleur une-pièce d'une couleur vert-dégueulis. Elle se tenait un pas devant un drone.

Je me dis que la seule raison pour laquelle le gouvernement n'avait pas assis un vrai drone derrière ce comptoir était que la main d'oeuvre métahumaine était meilleur marché. Raimee se trémoussa légèrement à mes côtés, ses yeux marrons s'agitant dans tous les sens, à la recherche d'un signal sans fil.

Donc, que faire pour aller au-delà de ces cinq niveaux publics ? Vous pouvez soit vous infiltrer, soit forcer votre passage au travers des gardes du métroplex et des moniteurs de sécurité, dont la principale fonction est autant d'empêcher les visiteurs d'entrer que de garder les résidents à l'intérieur. Ces derniers ne rêvent-ils pas de s'échapper de leur enfer HLM pour se répandre dans les rues de Seattle ?

« Merci de valider votre acceptation des termes du contrat sur les écrans numériques devant vous. Si vous ne pouvez pas lire le texte, appuyez sur l'icône en forme d'oreille. Si vous ne pouvez écrire votre nom, placez votre pouce contre le panneau biométrique. Si vous n'avez pas de pouce... »

La troisième option : incarner une bande de laquais officiels du gouvernement, ou une équipe de journaliste multimédia. Ça marche du tonnerre si vous désirez qu'on vous colle une escorte et un marqueur qui déclenche une alarme dès que vous sortez du parcours autorisé.

« Vous avez été assignés au bloc de résidence familiale 121-48. Les hommes suivent le couloir orange, les femmes le couloir vert. Suivants ! »

Dernière option : signer pour se voir attribuer un lit et trois mètres carrés d'espace vital auprès du système d'assistance publique. Il y a une liste d'attente, bien sûr, il manque jamais de gens assez désespérés pour abandonner officiellement tous les droits qu'ils ont afin de pouvoir bouffer le soja du gouvernement aromatisé à la misère. Mais ils ne s'encombrent pas de vérifier votre passé quand vous devenez un zombie sans visage ?

Et comme de bien entendu, la liste d'attente peut être contournée si vous avez à vos côtés un excellent hacker – ou un technomancien, comme Raimee –, doublé d'une bonne raison de le vouloir. Comme celle d'un M. Johnson prêt à payer pour retrouver des données enfouies dans un nœud de sauvegarde tertiaire situé au 121<sup>e</sup> niveau.

Et j'étais là, suivant le couloir orange entraînant des pieds, l'un des nombreux autres couloirs identiques – sans aucun doute – que comportait le niveau numéro sept. La puanteur recyclée de cent cinquante mille personnes me donnait envie de me gratter.

L'admission me rappela beaucoup la prison : la coupe de cheveux standard, la douche de désinfectant, l'injection d'une puce RIFD, la pose d'un implant contraceptif, la distribution de vêtements – des combinaisons beige épaisse comme du papier – pour la semaine, et le scanner pour détecter toute forme d'infection, de tatouage de gang, de cyberware, de magie et d'émissions radio non autorisées (*oh, s'il te plaît, Raimee, rappelle-toi de ne rien émettre !*).

Je retrouvai Raimee au niveau 121, dans la cafétéria principale du bloc 48. Une peinture

murale proclamait : *Soyez Reconnaissant(e) Tous Les Jours !* De la vraie peinture : aucun résident ne possédait de lunettes RA ou de commlinks.

« Ils recherchent des signaux partout », murmura Raimee. Elle agrippa ma main. « Je ne sais pas pourquoi, vu que l'endroit n'a même pas été upgradé en wifi. »

« Ils ne veulent pas que les résidents communiquent avec l'extérieur », répondis-je. Autour de nous, des dizaines d'hommes et de femmes s'asseyaient à d'immenses rangées de tables beige, des gobelets beige remplis de soja, posés sur des plateaux beige. « C'est l'heure de se mettre au travail. »

Nous allâmes jusqu'à la chambre qui nous était assignée. Les murs étaient en préfabriqué, assez fins pour permettre d'entendre une femme crier en espagnol *aztlán* dans la chambre d'à côté.

« Je me demande ce qu'était cet endroit avant ça ? » demanda Raimee.

Je frissonnai. « Je ne crois pas que j'ai envie de le savoir. » Nous avions un lit pliant, un canapé et une table. Une unité tridéo bon marché était fixée au mur. Raimee posa sa main sur la tridéo et ferma les yeux, s'immergeant dans la technomancie. À côtés, les cris se firent plus forts : *Libranos del fuego del infierno*.

Je jurai dans un souffle. Plus vite nous trouverions notre cible, mieux je me porterai.

Puis Raimee s'écroula sur le sol, hurlant.

« Raimee ! » Je la saisissi, écartant de force les mains de son visage. Elle me regarda, les pupilles dilatées. Son corps entier tremblait. Une ligne de sang couleur rubis s'échappa de sa narine. « Qu'est-ce qu'il s'est passé ? Tu vas bien ? »

« Fantômes, » gémit-elle, couvrant ses oreilles de ses mains. « Oh, Gaïa, Gaïa, Gaïa. Le système est bourré de fantômes ! »



## MITSUHAMA COMPUTER TECHNOLOGIES COMPLEX

*Martin Luther King Jr. Way & 6th-8th Avenue South*

Six gratte-ciel noir et argent se dressent au centre de ce complexe corporatiste, dépassant tous les autres bâtiments de la berge sud du lac Washington. Chacun des six buildings porte le nom et logo Mitsuhamra en lettres chromées et polies. Le complexe est fermé aux visiteurs, mais vous pouvez toujours admirer la vue de l'extérieur.

- Et c'est peu dire ! Le complexe MCT de Seattle est l'exemple flagrant de leur politique de « zone zéro » (allez, tous ensemble, les enfants) : « zéro pénétration, zéro survivant ». Personne n'est censé entrer, et ceux qui le font ne sont pas supposés en sortir, du moins, pas vivants. L'extérieur est dessiné comme un jardin zen japonais, mais il est truffé de senseurs dernier cri et d'armes dissimulées et contrôlées à distance par le système de sécurité du complexe. En général, il est automatisé, mais il peut être dirigé à distance par un opérateur le cas échéant.
- Pistons

## MITSUHAMA PUBLIC HEALTH HOSPITAL

*1200 12th Avenue South*

Cet hôpital est réputé pour son programme pour les handicapés, ainsi que pour ses recherches dans le traitement des infirmités par améliorations biologiques.

- Bien que « public », cet endroit est avant tout un organisme médical de plus tenu par MCT. La corpo est plus intéressée par les recherches en cours sur la cybérnétique, souvent sur des patients désespérément handicapés, qui jouent les cobayes volontaires parce qu'ils n'ont rien à perdre.
- Butch

## MURPHY'S LAW

*Cedar Street & Western Avenue*

Rares sont les occasions où il vous faut braver une atmosphère intenable juste pour goûter la nourriture, et Murphy's Law en offre une. Ils servent les meilleures pizzas du métroplex. Certes, comme la salle est crasseuse, emplie de fumée et parfumée aux relents de bière rance, prendre à emporter demeure votre meilleure option.

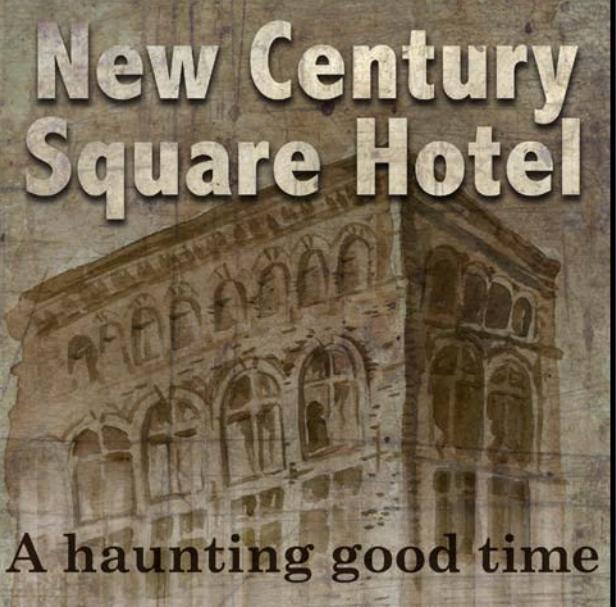
- À moins, bien sûr, que vous cherchiez à intégrer l'une des parties de cartes qui se déroulent dans le sous-sol du Murphy's, et qui attirent de sacrés gros bonnets.
- Traveler Jones

## NEW CENTURY SQUARE HOTEL

*2nd Avenue & University Street*

Ouvert en 2050, cet hôtel souffrait d'une mauvaise réputation due à des pannes et des problèmes mécaniques à répétition, de même que certaines manifestations de poltergeists, comme des tables qui lévitent, des bruits de coups et de claquements, des lumières qui flottent, et même l'apparition d'un chien spectral. Une enquête prouva plus tard que l'hôtel (en fait, techniquement, l'hôtel qu'il remplaçait) était hanté. Toutes tentatives d'exorciser le fantôme ayant échoué, la direction de l'hôtel décida de transformer le problème en une attraction touristique. Les clients sont invités à signer une décharge témoignant de leur connaissance de la présence de « phénomènes paranormaux hors du contrôle de la direction », se manifestant dans et autour de l'hôtel. Pourtant, en près de vingt ans, il n'y eut aucune conséquence grave de la hantise, plutôt bénigne, du lieu par cet esprit, que le personnel a surnommé « Baskerville ». L'hôtel offre donc à ses clients un séjour plutôt unique.

- Au début, on a tenté de transformer ces phénomènes en « blagues » ou en « shows privés » pratiqués par le directeur de l'hôtel, Bernie Siminich. Mais ce dernier était en fait un magicien embauché pour enquêter et débarrasser le New Century du problème. L'existence du poltergeist ne fut révélée que quand il apparut clairement à la direction qu'elle n'allait pas pouvoir se débarrasser de la chose.
- Ethernaut



- Même si l'on présente Baskerville comme la sympathique mascotte de l'hôtel, des rumeurs prétendent que le personnel a déjà dû couvrir des incidents bien moins « amusants », dont celui d'un client qui s'est pendu dans sa douche l'année dernière. Il apparut qu'il n'y avait aucune preuve formelle indiquant qu'il s'agissait d'autre chose que d'un suicide en règle, et il avait laissé un fichier numérique dans lequel il confessait un passé de violleur d'enfants, donc ce n'était que « bon débarras » aux yeux de certains. Affaire classée. Un passage intéressant du message disait la chose suivante : « Il sait ce que j'ai fait », sans préciser nulle part qui était le « Il » en question. Baskerville, peut-être ?
- Axis Mundi

## NIGHTENGALE'S BODY PARTS

*104 John Street*

Ce bâtiment de trois étages tout en verre renferme en fait une clinique privée, réservée aux élites du métroplex – soit, en fait, quiconque peut se permettre ses tarifs, qui sont au-dessus de tout, ainsi que ses services, dont des modifications cyber ou bio ainsi que leur entretien. La clinique est baptisée en hommage à Nurse Nightengale, une hacker tristement célèbre des années 2030, qui s'est retirée après un ou deux gros coups et a utilisé ses primes pour fonder la clinique. Je ne sais pas si elle est toujours impliquée dedans (ou même si « elle » est vraiment une elle, en fait). L'actuel directeur est le docteur Nicholas Flemming, diplômé originaire de Vancouver.

- Hannibelle

## NORTHGATE MALL

*Northgate Way & 1st Avenue*

Avec son large choix de boutiques et de sorties, le centre commercial Northgate Mall s'adresse à une clientèle plutôt aisée. Vous y trouverez les derniers articles de mode, ainsi que les améliorations corporelles dernier cri dans un des cinq body shops différents du centre. En outre, profitez donc un peu des différents divertissements ou événements proposés par ses trois boîtes de nuit et centres de loisirs : le Play Fair, le Ricky's ou l'XCite.

## OHGI-YA

*4th Avenue & South Main Street*

La cuisine proposée dans ce restaurant sino-américain est de premier ordre, et pourtant, le décor, un mélange grossier de styles occidentaux et orientaux, n'y paraît pas. Le service est un peu lent, surtout lors du coup de feu du soir.

- Planque yakuzza.
- Riser
- Plus depuis des années. Tu sais, c'est pas comme si toutes les enseignes asiatiques étaient des planques des yaks ou des triades.
- Snopes

## OTHER PLACE

*1st Avenue & Union Street*

Quatre générations de la famille Rosellini ont géré ce monument de Seattle pendant plus de 100 ans. La carte est toujours composée principalement de cuisine française du terroir, mais parsemée de touches américaines, salishs et asiatiques. Essayez donc leur spécialité de coq au vin, ou leur bouillabaisse aux fruits de mer. La carte permet aux clients de composer leur repas en fonction de son portefeuille ou de son appétit. Ils possèdent aussi une cave à vin d'excellence.

## PACIFIC SCIENCE CENTER

*East Mercer Street & Harvard Avenue*

Le Pacific Science Center, avec ses arches blanches et gracieuses et ses bassins lisses et réfléchissants, est avant tout un lieu de culture et d'échange d'idées. Le centre héberge de nombreuses expositions tournantes sur la science ou la culture, à côté d'autres expositions permanentes sur la physique, les mathématiques, la biologie, l'astronomie et la métaphysique. La plupart des expositions bénéficient d'une interactivité RA, qui répond aux questions simples et permet aux visiteurs de jouer avec ou de vivre quelque chose autour du sujet exposé. Le centre abrite aussi un planétarium et un cinéma panoramique avec installations RA, qui projette toute une variété de programmes éducatifs.

- Occasionnellement, le Science Center accueille une exposition possédant quelque objet de valeur, la plupart du temps des antiquités archéologiques ou des œuvres culturelles. Leur sécurité est plutôt correcte, et ils ont tendance à la muscler s'ils ont quelque chose de valeur à protéger, mais c'est toujours loin d'être une zone zéro corporatiste mortelle.

- Mika

## PIER 62

*Quai 62*

Ce club est l'une des salles de concert majeures de Seattle, même si elle dispose d'un décor bien plus intime qu'un auditorium ou un stade. Le Pier 62 est réputé pour repérer des jeunes talents locaux, devenant ainsi une vraie rampe de lancement pour une carrière de stars de la musique.

- La scène principale du club est à l'étage, et le bar et le lounge sont au sous-sol. Pier 62 attire pas mal de cadres des médias à la réputation à revendre, ainsi que des acteurs majeurs de la scène de Seattle désireux de conserver un certain crédit dans la rue en jouant dans des rades qui ont du cachet. Si vous cherchez à repérer une idole du rock en devenir, c'est l'endroit où le faire.

- Mika

## PIKE PLACE FARMER'S MARKET

*Pike Street & 1st Avenue*

Un passage obligé, et réputé, de Seattle, situé au croisement de Pike Street et de la First Avenue, juste sous la célèbre horloge du marché.

Ouvert en 1907, le Pike Place Farmer's Market attire toujours nombre de touristes et de visiteurs, qui viennent y flâner le long des nombreux étalages des maraîchers, répartis sur plusieurs niveaux, mais aussi dans les kiosques de culture Kaf, les boutiques d'antiquaires, les boulangeries, les ateliers, les herboristes, et autres. Le marché aux poissons est particulièrement réputé. Les pêcheurs y vendent directement leur pêche, fraîchement tirée de la mer ou des lacs, sur des lits de glace, et les touristes peuvent les contempler alors qu'ils répondent aux commandes, se lancent des poissons les uns aux autres, les évident et les découpent au couteau avec expertise. Le marché est, en outre, un excellent endroit où acheter de la nourriture la plus fraîche possible à Seattle, et où déguster plein de variétés locales en s'immergeant dans la culture et l'atmosphère de ses nombreuses boutiques.

- Il y a une statue en cuivre grandeur nature d'un cochon devant le marché aux poissons. On a longtemps dit que caresser la tête ou le groin du cochon portait chance, et vous remarquerez que le cuivre de ces endroits-là est poli par les innombrables mains qui l'ont caressé. En fait, après l'Éveil, le cochon en cuivre – qui s'appelle Rachel, au passage – est devenu le réceptacle d'un esprit gardien associé au marché. Même si les gens ne vivent pas ici, l'endroit est « habité » par toute une communauté, du moins, magiquement parlant. Les gens prétendent que Rachel accorde des bénédictions à ceux qu'elle aime, tout en protégeant Pike Place et ses habitants du danger.

- Khan-A-Saur

## PINK DOOR

*Pine Street & Western Avenue*

Ce bar bon marché est situé juste à côté de la Western Avenue Bakery. Ainsi, toute une variété de pâtisseries, de pains, de tartes, de *gyoza*, de *bialys*, et d'autres viennoiseries fraîchement sorties du four, sont disponibles tous les jours, ce qui en fait un lieu amusant et convivial pour un rapide petit-déjeuner ou un brunch. Le bar sert aussi une excellent café et autres boissons au soja (avec ou sans alcool).

## PSYCHEDELIC PIRATE

*University Way & 52nd Street*

Les flashes et les paillettes ont toujours leur place sur la scène musicale de Seattle, et on les retrouve souvent au Psychedelic Pirate. Ce club attire toujours de jeunes talents, qui s'y produisent devant un public composé aussi bien de fans locaux, que d'amateurs du monde entier profitant de la diffusion en RA. Non seulement les producteurs trouvent effectivement de nouveaux poulains au Pirate, mais de nombreux groupes ont aussi percé d'eux-mêmes ces dernières années, grâce à l'exposition et à l'audience qu'offre le club.

- Le Pirate est aussi le point de chute favori des jeunes Éveillés d'U-District, et principalement les dernières années en Études magiques et en Thaumaturgie, ceux qui aiment occasionnellement montrer leurs talents en public.
- Khan-A-Saur
- Le propriétaire et directeur des lieux, Mickey Loo, est depuis trente ans l'un des rois de la nuit à Seattle, et il connaît tous ceux qu'il faut connaître. Il a certes connu quelques problèmes par le passé, mais il s'est fait assez d'amis dans les endroits mal famés pour que, de nos jours, tout le monde reconnaise le Pirate comme un lieu neutre. Cela en fait un bon endroit pour toute rencontre impromptue. Et Mickey s'en fout tant que vous n'emmerdez pas ses clients.
- Riser

LIVING PLANET  
ADNET



**PURPLE HAZE***Bell Street & Elliot Avenue*

Si vous cherchez la meilleure cuisine pueblo authentique en dehors du Conseil corporatiste pueblo, ce luxueux restaurant près du front de mer est là pour vous. Un parking public est situé à proximité. Le ragoût de porc au maïs, dans une sauce chili, est la spécialité de la maison. Assurez-vous bien de commander des pétales de maïs supplémentaires pour la table, car ils partent vite !

- Le co-propriétaire des lieux est Jacob McKimson, un ancien agent corpo de chez Fuchi qui a toujours des contacts.
- Mr. Bonds

**RENO'S***Battery Street & 4th Avenue*

Ce bar et grill possède de nombreux souvenirs de combattants à moto, et sert un mélange de cuisine sioux, pueblo et aztec-mex à des prix raisonnables. Le propriétaire, Reno Pyatt, est un ancien combattant à moto professionnel.

- C'est aussi un fixer bien installé, et depuis longtemps, dans les Ombres de Seattle. Le secret de sa longue durée réside dans son sens affûté pour juger qui est parfait pour faire tel ou tel boulot, doublé d'une volonté de s'éloigner des runs ou des runners qu'il ne sent pas. Il vous traitera correctement, mais il attend en retour du bon travail en échange de son argent, ainsi qu'une loyaté garantie.
- Pistons

**THE RENRAKU OMNIDOME***Quai 64*

Situé tout près du Seattle Aquarium, dans un entrepôt restauré et réhabilité, le Renraku Omnidome est le plus grand cinéma tridéo du métroplex.

- Les recettes de l'Omnidome chutent régulièrement depuis des années, et des rumeurs prétendent que Renraku essaie de s'en débarrasser, ou, si cela ne marche pas, d'arranger un « accident » pour l'assurance. Mais ils sont quand même quelque peu réticents à le faire vu leur passif dans le plexe depuis la débâcle de l'Arcologie.
- Mr. Bonds

**RENTON MALL***Rainier Avenue South & House Way South*

Quatre niveaux de shopping pour tous les goûts, à des prix abordables pour un budget familial.

- Ce qui signifie : fade et embourgeoisé, et assez cher pour garder les vrais gueux dehors... ou presque.
- Kat o'Nine Tales
- Et même pas. Le Renton Mall a connu un nombre croissant de problèmes avec de jeunes gangs des rues. Certains d'entre eux se pointent avec des magiciens ou des technomanciens capables de causer de vrais problèmes, quand ils le veulent. La société locale de flics à louer n'arrivent pas à régler définitivement le problème, on dit que l'association des commerçants du centre commercial cherche à prendre des mesures plus fortes.
- Khan-A-Saur

**RUN RUN SHAW'S***South Weller Street & 6th Avenue South*

Si vous cherchez de la cuisine chinoise à emporter plutôt bonne, rapide et pas chère, alors rendez-vous au Run Run Shaw's. Il est toutefois conseillé d'appeler auparavant pour commander, car l'intérieur se résume à des alcôves de plastique industrielles, sans aucune ambiance. Emportez donc chez vous, à votre hôtel ou ailleurs...

**SEASOURCE ARCHIVES, BRANCHE DE DOWNTOWN***Seneca Street & 4th Avenue*

Ancienne bibliothèque municipale de Seattle, ce bâtiment de Downtown devint propriété de SeaSource quand la bibliothèque et la base de données publique furent en partie privatisées durant la formation du métroplex. De nos jours, l'immense collection de livres en papier et de périodiques, de microfiches, et d'autres supports, sont disponibles pour n'importe quel citoyen de Seattle, contre un droit d'entrée modeste de 2 \$ (ou un abonnement à l'année de 15 \$). La majeure partie des archives sont bien entendu en ligne, mais pour certains volumes rares ou anciens, la seule option est de fouiller les rayons avec l'aide du personnel qualifié des lieux.

- Beaucoup de gens pensent que, si une chose n'apparaît pas dans une recherche matricielle, alors elle n'existe pas, gardant à l'esprit les montagnes de données perdues au fil des ans, notamment dans les deux crashes matriciels et d'autres incidents. SeaSource possède des millions de livres différents et d'autres documents, répartis dans la centaine de branches des archives qui parsèment le métroplex. Cette branche-là apparaît comme le centre nerveux de ce réseau. Vous seriez émerveillé devant le nombre de choses que l'on peut déterrer dans des vieux journaux ou rapports municipaux. SeaSource a ralenti la mise en ligne de toute cela, car il n'y a pas tant de demandes que cela, et encore moins d'argent.

- Elijah

**SEATTLE AQUARIUM***Quai 64*

Principalement centré autour de la vie marine du Puget Sound, le Seattle Aquarium propose au visiteur de nombreuses attractions. Il comporte plusieurs aquariums traditionnels, équipés de guides touristiques RA et de téléchargements informatifs, ainsi que des habitats côtiers reconstitués, dont ceux des oiseaux marins. Les principales attractions de l'aquarium sont une salle surplombée d'un dôme de verre et entouré par une vue sur la vie marine du Puget Sound (dont plusieurs variétés de requins, de saumons, de perches et de pieuvres), ainsi qu'un bassin pour les lions de mer et les otaries, avec deux spectacles par jour. L'entrée est à 10 \$ pour les adultes, 8 \$ pour les étudiants et les seniors et 4 \$ pour les enfants de moins de 12 ans.

- L'Aquarium se bat sans cesse pour obtenir assez de fonds afin de rester ouvert. Une partie de l'argent provient des entrées et des subventions gouvernementales, le reste de sponsors corporatistes, et particulièrement de la part de corps intéressés dans l'aquaculture et dans toute forme d'information que l'équipe de biologistes marins de l'Aquarium peut découvrir. Bien sûr, la recherche pure n'a que peu d'intérêt aux yeux des sponsors éventuels, aussi mieux vaut-il se concentrer sur la « recherche appliquée », en gros, des choses qui présentent un potentiel commercial.

- Lyran

- L'Aquarium a connu un sacré succès en collaborant avec Aqua Arcana, en Californie, dans le domaine de la magie appliquée à la recherche marine. Il compte désormais dans son personnel un magicien à plein temps, qui a considérablement amélioré les spectacles des lions de mer et des otaries, devenus incontournables.

- Sounder

**SEATTLE ART MUSEUM PAVILION***1401 East Observatory Drive*

Le Seattle Art Museum Pavilion, au design évoquant un tipi écrouté, possède une vaste collection d'oeuvres locales et salishs. Des visites touristes sont proposées par des guides qualifiés, présents en personne !

- Les œuvres salishs ont été officiellement prêtées par le Conseil tribal salish-shidhe, même si la moitié d'entre elles ne sont que des reproductions. Le reste

est lourdement assuré, étant donné l'embarras que leur dégradation ou leur disparition provoquerait, non seulement pour le musée mais aussi pour le gouvernement du métroplex.

• Mika

## SEATTLE COLISEUM

*250 North 1st Avenue*

Siège des Federated-Boeing Transonics (l'équipe de basket-ball semi-professionnelle de Seattle), le Seattle Coliseum héberge aussi de nombreuses conventions et autres concerts du métroplex.

• Le Coliseum a considérablement besoin de travaux, mais il n'y a pas beaucoup de monde qui soit intéressé pour perdre de l'argent dedans. Au mieux, il sera démolie dans quelques années. Les Transonics recherchent déjà un meilleur stade, mais Federated-Boeing ne semble pas les soutenir plus que ça dans la démarche. Il semblerait qu'ils chercheront plutôt à vendre l'équipe.

• Fastjack

## SEATTLE CONVENTION AND TRADE CENTER

*8th Avenue & Pike Street*

Encerclé par l'InterCity-5, ce centre des congrès polyvalent se compose d'une vaste scène de spectacle, de plusieurs salles de réunion, d'un parking fermé sur plusieurs niveaux, d'un hôtel et même d'un jardin privatif.

• Le Convention Center, comme la plupart de ses concurrents dans le plexe, est aussi une cible idéale quand un grand spectacle y est programmé : une salle immense remplie par des milliers de spectateurs, un personnel de sécurité sous-payé qui se contente de regarder les noms sur les badges et les scanners RIFD pour vérifier les accréditations, et toujours quelques salles abandonnées et autres cagibis au calme pour profiter d'un peu d'intimité. Bien entendu, beaucoup de gros requins corpos s'accompagnent de gardes du corps quand ils entrent dans ce genre d'endroit, ouvert et exposé, mais tous ne le font pas, et il y a toujours moyen de contourner les gardes, de toute façon. C'est toujours plus facile que de faire face à la sécurité d'un siège corpo...

• Kat o'Nine Tales

## SEATTLE FEDERAL BUILDING

*Seneca Street & 1st Avenue*

Ce bâtiment de 72 étages héberge les bureaux fédéraux des UCAS à Seattle. Il comporte donc les services de passeports et d'immigration destinés aux visiteurs, et des visites des zones publiques sont aussi proposées quotidiennement.

• Cette tour de bureaux représente la mainmise du gouvernement fédéral des UCAS sur Seattle. Pendant des décennies, l'endroit était surveillé de près, à la fois par la National Security Agency et par la Central Intelligence Agency, de crainte que des velléités indépendantistes ne bouleversent la ville. Les agences de services secrets gardent sans cesse un œil sur ce qui se trame dans le métroplex, et transmettent toute information récoltée à Washington. Ils observent aussi les agents étrangers opérant dans le métroplex, et principalement ceux issus du Conseil salish-shidhe, de Tir Tairngire, du Japon, et de toutes les mégacorporations. Il est inutile de préciser que les espions de UCAS ont les bras chargés, et il n'est donc guère étonnant de les voir « déléguer » certains travaux d'espionnage à des sous-traitants.

• Kay St. Irregular

## SEATTLE HILTON

*6th Avenue & University Street*

Ouvert depuis plus d'un siècle, le Seattle Hilton est en quelque sorte le grand-père des hôtels de luxe du métroplex. Pourtant, vous ne le remarquerez jamais : l'endroit est régulièrement entretenu, mis à jour et remeublé pour demeurer en phase avec la réalité de l'époque.

## SEATTLE OPERA HOUSE

*800 North Taylor Avenue*

Siège de Seattle Symphony, de la Seattle Opera Company et du Pacific Northwest Ballet.

## SEATTLE UNIVERSITY

*2701 Broadway*

Les halls couverts d'ivoire de la Seattle University abritent une grande variété de cours et de cursus diplômants, mais l'établissement est surtout



réputé pour son master en Théorie et arts magiques, le cursus le plus prestigieux du genre dans le métroplex (presque rattrapé par celui de la Pacific University).

- Bien sûr, si ces halls sont recouverts d'ivoire, c'est bien plus qu'une simple question de décoration. Après tout, Seattle U. travaille parfois sur des projets de recherche top secrets sponsorisés par des corporations.
- Ethernaut

## SEATTLE-TACOMA INTERNATIONAL AIRPORT

*Perimeter Road*

Plus de trois douzaines de compagnies et d'opérateurs aériens atterrissent ou décollent du Seattle International Airport, ou « Sea-Tac », comme on l'appelle ici.

À votre arrivée, vous devez quitter votre porte d'arrivée, passer les contrôles de sécurité et descendre au rez-de-chaussée, où les marqueurs RIFD de vos bagages vous guideront jusqu'au carrousel où vous pouvez les récupérer. De là, dirigez-vous vers les portes pour atteindre les arrêts-minute dans la rue, ou montez au premier étage par les escalators ou les ascenseurs pour prendre les transports terrestres, les navettes et les taxis. Les services de taxis aériens et de vols courts sont pris en charge par la sécurité du terminal.

Les voyageurs en partance passent par le premier étage et enregistrent leurs bagages à l'un des nombreux guichets avant de passer par les contrôles de sécurité et d'entrer dans le terminal pour atteindre leur porte d'embarquement. Ceux qui n'emportent pas de bagage à main peuvent automatiquement s'enregistrer grâce au système de l'aéroport, AirCare™, à l'aide des préférences paramétrées dans leur commmlink.

Sea-Tac héberge toute une variété de restaurants et de boutiques pour rendre votre voyage agréable, ainsi que de bonnes affaires à faire pour emporter rapidement un dernier petit souvenir de votre visite. Visitez donc la boutique du Conseil salish-shidhe (en duty free !).

- Officiellement, c'est la Garde du métroplex qui se charge de la sécurité à Sea-Tac, mais elle manque toujours de personnel et s'offre souvent les services de Knight Errant, Federated-Boeing et du Conseil corporatiste unifié (qui ont tous une bonne foute raison de garder l'aéroport sûr, après tout). Cela crée des trous exploitables dans les protocoles de sécurité de l'aéroport, car tous ces flics à louer ne jouent pas forcément en équipe.
- Rigger X

- Notez que les contrôles standards de sécurité à passer pour entrer dans le terminal comportent des scans astraux, avec un « renifleur », en charge de remarquer tout problème dans l'aura d'une personne. Être magiquement actif n'est pas (encore) un crime, mais les objets Éveillés ne sont pas acceptés à bord des avions sans permis ou autorisation valable. Par précaution, les passagers magiquement actifs sont marqués en RA à l'attention du personnel de bord.
- Lyran

## SEWARD CLUB

*Juneau Street & 28th Avenue South*

Si vous désirez mettre votre chance à l'épreuve, le Seward Club est fait pour vous. Le club est un casino sous licence. Il est décoré dans un style fin XIX<sup>e</sup> siècle, somptueux, avec ses parchemineries incrustées d'or, ses tapisseries et ses rideaux de velours couleur bordeaux. Toutefois, les jeux proposés sont des classiques de la fin du XIX<sup>e</sup> et du début du XX<sup>e</sup> siècle, vous y trouverez donc des tables de roulette, de baccarat, de craps et de poker. Assurez-vous toutefois de vous fixer une limite afin de ne pas perdre plus que ce que vous comptez jouer, car si les plus chanceux sortent d'ici plus riches que quand ils y sont entrés, la plupart des joueurs n'ont gagné que le souvenir d'une expérience agréable.

- Si l'on met de côté le style western, le Seward Club est contrôlé par le Yakuza depuis des années. Ce dernier y maintient une vitrine propre, parfaite pour blanchir de l'argent. Naturellement, le lieu est populaire auprès des gros bonnets issus des Japanacorps et des costards en goguette. Le Yaks pratiquent aussi ici une petite affaire de prostitution : nombre des hôtesses que vous croisez ici sont disponibles « à emporter », si l'une (ou plus) d'elles attire votre regard...

### ● Riser

- Le Yakuza a pris le contrôle du Seward Club en passant littéralement sur le corps de son ancien propriétaire, Wayne Sinclair. Tom Sinclair, le seul fils de Wayne, est un des futurs diplômés de la Knight Errant Academy, et alimente un intérêt tout personnel envers, devinez quoi, le crime organisé. Les rumeurs disent que le jeune Thomas est sur le point d'hériter d'une grande somme d'argent placée, et qu'il serait intéressé d'en investir une partie.

### ● Star Loner

## SPACE NEEDLE

*410 West Thomas Street*

Ce célèbre monument est le symbole de Seattle depuis plus d'une centaine d'années. La tour de métal de 185 mètres comporte un pont panoramique, deux restaurants et trois bars. Le restaurant le plus réputé est l'Eye of the Needle, situé juste en dessus du pont panoramique (voir sa présentation pour plus d'informations). Le restaurant tourne doucement sur lui-même, prodiguant ainsi une extraordinaire vue à 360° sur le métroplex durant le repas. Le trajet en ascenseur doré jusqu'au pont panoramique vous en coûtera 5 \$, qui valent bien la vue si vous ne décidez pas de rester pour dîner.

## STOUFFER-MADISON HOTEL

*6th Avenue & Madison Street*

Le Stouffer-Madison est un hôtel de classe moyenne aux tarifs plutôt raisonnables, très populaire auprès des voyageurs d'affaires comme des touristes. Si la devanture, abîmée par la pluie acide, témoigne quelque peu de l'âge de l'établissement, l'intérieur demeure chaleureux et hospitalier. Le restaurant The Red Lobster, installé au sommet (10<sup>e</sup> étage), propose une excellente sélection de fruits de mer et de substituts au soja, tout en offrant une jolie vue sur les alentours.

- Cette « jolie vue » a de plus en plus été bouchée par les autres buildings, plus hauts, qui entourent l'hôtel, au point que tout ce que vous pouvez voir, ce sont les gratte-ciel qui bordent les rues et les impasses. Bien entendu, cela peut avoir un intérêt si vu cherchez à observer les fenêtres de ces bâtiments.

### ● Kat o'Nine Tales

## SYBERSPACE

*7th Avenue & Columbia Street*

Promenez-vous donc « déconnecté » (comprendre : sans activer votre appareil RA), et vous vous demanderez si vous ne vous trouvez pas au beau milieu d'une pièce étrange, voire d'un asile. Toujours dernier cri, le Syberspace a remplacé presque tous ses lasers, ses baffles et ses machines à fumée par de vastes armoires de processeurs RA, qui vous procurent donc la possibilité de déambuler en personne dans la Matrice de Seattle. Une expérience unique pour les yeux et les oreilles comme pour les autres sens. Avec votre RA active, vous ne verrez qu'une infime partie du bâtiment réel, et c'est ainsi que préfèrent les clients. Allez au Syberspace, et laissez-vous transporter.

- Le Guide a raison quand il dit que le « niveau réel » du Syberspace est tout bonnement bizarre : les gens s'agitent et tournotent en suivant une musique que vous ne pouvez entendre, réagissant à des choses que vous ne pouvez voir, et portant ou incarnant des choses que vous ignorez totalement. D'un autre côté, je connais des gens qui aiment tirer avantage du fait que, si vous n'êtes pas immergé dans l'illusion, vous devenez alors presque invisible, ce qui a de bons côtés.

### ● Riser

- Syberspace semble de plus en plus sollicité par la communauté des technomanciens, ainsi que par les faux technomanciens qui gravitent autour, tout en étant déserté par les hackers plus old school (qui, ironiquement, semblent privilégier des environnements purement virtuels pour leur divertissement).

- Glitch

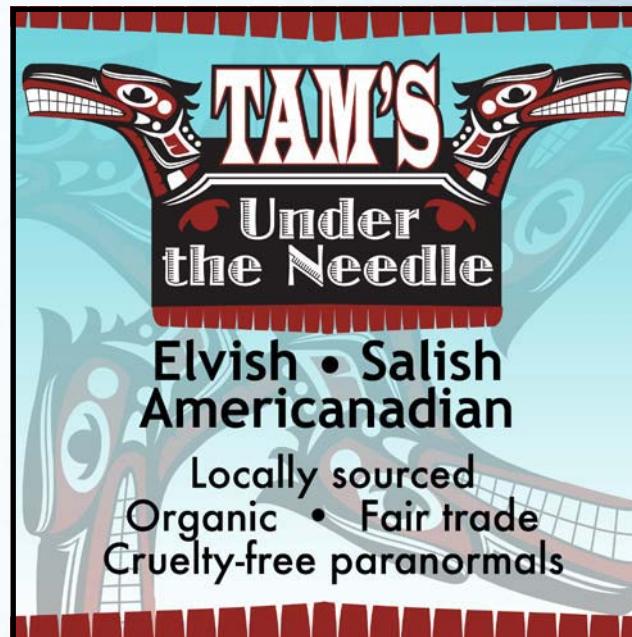
## TAKURI'S

*Marion Street & 4th Avenue*

Takuri's est l'un des meilleurs restaurants nippons, arrivant juste après les enseignes réputées de Néo-Tokyo. Car les chefs de ces dernières viennent directement à vous ! En effet, le restaurant a mis en place un « programme d'échange » innovant, dans le cadre duquel les restaurants japonais envoient leurs chefs stars en « vacances travaillées » à Seattle, et Takuri's met à leur disposition ses installations de première classe, juste au bord du lac Washington, où ils pratiquent leur magie et s'essaient à de nouvelles recettes pour le restaurant. La réservation est préférable.

- Le Takuri's attire de nombreux cadres des Japanacorps, qui cherchent à impressionner leurs invités et les gros bonnets de passage. Le restaurant est aussi en très bons termes avec le Yakuza, au point de fournir d'autres « divertissements » à leurs chefs ou leurs invités. Cela permet aux Yaks de garder certains contacts avec la Mère patrie, ce qui ne plaît guère au gumi du Japon, et a donc abouti à quelques frictions.

- Khan-A-Saur



## SPORTS BAR

*University Street & Terry Avenue*

Ce bar et gril de Seattle s'est spécialisé, comme son nom l'indique, dans les événements sportifs. Les deux grandes salles principales projettent chacune, sur de larges moniteurs tridéo, un sport différent, et les murs sont recouverts de collectors sportif, dont des photos signées de nombreuses légendes du sport de Seattle. C'est une enseigne très populaire auprès des étudiants de l'université et des fans de sports de tous bords.

- Cet endroit a changé de mains des années plus tôt, quand le proprio originel a eu des soucis avec la pègre. Il était sur le point de témoigner auprès des fédéraux quand il a disparu, et son corps ne fut retrouvé que presque une semaine plus tard. Il n'y a aucune preuve que la nouvelle direction a quoi que ce soit à voir avec la Mafia, ce qui peut signifier aussi bien qu'ils ne fricotent pas avec elle, ou qu'ils sont très bons pour le dissimuler. Quoi qu'il en soit, certains membres des familles aiment traîner ici.

- Star Loner

## TAM'S UNDER THE NEEDLE

*Denny Way & 5th Avenue*

Ce bistrot de charme, implanté dans l'ombre de la Space Needle, propose une combinaison de cuisine asiatique, salish, américaine, avec même quelques touches elfiques. Appelez tout de même avant de venir, même si l'endroit vaut bien une légère attente le temps qu'une table se libère.

- Tam's est aussi réputé pour être l'endroit où l'on va quand on n'a pas pu entrer dans l'Eye of the Needle pour une raison ou une autre. Ou quand vous avez besoin de garder un œil sur les allées et venues dans la Space Needle.

- Khan-A-Saur

## • TICKLER'S

*Alki Avenue SW*

Tickler's est un club de striptease indépendant très populaire auprès de la masse laborieuse de Downtown, ou de costards de passage en quête du type de distractions « qui n'arrivent qu'à Seattle et doivent rester à Seattle ». Les danseuses sont de toutes les ethnies et de toutes les origines, et sont relativement bien traitées, par rapport à ce qui se fait ailleurs. Comme beaucoup de clubs du même genre, Tickler's abrite des « champagne rooms » où se pratiquent des « shows privés » (toutes surveillées par des caméras dissimulées).

- Pistons

- La Mafia a fait pression sur le proprio du Tickler's afin qu'il leur vende l'endroit, mais il a tenu bon et, pour des raisons obscures, les familles ont abandonné l'idée, du moins, pour le moment.

- Hard Exit

- Une des filles qui bossent à Tickler's n'est danseuse qu'à mi-temps. Se basant sur son expérience d'« accompagnatrice » corpo, elle passe le reste de son temps, en tant que fixer, à mettre en contact les gens et diffuser des infos. Elle est plutôt bonne dans ce qu'elle fait, et ne se prive pas d'utiliser ce qu'elle peut tirer de ses clients corpos occasionnels. Une fois là-bas, faites (discrètement) passer le mot alentour, et elle vous fera savoir si elle est intéressée par votre requête. En attendant, vous pourrez passer du bon temps... ;sourire:

- Kat o'Nine Tales

## UNIVERSITY HOSPITAL

*1959 Pacific Avenue*

University Hospital est un centre majeur de recherche et de formation, lié à l'University of Washington. Il demeure aux avant-postes de la recherche médicale dans le métropole.

- Ce qui rend ces programmes de recherche très précieux aux yeux des corporations médicales ou biotech, et dont nombre d'entre elles financent lesdits programmes. Beaucoup des recherches de l'University Hospital nécessitent une collaboration avec des scientifiques et des ingénieurs de l'UW, spécialisés en cybernétique ou en interface homme-machine.

- Plan 9

## UNIVERSITY OF WASHINGTON

*Montlake Boulevard NE*

Le plus vieil institut de diffusion du savoir du Pacifique Nord-Ouest, l'UW, aussi appelée « U-Dub » par les autochtones, apparaît comme un mélange de différents styles architecturaux et de paysages, qui voit ses lignes quadrangulaires typiquement néogothiques se mêler aux cerisiers du Red Square tout proche, datant du siècle dernier, le tout entouré d'une vue spectaculaire sur Union Bay.

L'université est réputée pour ses programmes haut de gamme en sciences informatiques, grâce à la coopération de corporations locales, telles que Renraku, Mitsuhamu et NeoNET.

- Sans surprise, ces programmes sponsorisés par les corps suscitent souvent l'intérêt d'autres partis, prêts à payer de belles sommes pour y jeter un œil.
- Plan 9

### WARWICK-HILTON HOTEL

*4th Avenue & Lenora Street*

Cet hôtel de 20 étages apparaît dans toute son élégance typiquement XX<sup>e</sup> siècle. Il fut largement rénové à la fin des années 2040 pour restaurer son charme originel. Idéal pour une escapade romantique, il propose une grande variété de week-ends romantiques avec spa, clé en main, pour les invités.

### WEST COAST HAMLIN HOTEL

*8th Avenue & Pine Street*

Le West Coast Hamlin s'est réinventé à de nombreuses occasions au fil du temps, cherchant sans cesse le bon thème et le bon style pour attirer ses clients, ce qui a abouti à l'actuelle combinaison électrique (certains diront confuse) de styles qui penchent vers l'éco-green et le néo-tribal. Il n'en demeure pas moins un choix à prix raisonnable pour le voyageur écolo.

### WESTIN SEATTLE

*5th Avenue & Stewart Street*

L'établissement étalon de la Westin International Corporation, le Westin Seattle maintient une image à la fois abordable et luxueuse. Les locaux comparent souvent les trois tours de l'hôtel à des épis de maïs, mais ces dernières offrent tout de même une excellente vue de la zone du centre-ville. Chaque tour a son propre restaurant à son sommet (Trader Vic's, l'Emerald Room et l'Elven View), et offre aux visiteurs toute une variété de choix sans avoir à quitter le complexe.

### WUXING TOWERS

*Roosevelt Way & 50th Street*

Les deux gratte-ciel jumeaux bleu et rouge, tout en métal et en verre, et coiffés du lotus à cinq pétales du logo de Wuxing, abritent le siège social de la division nord-américaine. Wuxing Worldwide Shipping relie de nombreux ports, dont Seattle, mais aussi Hong Kong et Singapour, ainsi que d'autres points d'Asie, du Pacifique, de Californie et d'Amérique du Sud. Des visites des étages inférieurs de chaque tour sont proposées, incluant la large exposition d'œuvres d'art et de culture chinoises de la corporation.

- Wuxing adorerait signer un contrat de transport maritime avec Tir Tairngire, mais la corpo ne parvient pas à aller au-delà de Seattle pour livrer des marchandises dans le Tir, ces dernières étant ensuite transportées vers Portland. Le Conseil des princes ne permet pas à des bateaux étrangers de croiser les eaux territoriales du Tir, et aucune des contreparties proposées par Wuxing ne l'a convaincu de changer d'avis.
- Tarlan
- Une bonne partie de l'exposition « d'œuvres d'art et de culture » chinoises du QG de Wuxing entre dans le cadre du feng shui que les magiciens corporatistes pratiquent pour améliorer le flux de chi autour des lieux, et créer ainsi un environnement de travail harmonieux et prospère, tout en les protégeant du mauvais mojo des ennemis. Aussi étrange que cela puisse paraître, il semble que ça marche plutôt bien, car les défenses magiques de Wuxing sont de première classe.
- Ethernaut

### WYLIE'S GALA INN

*4th Avenue & Pike Street*

Entrez dans le décor années 1930 du Wylie's Gala Inn, et vous aurez l'impression d'être sur le plateau d'un vieux film noir de l'âge d'or hollywoodien. Premier hôtel et véritable vitrine de la chaîne d'hôtels locale Wylie's Gala Inn, cet établissement offre moins de commodités que d'autres, mais sait garder ses tarifs bas tout en entretenant une atmosphère des plus séduisantes.

- L'autre raison pour laquelle Wylie's peut garder ses prix aussi bas est qu'il s'agit là d'une vitrine de la famille Ciarnello. Ils peuvent se permettre de « perdre » du pognon dans l'affaire tant que cette dernière continue à laver l'argent sale de ses autres business, tout en offrant un endroit sûr où planquer des gens et des marchandises loin des rues. C'est aussi la raison pour laquelle l'entrée du premier Gala Inn a été mitraillée par les Yaks quelques années plus tôt, dans un « acte de violence gratuite » (comme si le Yakuza s'amusait à tirer sur n'importe quoi pour le sport).
- Riser
- Si la Lone Star savait pour les intérêts que la Mafia place dans l'hôtel, elle n'a jamais pu fournir assez de preuves pour agir. Knight Errant a établi une surveillance dans et autour de Wylie's, dans l'espoir de tomber sur un truc leur permettant de faire une descente. Si ça marche, ce sera là une nouvelle coquille que la Star n'a jamais réussi à casser que les Knights ouvriront avec force. Le problème est qu'ils doivent y parvenir avant que le plexe ne leur retire leur autorisation et leur budget, où ils finiront humiliés. On murmure déjà que la Mafia a acheté et paie des politiques ripoux pour créer des « interférences légitimes » dans l'enquête de Knight Errant.
- Star Loner

### YOU SHOULD NOT EAT SO MUCH!

*Quai 60*

La franchise de Downtown de cette chaîne populaire de restaurants familiaux est presque toujours pleine, assurez-vous donc de bien réserver une table à l'avance, en particulier pour des fêtes de plus de quatre couverts. Vous pouvez vous attendre aux mêmes buffets de cuisine américaine, italienne et chinoise, tous disponibles à volonté pour le même tarif, plutôt bas.

- ...Et fabriqué à partir des meilleures substituts de nourriture au soja qui soient. Cet endroit, comme tous ceux qui lui ressemblent, est l'incarnation même de l'excès. Les gens bourrent leurs assiettes (ou plateaux, plutôt) de nourriture et se remplissent jusqu'à ce qu'ils puissent littéralement sortir en roulant. La bouffe ici est tellement chargée en composants artificiels qu'elle ne mérite presque pas l'appellation de « nourriture », même si, bien sûr, elle est très goûteuse (surtout pour les gens qui ne peuvent faire la comparaison) et copieuse. Vous croisez de nombreuses familles ici, et même des corps moyens ou bas de l'échelle, qui seront peut-être distraits par ce qui s'y passe.
- Khan-A-Saur
- Cette franchise du quai 60 est inhabituelle dans le sens qu'elle propose quelques plats naturels dans son menu, et en plus, ils servent du vrai café (ce qui est plutôt un truc typique à Seattle qu'une règle de la chaîne).
- Pistons

# BELLEVUE

Méritant bien son nom, le district de Bellevue se dresse sur de charmantes petites collines. Les parcs sont soignés et les commerces et les centres d'affaires demeurent à la pointe de la modernité. Loin de la précipitation de Downtown, la vie de ce district n'en demeure pas moins toujours calée sur le rythme d'un Seattle qui ne s'arrête jamais. L'informatique et la micro-électronique sont au cœur même de la vitalité et du succès de Bellevue, qui a vu des entreprises comme Ares Macrotechnology, Microdeck, Gaeatronics et Global Technologies installer leur siège ici. Les géants de l'informatique, dont NeoNET et MCT, disposent aussi de bureaux à Bellevue.

## BELLEVUE D'UN COUP D'ŒIL

**Superficie :** 242 kilomètres carrés

**Population :** 209 000 habitants

**Humains :** 63 %

**Elfes :** 13 %

**Nains :** 2 %

**Orks :** 19 %

**Trolls :** 2 %

**Autres :** 1 %

**Densité de population :** 864 par kilomètre carré

**Revenu annuel moyen par habitant :** 110 000 \$

**Taux d'affiliation corporatiste :** 89 %

**Hôpitaux et cliniques :** 11

**Circonscriptions électORALES :** 2

**Éducation :**

**Niveau collège :** 21 %

**Niveau lycée :** 29 %

**Enseignement supérieur :** 31 %

**Masters et doctorats :** 19 %

- ⦿ **Principales installations corporatistes :** Ares Macrotechnology, Gaeatronics, Global Technologies, Microdeck Industries, Mitsuhamu Computer Technologies, Renraku Computer Systems
- ⦿ **Principaux gangs :** 405 Hellejonds, Lake Acids, Leather Devils, Nova Rich

Bordé par le lac Washington à l'ouest et par la Sammamish à l'est, Bellevue est relié au reste de Seattle par des ponts et des accès terrestres au nord et au sud. Les lacs eux-mêmes sont connectés par un réseau de canaux du lac Dixie Lee Ray, une série d'écluses et de canaux ouverts à la navigation. Du fait du nombre limité de routes, le trafic est souvent dense à l'entrée et à la sortie du district, particulièrement lors des heures de pointe. Pensez à vous donner un peu de marge quand vous comptez circuler vers et depuis Bellevue.

- ⦿ Knight Errant a des racines bien enfoncées dans Bellevue, principalement grâce au siège d'Ares qui y est installé. Bien avant qu'ils n'obtiennent le contrat de sécurité de Seattle, ils bénéficiaient déjà de nombreux contrats auprès de communautés enclavées, de condoplexes et d'installations corporatistes dans Bellevue, leur permettant de compter sur un personnel très expérimenté, et qui connaît bien les lieux. Attendez-vous à un délai d'intervention court chez les Knights partout dans et autour de Bellevue, car ils savent fort bien qui leur a permis d'obtenir le contrat de Seattle, et qui peut les aider à le conserver.
- ⦿ Hard Exit



## LIEUX INTÉRESSANTS

Attendez-vous à passer au moins une demi-journée pour voir tout ce qu'il y a à voir à Bellevue, et peut-être plus si vous comptez y sortir en soirée, et pourquoi pas dîner dans l'un de ses excellents restaurants ou visiter l'un des nombreux lieux nocturnes pour vous détendre.

### ARES MACROTECHNOLOGY

*Bellevue Way SE & Sixteenth Street SE*

La structure de marbre rouge et de vitres couleur cuivre qui s'élève depuis les berges du lac Washington est un élément incontournable du paysage de Bellevue. Siège de la branche Pacifique Nord-Ouest d'Ares Macrotechnology, ce complexe de bureaux propose des visites quotidiennes, dont l'exposition « Ares Era », retracant l'histoire de l'entreprise et de son fondateur, Damien Knight. Les pré-réservations sont recommandées.

# QUARTIER : BELLEVUE

*Démarrer moteur, passer en mode silence.*

Malachi transmit la commande mentale à son véhicule alors qu'il sautait en bas de l'escalier. Le shadowrunner nain glissa dans son Eurocar Westwind bleu nuit et lui ordonna de s'extirper du garage et d'entrer dans la rue résidentielle. Les demeures de cette partie de Bellevue semblaient tout droit sorties d'un mauvais sim. Chaque bâtiment d'un étage était pensé, individuellement et professionnellement, pour comporter un double garage, une baie vitrée, des parterres d'herbe verte et un lit de fleurs bordant la rue. La Westwind dépassa des drones chargés de tondre le gazon à la hauteur précise désignée par le propriétaire, et à arroser les fleurs. Dans la maison que Malachi avait louée avec un faux SIN, il y avait même des drones pour laver la moquette, nettoyer les murs, et faire toute autre tâche que tout snobinard corpo se refuse d'accomplir. Devant, les drones de sécurité vrombissaient calmement mais avec vigilance, évoluant juste en dessous de l'énorme dôme qui couvrait le quartier entier pour filtrer la pluie acide et le nuage de pollution. Malachi pria pour que son faux SIN tienne bon à proximité de la sécurité de NeoNET. La Westwind roulait tranquillement en descendant la rue, gardant ses distances avec la Rover Model 2068 que le rigger suivait.

Malachi surveillait Alexander Rivers depuis maintenant près d'une semaine, et il lui semblait qu'il avait été embauché pour garder l'œil sur l'être humain le plus ennuyeux du monde. Ce soir, à voir son SUV quitter la maison à une heure aussi avancée de la nuit, il pensa que quelque chose d'intéressant risquait bien de se produire. Enfin. Alors que la Westwind passait devant des maisons et des restaurants, le nain pouvait presque palper le contentement pédant que ces gens pouvaient exprimer face à tous ceux qu'ils considéraient comme leur étant inférieurs.. Les habitants de Bellevue menaient des vies restreintes de cols blancs, se tuant à la tâche pendant d'innombrables heures pour contenir leur maître corpo, et pouvoir s'acheter les derniers gadgets surfaits et autres puces excessivement chères, que ce soit pour eux, pour leurs compagnons qui mourraient d'ennui, ou pour leurs morveux.

Les deux véhicules franchirent le portail sécurisé et entrèrent dans le quartier d'affaires impeccable de Bellevue. Les gratte-ciel s'élevaient en une jungle d'arbres centenaires faits de verre et d'acier. Bien avant d'avoir le temps de les désactiver, Malachi fut bombardé de publicités RA décrivant les merveilles des produits high-tech que ces entreprises développaient. Deux tours d'argent dominaient l'horizon, le logo de NeoNET qu'elles arboraient les faisait briller comme des néons dans la nuit. Une bannière RA toute aussi

scintillante déclarait avec fierté : *LA MATRICE A UN AVENIR : NEONET*.

Demandant une carte RA, Malachi suivait le SUV alors que ce dernier approchait de la limite de Bellevue et des Barrens de Redmond. Par sa vitre, le nain voyait des costards en esclavage entrer dans l'un de ces « clubs pour gentlemen », où les maris fuyaient leur femme et évacuaient leur stress dans les furtives activités qui se pratiquaient dans les back-rooms privées. Quand son regard se porta de nouveau sur sa cible, l'autonav de la Westwind lui indiqua qu'ils venaient de franchir la frontière, et d'entrer dans Redmond.

Le contraste était saisissant. Les rues proprettes et les immeubles scintillants firent place aux ruines croulantes d'une décharge urbaine oubliée. En quelques kilomètres seulement, la ville était passée d'une vitalité toute confortable à un pur déni d'humanité. Le but de la visite de Rivers à Redmond devint plus clair quand il s'arrêta pour consulter le « menu » d'un mac ork aux habits flamboyant. Après avoir fait son choix, Rivers ramassa sa « commande », sous la forme d'une fille de joie, comme s'il s'agissait d'un achat à emporter dans un drive pour tordus.

« Elle est sûrement mineure, espèce de malade... » Le nain se tut alors qu'il prenait quelque clichés avec l'appareil photo de son cyberœil. Guidé par son sens du service, et sans le désirer nullement, le rigger suivit le SUV jusqu'à une impasse toute proche, où il shoota aussi des images de l'aventure qui s'y jouait. Ayant eu ce pour quoi il était venu, Malachi activa son commlink et passa un appel. Le nain roula mentalement des yeux. Son employeur aurait pu être à lui seul une affiche publicitaire pour Bellevue : un costume corporatiste, un sourire arrogant, un corps propre et une âme vicieuse.

« Malachi, mon ange fouineur personnel. Je suppose que tu as quelque chose pour moi ? » Le ton du corporatiste collait à son look.

« J'ai des images de votre M. Rivers se livrant à des activités récréatives des plus douteuses. Je pense en avoir assez pour que vous puissiez les utiliser à bon escient. »

« Excellent. »

« Avant de les envoyer, je voudrais savoir pourquoi j'ai passé une semaine entière juste pour choper un zombie corpo en train de tirer son coup. »

« C'est simple. Ce raté ne mérite pas sa promotion. Moi, oui ! », cracha le corpo.

Malachi secoua la tête en confirmant le transfert de données. Son employeur n'était qu'une pute corpo prête à baisser un collègue pour le dépasser. Rien d'autre.

La position d'Ares Seattle est devenue plus que confortable depuis le coup de Knight Errant Security, leur donnant ainsi bien plus de poids au Conseil corporatiste ainsi que face au gouvernement du métropole. Pourtant, ils ne semblent pas se reposer sur leurs lauriers, se concentrant sur l'acquisition de nouveaux contrats et autres propriétés à Seattle.

• Star Loner

Le toit du bâtiment comporte une piste pour hélicos, utilisée par les appareils corps ainsi que pour les vols de sécurité. La piste est surveillée par un radar sur site et protégée par une batterie de missiles sol-air, dissimulée dans une tourelle du toit.

• Rigger X

## BELLEVUE ART MUSEUM

*Eighth Street NE & Bellevue Way*

Après votre shopping à Bellevue Square, arrêtez-vous donc au coin nord du centre commercial pour visiter de musée de trois étages, qui possède l'une des plus belles collections d'œuvres d'art de la côte Pacifique. Des visites guidées virtuelles sont possibles via votre commlink contre une petite contribution, et chaque œuvre est augmentée de marqueurs RA informatifs gratuits.

Par le passé, le musée a été la cible de nombreux voleurs cherchant à s'emparer de certaines de ses pièces les plus précieuses. Cela a provoqué une amélioration des protocoles de sécurité, principalement sous la forme de réseaux de senseurs et d'une surveillance sur site. Ils ont « upgradé » leur contrat avec la Lone Star pour bénéficier aussi de personnel sur site.

• Mika

## ● BELLEVUE CORRECTIONNAL FACILITY

*May Valley Road SE*

Plus connu dans le coin sous le sobriquet de « tas de brique », cette prison est dirigée par Lone Star Security Services (branche correctionnelle). L'établissement est spécialisé en « techniques améliorées de réhabilitation », ce qui signifie qu'il s'agit là, en fait, d'un gros labo d'expérimentation de la Lone Star, destiné à trouver de nouvelles façons de transformer des criminels convaincus en citoyens modèles par tous les moyens possibles, jusqu'à tester les dernières techniques de lavage de cerveau et de réécriture de la personnalité. Le comité de libération sur parole est formé de membres de la Lone Star et de personnes désignées par le métropole, et il doit certifier toute relâche de prisonniers. Leur charge de travail est allégée par le fait que les rares « success stories » de l'établissement ne durent jamais longtemps.

• Glitch

La Lone Star a réussi à garder certains de ses sous-contrats correctionnels quand Seattle s'est tourné vers Knight Errant pour s'occuper de sa sécurité, ce qui provoque quelques situations aussi intéressantes que bizarres dans lesquelles les flics de KE doivent confier des criminels, déjà arrêtés et jugés, à la juridiction de la Lone Star. Naturellement, cela crée aussi son lot d'affrontements et de passage de mallettes quand chacun des camps tente son possible pour pourrir l'image de l'autre. Ce qui fait autant d'opportunités pour un shadowrunner entretenant, particulièrement quand, par exemple, un cadre de la Lone Star cherche à blâmer Knight Errant et ses procédés laxistes pour l'« évasion » d'un criminel.

• Star Loner

## BELLEVUE CRAB HOUSE

*108th Avenue NE*

Un restaurant de fruits de mer de première classe, situé au cœur même du quartier d'affaires de Bellevue. Essayez donc les Dungeness Crab Legs, la spécialité de pattes de crabes de la maison.

## ● BELLEVUE DISTRICT COURTHOUSE

*Bellevue Way SE et Main Street*

C'est l'endroit où les affaires locales sont jugées, et c'est aussi la première des « passerelles » entre les agents de Knight Errant et de la Lone Star, comme

expliqué plus haut dans le paragraphe sur la Bellevue Correctional Facility. Saupoudrez d'une poignée d'employés du métropole, et vous obtenez une sacrée salade d'engueulades juridiques.

• Star Loner

## BELLEVUE DISTRICT HALL

*1151 East Main Street*

Le Bellevue District Hall héberge le bureau du maire de Bellevue ainsi que l'administration du district. Il s'agit là d'une remarquable structure, moderne et propre, vieille de vingt ans.

- Ses systèmes de sécurité sont, eux, bien plus récents. Pourtant, ils ont un peu vieilli avec le temps et demeurent principalement automatisés.
- DangerSensei

## BELLEVUE HILTON

*112th Avenue NE*

Le meilleur choix qui soit parmi tous les hôtels de Bellevue. Ce Hilton grand luxe comporte trois restaurants, et la nuit inclut l'usage gracieux du club de sport local qui se trouve en face.

- Ce même club (le Max Gym) est fréquenté par un sacré paquet de muscles-à-louer.
- Riser

## BELLEVUE POUR HOUSE

*NE 40th Street & 148th Avenue NE*

Si vous êtes d'une culture plus brutale, essayez la Bellevue Pour House, une taverne locale qui sert une grande variété de bières et d'alcools. L'enseigne organise de nombreux événements, dont les Freestyle Fight du vendredi soir, les Sloppy Soy Wrestling du mardi, ou encore des concours de t-shirts mouillés. Ce n'est pas un endroit pour les enfants.

- Je parle que Barney « Big Boy » Troxell a lâché un billet pour faire figurer sa bicoque dans ce guide. C'est un trou, pur et simple, fréquenté par des bikers et des gangers humains, orks ou trolls, ainsi que par certains ouvriers locaux. It puts the ass in class. Bien naturellement, certains shadowrunners aiment y trainer, spécialement s'ils peuvent y apprécier une bonne baston de bar (pour regarder, commencer ou participer).
- Khan-A-Saur

## ● BELLEVUE SLEEP & EAT

*381 West Lake Sammamish Parkway SE*

Un hôtel-cercueil pas cher installé dans un ancien entrepôt désaffecté, qui gagne à être connu pour son recyclage et son usage original des containers de marchandise. L'anneau du Lac fantôme tient l'endroit, qui trouve ses clients parmi les marginaux les plus désespérés, et la direction n'est pas du genre à poser trop de questions. Gardez la porte fermée et votre arme à la main.

• Khan-A-Saur

- Si vous me le demandez, la partie « & Eat » de l'enseigne provient de l'accord de coopération entre le Lac fantôme et Tamanous, qui s'arrangent pour que les gens qui ne manqueront à personne disparaissent chez les charcudos, où ils finissent en organes de recharge et en viande pour goules. Les goules fréquentent parfois l'endroit, à la recherche d'une brebis égarée.
- Lyran

## BELLEVUE SQUARE

*Eighth Street NE & Bellevue Way*

L'un des plus anciens centres commerciaux du métropole. Bellevue Square fut, en effet, construit dans les années 1960, et a été entièrement rénové et mis au goût du jour à l'occasion de son centenaire voilà quelques années. Le centre propose cinq niveaux entiers dédiés au shopping et à la restauration, et comporte deux boîtes de nuit : Angel Express et Dragon's Roar.

- Les deux boîtes sont principalement contrôlées par la Mafia, un fait que le Yakuza local n'apprécie pas véritablement. Mais ces derniers n'ont jamais trouvé l'occasion de briser ce lien sans anéantir la valeur des propriétés, ce qui serait regrettable pour le business.
- Khan-A-Saur
- La franchise Body+Tech située dans Bellevue Square a la réputation de fermer les yeux sur pas mal de choses, tout en considérant certaines procédures comme « optionnelles », du moment qu'on y met le prix. Par contre, restez très loin du A Whole New You qui s'y trouve, à moins que vous ne souhaitiez quelque chose de strictement cosmétique.
- Nephrite

#### ➤ CAVILARD RESEARCH CENTER

*1302 118th Avenue SE*

Ce centre de recherche discret de Bellevue est un exemple typique de ce genre d'endroit : privé, un terrain cloisonné et un petit campus concentré dans le principal bâtiment de recherche. Il appartenait à MCT avant qu'ils ne le mettent au placard juste après le Crash 2.0. NeoNET le leur a racheté pour en refaire un centre de recherche actif, déménageant certains de ses projets du labo NeoNET de Bellevue à cet endroit. Quels types de projets ? Bonne question, mais NeoNET a augmenté la sécurité sur site et sait bien cacher ses secrets. Il y a sans doute tout un tas de gens qui souhaiteraient un complément d'information à ce sujet.

- Pistons
- Le peu que j'ai entendu, c'est que NeoNET utilise Cavillard pour sa recherche magique, soit des trucs qui seraient très problématiques à gérer dans leur bâtiment principal de Bellevue, tout en restant à portée de main ici. Je ne sais pas de quoi il s'agit exactement. Je sais, par contre, que les protocoles de sécurité de Cavillard comportent des runes de gardes et d'autres contre-mesures magiques, ce qui ne peut être une coïncidence.
- Lyran

#### ➤ CLASSIC HOTEL AND CASINOS

*8th Street NE & 148th Avenue*

L'un des derniers casinos de Bellevue. Chacun des étages suit la thématique d'un des casinos parmi les plus connus de Las Vegas, ainsi recréés et légèrement remaniés : le Flamingo, le Luxor, le Boardwalk, le Klondike, et d'autres. Passer une journée (ou plutôt une nuit, personne n'est dupe) à se promener dans ces casinos équivaut à visiter le Vegas du siècle dernier. Naturellement, l'accès à la Matrice est limité aux chambres de l'hôtel, et les casinos classiques ne comportent aucun ORA ou autre gadget moderne. Si vous aimez vous asseoir pour jouer avec de vraies cartes en pomptant un énorme cigare, c'est un endroit qui vous plaira.

On dénombre des restaurants à chaque niveau, mais, passée l'entrée, les menus sont plus ou moins les mêmes. Le seul endroit qui vaut le coup de fourchette est le Tomorrow, au sommet.

- Khan-A-Saur

#### COUGAR MOUNTAIN HOSPITAL

*18910 SE Sixty-sixth Street*

Autrefois, c'était une montagne : la Black Cougar Mountain. La zone a été depuis nivelée et réaménagée en 2010 pour devenir le site d'un ambitieux projet d'habitations. L'hôpital a été bâti pour répondre aux besoins de la communauté locale, ainsi que ceux de la population de Seattle, en pleine croissance depuis la Guerre de la Danse fantôme. Il est spécialisé en transplantations chirurgicales et en remplacements d'organes.

- Spécialisé, en effet. Cougar Mountain était au cœur même d'un important trafic d'organes il y a environ vingt ans, et ça a failli ruiner la réputation de l'hôpital quand le lièvre a été levé. Depuis, l'hospice a tenté de redorer son blason en participant à des actions de charité, en proposant des consultations gratuites et en coopérant pleinement avec les autorités et les inspecteurs en charge. Ça a aussi eu un impact négatif sur le personnel et les donateurs. Universal Omnitech a d'ailleurs récemment décidé d'investir dans la recherche sur la transplantation d'organes.
- Butch





- La vieille « usine Frankenstein » est de nouveau sur pied à Cougar Mountain, grâce à des fonds de recherches corpos procurant par là même un tant soit peu d'immunité extraterritoriale. En fait, les docteurs impliqués revendent au Yakuza, mais Tamanous est intéressé par la marchandise, et pas très heureux de voir ce trafic illégal d'organes exister sans son contrôle.

- Hannibelle

### DEGEAR'S ELECTRONICS

*148th Avenue NE & Eighth Street NE*

Cette petite boutique indie de techno est tout à fait le genre d'endroit où vous pouvez choper un nouveau commlink, des appareils ménagers pas chers et toute autre sorte d'accessoires ou de pièces détachées. Mais là où Arnie DeGear, le propriétaire, se fait vraiment du pognon, c'est dans la revente sous le manteau de pièces d'électronique et de cybernétique trafiquées ou dures à trouver. Il lui arrive aussi régulièrement de louer l'arrière-boutique au premier doc des rues prêt à retirer de ses patients des appareils que ses clients souhaitent acheter.

- Traveler Jones

- Malgré le statut « indépendant » du commerce de DeGear, le vieil Arnie achète sa protection auprès de la Mafia de Seattle, et il payait même aussi les flics locaux de la Lone Star. Mais maintenant que Knight Errant est dans la place, il y a des risques qu'ils fassent un exemple des petits business au noir comme celui de DeGear. À moins que les Knights se révèlent aussi arrangeant que la Star, ou qu'Arnie ne déterre quelque chose à garder en réserve pour négocier avec eux.

- Riser

### EZELL'S SOUTHERN ACCENT

*100th Avenue NE & 116th Place NE*

Ce petit restaurant et bar cozy sert de la cuisine familiale authentique. Le poulet frit du Sud et les biscuits au jus de saucisse sont particulièrement goûteux.

- Ezell's affiche fièrement un drapeau des États confédérés, et la rumeur dit que sa sympathie pour les CAS va encore plus loin. Jusqu'à même coopérer avec des espions sudistes sur place.

- Traveler Jones

### GAEATRONICS

*119 West Groat Point Drive*

Surnommé affectueusement la « Gaeatronics Mountain », le siège de Seattle du géant salish-shidhe de l'énergie et de l'ingénierie ressemble à une formation naturelle du terrain. Le bâtiment, massif, voit

ses terrasses couvertes de terre et de cultures, avec même des habitats pour les oiseaux locaux. Les visiteurs peuvent tout aussi bien s'offrir une visite de ces jardins suspendus que descendre voir les installations du « visitors center » au rez-de-chaussée. La visite inclut un petit cours sur l'histoire de Gaeatronics et de sa présence à Seattle et dans la péninsule olympique.

- Bien sûr, les « jardins suspendus » de Gaeatronics ont d'autres utilités que de servir d'exemple d'architecture verte. Parmi l'abondance des plantes qu'ils comportent, on retrouve des espèces cultivées à des fins de sécurité astrale, ainsi que certaines autres qui servent d'habitats naturels à des animaux de garde Éveillés. Ces derniers ont été élevés et dressés spécialement pour cet environnement, dans lequel ils sont contenus par des barrières soniques incorporées et d'autres installations sécuritaires du genre.

- Etherernaut

### GATES CASINO

*830 SE Shoreland Drive*

L'un des complexes hôtel-casino les plus grands et opulents de Seattle. Le Gates fut bâti par Charles W. Gates de la dynastie de Microdeck Industries. Le casino héberge de nombreuses salles de jeu étincelantes proposant toute une variété de tables de jeu, de shows nocturnes, ainsi que deux restaurants servant une cuisine américano-salish pour l'un, et aztec-mex pour l'autre. Il dispose de jeux sophistiqués en réalité augmentée ou virtuelle. Renseignez-vous à l'avance sur les disponibilités des chambres, le nombre de places pour les shows et les réservations du restaurant.

- Le vieux Charlie Gates courait les Ombres à son époque, dans les années 2030, sous le nom de rue de « Janus ». C'était un hacker de la vieille école et il a accompli certains jobs très remarquables, si l'on croit ce qui se dit. La rumeur prétend qu'il a monté le casino pour pouvoir laver de l'argent, non pas qu'il eut vraiment besoin du pognon, mais c'était un moyen de garder le décompte de ses runs et il voulait être assuré que rien ne pourrait remonter jusqu'à lui ou sa famille. Quand il disparut en 2045, son fils Brian W. Gates III prit la relève pour gérer l'affaire familiale.

- Fastjack

- Vous pourrez déterraer d'autres cadavres sur la famille Gates dans la section *Seattle Corporations*.

- Mr. Bonds

- Le Gates est situé sur le territoire de la famille Finnigan. Ils gèrent tout ce qui est vice et prostitution au sortir de l'hôtel et du casino. Certaines des « artistes » qui s'y produisent travaillent en parallèle pour eux comme accompagnatrices ou « agents de service après-vente » (ajoutant un sens tout nouveau à l'appellation). La famille Gates ne paie rien pour la protection, et se contente de détourner le regard des activités de la Mafia dans et autour de leur propriété, un arrangement qui convient parfaitement aux Finnigan et qui a su tenir les autres familles à l'écart : tenter un bras-de-fer contre le clan Gates est une mauvaise idée.

- Hard Exit

### GLOBAL TECHNOLOGIES

*1903 South 100th Avenue SE*

Global Technologies, l'un des plus importants producteurs de skillsofts, a connu une ascension météorique, suivie de quelques faux-pas qui les ont conduits à être rachetés par NeoNET lors de l'une de leurs poussées expansionnistes d'après le Crash 2.0. Aujourd'hui, le site de Global Technologies fonctionne comme une filiale pleine et entière, principalement spécialisée en programmation de skillsofts et d'« émulation de formation comportementale » (comme l'appellent les gros bonnets corpos). Leur travail a su tirer profit de l'expérience de NeoNET dans d'autres formes d'émulation de l'intelligence. Leur dernier projet en date ambitionne d'aller au-delà de la

technologie skillsoft « automatisée » pour créer des programmes capables d'agir en synergie avec la perception et l'instinct de l'utilisateur, plutôt que d'être programmés.

- Plan 9
- Une partie de leurs recherches consiste à réunir et à étudier des données sur les technomanciens, afin de connaître la clé de leur interface « esprit-machine » intuitive.
- Netcat

### **GREENWOODS INN**

*116th Avenue NE*

Arrivant juste derrière le Bellevue Hilton, le Greenwoods Inn est un peu plus limité en termes de vue, d'ambiance et de choix de restauration, mais il se rattrape largement en termes de service et demeure ainsi un excellent choix de lieu où séjourner.

### **MAIN PLACE ARCADE**

*112th Avenue SE & Main Street*

Situé au cœur même de Bellevue, la Main Place Arcade préserve l'atmosphère et les valeurs du temps passé. L'endroit a su conserver un esprit communautaire et sert aussi de quartier commercial, hébergeant toute une variété de petits magasins et autres boutiques, de même que des cafés et des restaurants, soit autant d'opportunités offertes de s'asseoir pour papoter ou pour regarder les passants.

- Presque tout autour de la Main Place Arcade est un mensonge : beaucoup des « petites boutiques indépendantes » ne sont en fait que des filiales détenues par des chaînes corporatistes déguisées en commerces de village. Il s'agit surtout d'endormir les gens avec cette histoire de « valeurs communautaires » sans trop avoir à respecter ces dernières.
- Khan-A-Saur
- Une autre façon par laquelle l'Arcade maintient cette ambiance d'un autre temps consiste à faire discrètement passer le mot que les métahumains ne sont pas les bienvenus. Les tentatives d'entrepreneurs métahumains pourvrir boutique là-bas ont toutes avorté suite à des menaces ou du harcèlement bureaucratique. Les clients métahumains ont, eux, droit à un accueil glacial, particulièrement les gobelins et les changelins, qui se voient traités comme des suspects criminels, et donc surveillés de près.
- Lyran
- Ce comportement archaïque au sein de la Main Place Arcade ont provoqué différentes manifestations, sous la forme de bombes informatives en RA qui étaient censées afficher publiquement la vérité sur ce qui se passe là-bas. Les visiteurs aperçoivent parfois des constructs RA devant et autour de certaines boutiques, illustrant leurs *véritables* pratiques commerciales. J'ai particulièrement apprécié la vidéo virale d'une famille orke se faisant éjecter de force de Diamanti Diamonds par le service d'ordre. Cela fait finalement fuir les clients. L'association des commerçants fait ce qu'elle peut pour prévenir chacun de ces actes d'*« info-terrorisme »*, mais les hackers se révèlent durs à traquer, et chaque flux RA ou marqueur RIFD qu'elle purge est remplacé peu après par un autre.
- Glitch

### **MICRODECK INDUSTRIES**

*Microdeck Plaza, Main Street & 124th Avenue NE*

L'éditeur de logiciels Microdeck est résident de Bellevue depuis près d'un siècle, et son site de Bellevue emploie toujours beaucoup de gens du district comme du reste de Seattle. L'entreprise est toujours détenue par la riche famille Gates, une dynastie de Seattle. Vous pouvez profiter d'une visite, augmentée en RA, des zones publiques du site, qui retrace l'histoire de Microdeck et de l'évolution de l'informatique et des logiciels depuis le siècle dernier.



- La triste vérité est que Microdeck survivait à peine depuis des années, après avoir perdu du terrain dans le domaine du hardware et du software matriciel. Mais tout changea au lendemain du Crash 2.0, et particulièrement avec l'émergence des technomanciens, qui sont devenus l'une des forces vives de la compagnie. Les hackers décrivent la sécurité matricielle du site de Bellevue comme étant particulièrement « sauvage » : y apparaissent par moments d'étranges sprites matriciels et autres entités software, conjurés par les *wunderkinder* de la programmation que la boîte emploie.
- Fastjack
- Je ne suis pas sur que tous ces nouveaux employés de Microdeck soient véritablement des gens.
- Netcat

### **MOGUL**

*NE Eighth Street & 108th Avenue*

De loin le meilleur restaurant indien de Bellevue, et l'un des meilleurs du métropole. Le Mogul propose une vaste carte de cuisines régionales indiennes. Son buffet du midi se compose d'un large choix de plats, et le poulet tandoori est grandement réputé et recommandé. De plus, le propriétaire, Hoshiar Pahal, est un magicien confirmé qui ravit parfois les clients d'un show d'illusions magiques.

- La famille d'Hoshiar Pahal a immigré d'Inde voilà plus de trente ans et, à part tout ce qui touche à la cuisine, il ne semble pas intéressé de parler de sa mère patrie. Je suppose que son Éveil là-bas n'a pas été des plus pacifiques. Sachant que son masque chamanique est celui d'un éléphant, on peut présumer qu'il n'est pas près d'oublier tout ça.
- Lyran
- Haha ! Le masque éléphantin de Pahal indique que son guide spirituel et magique est Ganesh, le dieu hindou qui déplace les obstacles et ouvre la voie.
- Ethernaut

### **NEONET LABS**

*Sixth Street SE & 112th Avenue SE*

Les deux gratte-ciel argentés qui arborent le logo lumineux de NeoNET marquent l'emplacement du site de recherches de la corporation à Seattle. Des développements de pointe en systèmes informatiques et en interface cerveau-données sont élaborés ici, dans les laboratoires de l'entreprise. Le rez-de-chaussée de la Tour Une offre une projection en

RA retraçant l'histoire de la Matrice de Seattle, en se concentrant sur les évolutions les plus récentes.

- ⦿ NeoNET a hérité ce bâtiment de Novatech, qui la tenait elle-même de Fuchi, et toutes deux l'utilisaient déjà pour les mêmes objectifs : la recherche de pointe sur l'interface. Les visiteurs ne sont pas admis au-delà de l'entrée principale sans un badge RFID, qui indique à la sécurité du bâtiment où *exactement* ils ont le droit de se rendre. Les niveaux supérieurs ne sont accessibles que par des ascenseurs sécurisés (qui exigent le bon badge pour fonctionner) et les hauts gradés de la boîte arrivent et repartent en utilisant les pistes d'atterrissement du toit, ou en usant de voitures blindées qui transitent par le parking souterrain.

- ⦿ DangerSensei

## OVERLAKE MEDICAL RESEARCH CENTER

*116th Avenue NE*

Cet hôpital, le plus grand de Bellevue, est spécialisé dans les maladies liées à la pollution environnementale. Il supporte de nombreuses études et autres essais cliniques, qui ont mené à des nouveaux traitements innovants. Le nanofiltre KleenAir™ qui équipe les respirateurs modernes a été conçu ici.

- ⦿ L'un des projets les plus récents d'Overlake concerne les effets de la pollution environnementale et des toxines sur les Éveillés, et principalement les mutations qu'elles provoquent sur les paranimaux. Même s'il n'en est, pour l'instant, qu'à la phase de collecte de données, son objectif semble double : augmenter les capacités de détection de certaines toxines dangereuses et développer des technologies et des traitements régénérateurs. Comme cette étude implique des créatures parfois dangereuses (ou rendues ainsi en devenant toxiques), Overlake est toujours prêt à refiler des primes pour récompenser toute « assistance experte » intervenue lors de la traque ou le lâché de bestioles.

- ⦿ Butch

- ⦿ Overlake ne se contente pas des paranimaux : ils ont recherché des réactions allergiques sur des métahumains aussi. Ils paient une misère à des métas marginaux issus des Barrens pour des tests médicaux, puis ils les rejettent sur le trottoir une fois qu'ils ont les données qui les intéressent. Avec ça, l'hôpital ne s'est pas fait que des amis dans les quartiers comme Loveland ou Tarislar, moi je vous le dis !

- ⦿ Nephrine

## POWERLINE

*Market Street & 17th Avenue*

Comme le filtre « famille » a apparemment été passé sur cette version du Guide, c'est aux esprits les plus sales de remplir les blancs. Powerline est l'un des sex-clubs les plus courus du métroplex. L'étage est dédié aux hommes gays (et à ceux qui les aiment), et se compose d'un dance club pour les nuits de fête, et d'une « salle d'eau » pour transposer la fête ailleurs, avec sauna, douches, private rooms... bref, le grand jeu.

Au sous-sol, vous trouverez le « donjon » BDSM du Powerline, ouvert aux gens de tous les sexes et de toutes les orientations, du moment que vous l'aimez un peu brutal et dangereux. On y compte aussi des private rooms, des minidonjons ainsi que des « salles de jeu » plus grandes pour ceux qui préfèrent avoir un public (et vous en aurez un, croyez-moi !). Vous avez là sous la main

toute une brochette de professionnels de tous les sexes, prêts à vous dominer, obéir à vos ordres, ou à vous aider à réaliser tous vos fantasmes. Dans tout ça, les animations RA du donjon sont ajustables, afin de vous permettre de créer l'environnement idéal.

Naturellement, le Powerline voit passer de nombreux fétards des plus hardcore, et vous pouvez y trouver toutes les drogues, chimiques ou numériques, que vous souhaitez. Le Yakuza contrôle très largement le trafic dans et autour de la boîte, même s'il ferme les yeux sur quelques petits trafic sous le manteau, tant que cela n'entame pas ses marges.

- ⦿ Kat o'Nine Tales

- ⦿ Si vous allez à l'étage du Powerline, il y a des chances que vous y croisez un troll gay flamboyant, souvent posé au bout du bar, et qui répond au doux nom de « Sweet William ». C'est le fixer le plus influent du coin, et il aime conclure ses deals ici parce que ça a tendance à déstabiliser certains de ses partenaires hétéros. Les go-go boys et autres gigolos du club (qui souvent sont les mêmes), tournent sans cesse autour de William pare qu'il a l'habitude d'être très généreux en termes de pourboires avec les garçons qu'il apprécie (et il apprécie beaucoup de garçons...).

- ⦿ Khan-A-Saur

## SILVER FOOLS

*Market Street & Fourteenth Avenue NW*

Cette cantine à l'ambiance pour le moins obscure sert de la cuisine végétarienne d'inspiration germanique ainsi que du soja et une excellente bière, brassée à partir d'une vaste sélection de micromélanges locaux.

## THOMAS VINTNERS

*136th Place NE*

Si vous cherchez du vin de pays à Seattle, visitez Thomas Vintners, le vignoble le plus ancien du métroplex. Depuis plus d'une centaine d'années, la famille Thomas cultive sa propre vigne et en fait un vin qui rivalise avec les meilleurs cépages de Californie, d'Amérique du Sud et d'Europe. Le vignoble est recouvert d'un dôme bio-élaboré qui filtre l'air, ce qui rend très agréable les visites guidées des lieux. Ces dernières comportent aussi une dégustation de différents vins Thomas Vintners.

- ⦿ La famille Thomas semble particulièrement tenace pour une bande de snobards du pinard. Ils ont bien résisté aux différentes tentatives d'acquérir leur terrain qui ont eu lieu au fil des décennies, dont certaines très vicieuses qui menaçaient directement leurs vies et leur propriété. Les frères Janus et Erik Thomas gèrent ensemble l'exploitation, et ont bien l'intention de la transmettre ensuite à leurs enfants et leurs petits-enfants. Ils ont plutôt tendance à débourser un peu d'argent pour régler leurs différents problèmes plutôt que d'aller se plaindre à la police.

- ⦿ Riser

- ⦿ Nils Thomas, l'aîné des petits-enfants, est étudiant en Études magiques à l'UW, et travaille sur des moyens d'améliorer la production et la qualité du vignoble avec la magie, particulièrement grâce à une coopération avec les esprits de la terre locaux. « Vins et spiritueux », vous l'avez dit !

- ⦿ Ethernaut

# TACOMA

## TACOMA D'UN COUP D'ŒIL

**Superficie :** 570 kilomètres carrés

**Population :** 375 000 habitants

**Humains :** 71 %

**Elves :** 11 %

**Nains :** 1 %

**Orks :** 15 %

**Trolls :** 1 %

**Autres :** 1 %

**Densité de population :** 658 par kilomètre carré

**Revenu annuel moyen par habitant :** 59 000 €

**Taux d'affiliation corporatiste :** 89 %

**Hôpitaux et cliniques :** 6

**Circonscriptions électorales :** 8

**Éducation :**

**Niveau collège :** 25 %

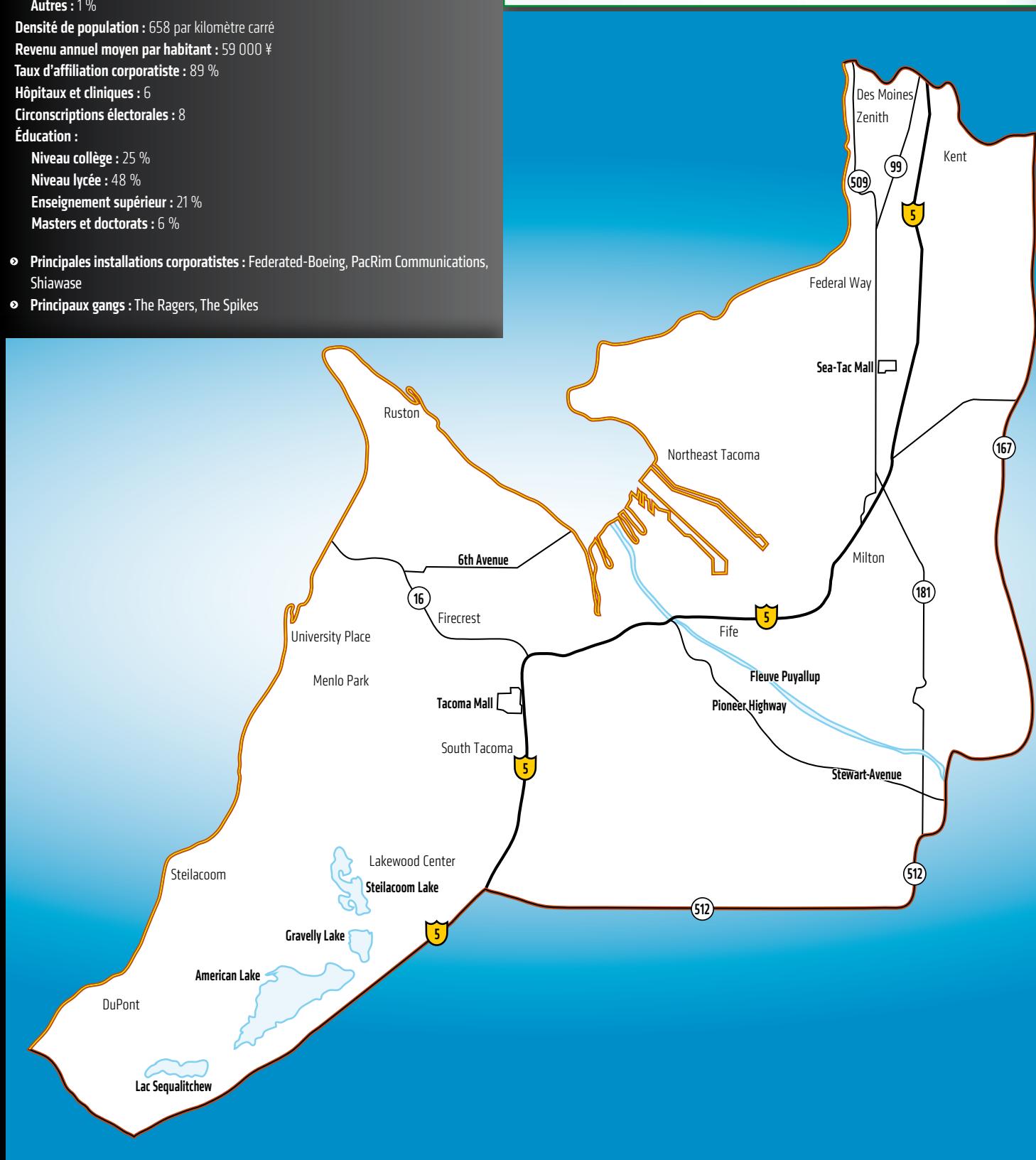
**Niveau lycée :** 48 %

**Enseignement supérieur :** 21 %

**Masters et doctorats :** 6 %

- ⦿ **Principales installations corporatistes :** Federated-Boeing, PacRim Communications, Shiawase
- ⦿ **Principaux gangs :** The Ragers, The Spikes

Pendant des dizaines d'années, Tacoma n'était qu'une petite banlieue au sud de Seattle, plutôt ouvrière et industrielle, comparée aux cols blancs et aux innovations technologiques de sa ville voisine. Pourtant, celle qui est désignée comme étant la « Ville du Destin » sut saisir les opportunités que lui offrit son incorporation au métropole. Comme la population était tenue de rester à l'intérieur des nouvelles frontières de Seattle, les corporations comme les résidents sont retournés s'installer à Tacoma, et des millions de nuyens ont été injectés dans l'immobilier, la rénovation et les infrastructures locaux.



## QUARTIER : TACOMA

« Oh mon Dieu, qu'est-ce c'est que cette odeur ? » demanda Belinda Loux alors qu'ils sortaient du train à grande vitesse à la Charles Royer Station.

« Ce doit ce fameux « arôme de Tacoma ». Ils n'arrivent pas à s'en débarrasser. Le vent le ramène à l'intérieur des terres depuis l'ouest, » répondit son mari, le sergent Tyler Leroux.

« Et tu souhaites que l'on vive ici ? »

Il lui sourit. « Oui. C'est toi qui ne voulais pas que nous vivions sur une base. « Je ne veux pas que mes enfants grandissent comme ça, » tu disais. Dans quelques minutes, tu ne t'en rendras même plus compte. »

Elle regarda autour d'eux. « Enfin, jusqu'ici, c'est un endroit assez joli. »

Avant qu'il ne réponde, une voix incroyablement enthousiaste les interrompit. « Vous devez être M. et Mme Leroux. » Quand ils se retournèrent, une naine impeccablement vêtue se tenait devant eux. « Je suis Ziva Gibson, de l'agence immobilière. » Elle leur tendit la main, pour serrer celle de Belinda puis celle de Tyler.

« Suivez-moi donc, nous avons beaucoup d'endroits à visiter. » La petite femme jeta un œil à Belinda par dessus son épaule. « Je suis sûre que vous trouverez Tacoma bien plus qu'« assez joli » quand nous en aurons fini. Je vous le promets. C'est l'endroit où vivre si l'on souhaite sortir de l'agitation de Seattle, tout en restant bien desservi par les transports urbains. Nos commerces sont au top, nos entreprises haut-de-gamme et nos écoles les meilleures qui soient pour vos enfants. »

« Oui, mais nous souhaitons vivre dans un endroit agréable sans être trop cher. Tyler est dans l'armée. »

Ziva interrompit Belinda d'un bref geste de la main alors qu'elle les guidait jusqu'à une voiture, à côté de laquelle un chauffeur humain attendait pour leur ouvrir la porte. « Tacoma est remplie de beaux endroits. Du moins, tous ceux que je vais vous montrer le sont. »

Elle se retourna vers Tyler avant de les faire monter tous deux dans la voiture de luxe. « Que faites-vous dans l'armée, M. Leroux ? »

« Je suis spécialiste en acquisitions pour les produits pharmaceutiques, » répondit-il en lui souriant. « Je viens à peine d'obtenir ce poste. Je servirai l'armée dans toute cette zone. »

« Fascinant. Vous êtes docteur ? »

M. et Mme Leroux échangèrent un regard puis éclatèrent de rire. « Non. En fait, la vue du sang me fait frémir. » Il s'arrêta, afficha un sourire soumis. « Littéralement. »

Ziva ne sembla pas prendre ombrage de l'éclat de rire ni de la confession. « Bien, il n'y aura pas une goutte de sang dans les appartements que nous visiterons. Mais que cherchez-vous exactement ? Combien de pièces ? À quelle distance des commerces ? Ce genre de choses. Si vous désirez prendre le bus pour aller au travail... »

« Oui. C'est à seulement trente minutes de trajet de Fort Lewis, avec la ligne express. »

Elle approuva du chef. « Des enfants ? »

« Deux, tous deux au lycée » répondit Belinda.

« Donc, quelque part entre ici, le Tacoma Mall et le Villa Plaza. Nous avons beaucoup de nouvelles résidences dans cette zone. Enfin, si vous recherchez plutôt un pavillon... » Ziva leur jeta un rapide coup d'œil et décida de laisser en suspens le reste de ses pensées – *c'est bien trop cher pour un militaire en service*.

« Nous cherchons plutôt un appartement. Nous n'avons jamais vécu dans une maison auparavant. Et nous ne souhaitons guère essayer, pour être sincères. Nous préférons avoir des gens autour de nous. » Belinda sourit poliment à Ziva.

L'agent immobilier ne s'inquiétait pas. Quand elle leur aurait montré sa sélection, toute la glace ambiante fondrait en quelques secondes. Quand la voiture s'arrêta et que leur chauffeur descendit pour leur ouvrir la portière, Ziva annonça : « Bienvenue à la résidence Sanctuary ». Elle invita M. et Mme Leroux à sortir du véhicule et embrassa du regard l'impressionnante structure qui se dressait devant eux.

Il s'agissait d'un magnifique complexe de quatre tours de dix étages chacune, reliées entre elles par des passerelles aériennes. La structure entière paraissait fondu dans l'acier et le verre. Au sol, au centre même des quatre bâtiments, jaillissait une fontaine autour de laquelle s'étendait un jardin bien entretenu.

Ziva scruta les visages de ses clients et sut qu'ils étaient déjà conquis. Tout cela s'annonçait comme une vente facile. Leur niveau de revenus lui indiquait qu'ils pouvaient se permettre un logement dans les nouvelles tours. Et les informations concernant le poste du sergent Leroux au sein de l'armée se revendreraient très bien aux bonnes personnes. « Nous devons nous signaler à la sécurité. Ces bâtiments comportent à la fois des commerces et des logements privatifs. L'appartement que je souhaite vous montrer – trois chambres et deux salles de bain – se situe au huitième étage. Il rentre parfaitement dans votre budget... »



## RECHERCHE AETHERPEDIA : L'ARÔME DE TACOMA



Dans les années 1930, Tacoma devint célèbre pour l'*« arôme de Tacoma »*, l'odeur acrée issue des émanations de soufre des usines installées sur les hauteurs côtières de la ville. Vers la fin des années 1990, les fabriques de papiers (comme Bichert Paper Mills, qui opère toujours à Tacoma) mirent au point des protocoles de contrôle d'émissions plus strictes, qui permit de supprimer plus de 90 % des émanations de soufre et de réduire l'*« arôme de Tacoma »* à une nuisance occasionnelle. L'industrie lourde du district, principalement des usines de papier et des fonderies, a maintenu cet *« arôme »* d'une manière ou d'une autre, particulièrement les jours où le vent traverse les plateaux côtiers où nombre de ces usines sont installées. L'*« arôme de Tacoma »* demeure une raillerie très populaire parmi les Seattleites, et plus spécialement ceux vivant à Downtown.

Aujourd'hui, Tacoma continue d'écrire son histoire en tant que port majeur, soit un front de mer très important au sein du grand port de Seattle, renforcé par la forte présence de ses entreprises et tout en parvenant à préserver son centre-ville pittoresque de fin de siècle dernier. Bien entendu, tout n'a pas été facile. Tacoma a souffert des pires violences lors de la Nuit de la rage voilà quelques dizaines d'années, et les nombreux monuments aux morts qui parsèment le district rappellent toujours les pertes tragiques qu'a provoquées cette nuit terrible.

- Longtemps aux mains du Yakuza, qui a su saisir les « opportunités commerciales » du district des dizaines d'années avant tout le monde, Tacoma est désormais majoritairement un champ de bataille entre le syndicat japonais et la mafia de Seattle. De plus petits requins, tels les Anneaux de Séoulpa, nagent aussi en périphérie, et n'hésitent pas à attaquer dès qu'ils sentent le sang se répandre dans l'eau. Fort heureusement pour les habitants du district, la famille Bigio (les mafiosos les plus influents de Tacoma) comme le Shotozumi-gumi ont beaucoup souffert de leurs nombreux accrochages, et le conflit qui les oppose se résume désormais plus à une paire de boxeurs à moitié assommés, qui se contentent de s'esquiver mutuellement. Bien sûr, dès que l'un d'entre eux aura retrouvé son souffle, les choses vont de nouveau devenir sales.
- Pistons

## LIEUX INTÉRESSANTS

### ➤ BASIL'S FAULTY BAR

*Westgate Boulevard & Pearl Street*

Il n'y a aucune raison d'accorder plus d'un regard à ce débit de boisson local, et c'est exactement ce que souhaitent ses clients et son proprio, Abe Heep. Le vieux Abe a couru les Ombres voilà une trentaine d'années, et il a ouvert ce boui-boui quand il a pris sa retraite. Il jouit toujours de nombreux contacts dans le milieu, et sait tout ce qui se trame dans les Ombres du métroplex, et principalement de Tacoma. Il est toujours prêt à partager ses infos pour un bon prix, et à mettre en contact les gens intéressés. Jusqu'ici, il a su garder assez de merde sous clé en guise d'assurance-vie, ou bien il s'est rendu utile auprès des hautes sphères, ou même les deux, car son établissement et lui sont toujours debout.

- Khan-A-Saur

- La rumeur veut qu'Abe chercherait à prendre sa retraite de son travail de retraité, et à vendre le Faulty Bar à un repreneur intéressé (et intéressant). Le souci est qu'il n'a, pour l'instant, pas rencontré un seul mec qui lui plaise, ou en qui il ait assez confiance, pour lui vendre son business. Alors, il reste toujours planté là et garde les yeux ouverts. Bon, ça fait des années qu'on parle de la « retraite » d'Abe, donc je serais pas surprise si ça n'était qu'une rumeur qu'il alimente pour laisser penser qu'il est sur le point de se ranger « d'un jour à l'autre ».
- Hard Exit

### BRICHERT PAPER MILLS

*Thirty-first Street NE & Fifty-third Avenue NE*

L'histoire des Brichert Paper Mills à Tacoma remonte à plus d'un siècle. Les procédés de filtrage modernes ont aujourd'hui grandement éradiqué le fameux *« arôme de Tacoma »* qui émanait de l'usine, mais vous pouvez toujours en sentir quelques traces en vous approchant de l'usine. Des visites y sont organisées quotidiennement, concernant aussi bien les différentes zones de fabrication du papier que le petit musée retracant l'histoire de l'entreprise ainsi que celle de l'industrie du papier du Nord-Ouest Pacifique.

- Brichert Mills a réalisé un sacré come-back dans les années 2050, en parvenant à la fois à innover en proposant de nouveaux produits et à répondre sans honte aux besoins toujours croissants d'une société du jetable. Désormais, en plus de leurs productions traditionnelles de papier et de carton, ils produisent aussi des meubles et des éléments d'habitation dans une sorte de composé de carton et de résine de plastique et des structures et des vélos en fibre de papier et carbone, fibre qu'ils fournissent à de nombreux autres fabricants du métroplex et de toute la côte Ouest du continent. Bien entendu, ce succès commercial implique une concurrence accrue, un besoin de dépasser les autres, et donc des opportunités de travail freelance.

- Mr. Bonds

### CATHODE GLOW

*Sixth Avenue & North Cedar Street*

La plupart d'entre nous prennent la technologie pour acquise, sauf quand elle se met à ne plus fonctionner. Si vous appréciez l'histoire de la technologie, alors ce débit de boisson de Tacoma est fait pour vous ! Le Cathode Glow est rempli d'ordinateurs du siècle dernier, des consoles de jeux vidéos aux premiers PC, en parfait état de marche ! Le personnel est parfaitement rompu à la technologie, et tout à fait enthousiaste à l'idée de partager leur savoir avec vous, à moins que vous ne vous contentiez des tags RA placés sur les différentes machines. Les weekends sont consacrés à des championnats hebdomadaires et mensuels de jeux vidéo, réservés aux joueurs passionnés de jeux classiques ou old school.

- Certains des clients réguliers du Glow sont de véritable geeks du hardware, ce qui en fait un bon endroit pour décrypter ou réparer un vieux support de données ou une pièce électronique bizarre qui tombe entre vos mains.
- Glitch

- Tous ces championnats de technologie ou de jeux vidéo qui s'y déroulent servent aussi d'autres desseins. Casey Connors, le propriétaire du CG, garde un œil attentif sur les jeunes talents qui s'y produisent, et il n'hésite pas ensuite à leur apprendre à se perfectionner. Et oui, ça signifie qu'il forme aussi bien des technomanciens que des hackers et des techniciens hors pair !

- Netcat

### CHARLES ROYER STATION

*1001 Puyallup Avenue*

Si vous êtes un nouvel arrivant dans le métroplex de Seattle, alors la Charles Royer Station sera peut-être la première chose que vous verrez. Bâtie dans le style typique des grandes gares des années 1930, le bâtiment sert de complexe multimodal de transports à la fois pour le district et pour tout le reste de Seattle. La gare est à la fois le terminus du train à grande vitesse qui relie Seattle à la Californie, mais aussi des trains express locaux qui desservent le reste du métroplex, tout en proposant des pistes d'atterrissement pour les VTOL et les véhicules héliportés qui parcourent le grand Seattle. Des transports terrestres, et particulièrement les GridCab™ et les KeyCar™, sont aussi accessibles depuis la gare.

- La sécurité à Royer Station n'est pas aussi stricte que celle de, disons, Sea-Tac, ce qui en fait une bonne cible potentielle quand il s'agit de voyageurs qui arrivent ou partent du métroplex. Knight Errant se charge de la sécurité sur place, et il y

a toujours des gardes en uniforme visible sur les plateformes, à quoi s'ajoutent de nombreux appareils de surveillance pour garder un œil électronique sur tout. Pourtant, aux heures de pointe, et tout spécialement quand les trains chargent ou déchargent leurs passagers, vous pouvez faire beaucoup de choses sous couvert de la foule, si vous êtes assez rapide et discret.

• Riser

• N'essayez pas de trafiquer quoi que ce soit sur ou autour de la plateforme si vous n'y êtes pas réellement obligé. Allez plutôt dans la zone des transports terrestres ou, mieux même, attirez votre cible avec un signe RA comportant le bon code de confirmation de sa compagnie de limousine ou arrangez-vous pour « emprunter » un taxi et vous pourrez quitter la gare sans que personne ne le sache.

• Rigger X

## CRYING WALL

*Bickson Building, East Eleventh Street & St. Paul Avenue*

Au sous-sol du Bickson Building, sur la East 11<sup>th</sup> Street, à côté de la Fos Waterway, vous trouverez le Crying Wall (le Mur des pleurs), un monument évoquant l'un des chapitres les plus noirs de l'histoire de Seattle. Ce mur a été édifié en hommage à tous les métahumains qui ont perdu leur vie, lors de la Nuit de la rage, dans les différents entrepôts du voisinage, ainsi que sur tout le front de mer. Des sculpteurs nains et orks ont créé l'immense tableau de vingt mètres de long qui dépeint les événements de cette nuit terrible ainsi que ses conséquences. Le public est invité à contempler cette œuvre, mais aussi à télécharger le documentaire RA sur la Nuit de la rage et la création du Crying Wall. Les visiteurs laissent souvent des fleurs, des bougies et d'autres souvenirs au pied du mur, qui sont régulièrement changés par des volontaires qui entretiennent le site.

• Une « garde d'honneur », formée principalement de volontaires orks et trolls, garde un œil sur le Crying Wall jour et nuit. Ils ont tendance à regarder de travers les visiteurs humains, mais ils les laissent tranquille du moment qu'ils demeurent respectueux (après tout, beaucoup de métahumains ont eu ou ont toujours de la famille humaine). Enfin, ils ne tolèrent aucun manque de respect, et on dénombre de nombreux incidents au fil des années : le mur apparaît comme une cible privilégiée pour les sympathisants de l'Humanis et autres racistes haineux.

• Butch

• Pour quelques thunes passées sous la table, beaucoup de gardes assurant la sécurité du Crying Wall vous laisseront utiliser l'entrée dissimulée qui mène, depuis le monument, à l'Underground ork. Et sans poser de questions. Bon, ils ont tendance à rechigner un peu si vous n'êtes pas « de la famille », mais l'argent fait des miracles. Quoi qu'il en soit, ils gardent aussi un œil vigilant sur cette entrée.

• Butch

• Ils n'ont guère besoin d'autant de vigilance pour garder ces tunnels. Les fantômes de ceux qui ont péri durant la Nuit de la rage hantent toujours certains d'entre eux. Et ils sont terribles à voir, avec leur chair carbonisée par le feu qui a pris leur vie. Ils haïssent les humains, mais ont tendance à laisser les métahumains tranquilles, même si on ne sait jamais avec des esprits comme ceux-là, qui ont péri avec tant de douleur, de peur et de rage. Quoi qu'il en soit, certains de ceux qui arpencent ces tunnels – et tout spécialement les humains – ne reviennent tout simplement jamais.

• Axis Mundi

## DECLERRY'S

*Fifteenth Avenue NE & Thirty-eighth Street NE*

Ce bar, situé dans un quartier plutôt ouvrier et populaire, est un bon endroit où boire un coup après le travail, avant le dîner, ou même toute la nuit durant.

• La Mafia de Seattle contrôle DeClerry's depuis que Vince « Bonecrusher » DeClerry's a ouvert l'endroit voilà plus de trente ans. Le vieux Vince est à la retraite maintenant, mais son fils, VJ (Vince Junior), tient toujours les lieux. Si

vous trafiquez avec la Mafia à Tacoma, il y a de grandes chances pour que vous vous retrouviez invités à un renart à DeClerry's.

• Hard Exit

• Contrairement à son père, VJ n'a jamais vraiment fait partie du Milieu. Il est donc un peu moins enthousiaste avec tout ce qui touche aux « affaires de famille ». On dit que VJ aimerait bien défaire les liens qui relient DeClerry's à la famille Finnigan, mais il ignore comment faire tout en gardant sa peau et son bar intacts. Et de plus, son vieux lui casserait probablement la gueule pour avoir emmerdé la Famille. Alors il ferme les yeux sur toutes les activités mafieuses qui se déroulent là-bas, et ne pose aucune question quand quelqu'un du Milieu lui demande de garder quelque chose dans son bureau pendant quelques jours.

• Star Loner

## DOCTORS HOSPITAL OF TACOMA

*737 South Fawcett Avenue*

Cet hôpital est spécialisé en orthopédie. Il jouit d'une bonne réputation, notamment pour ses activités de clinique gratuite dans le district de Tacoma, et plus particulièrement pour tout ce qui concerne des remplacements de membres ou de la chirurgie réparatrice.

• Les rumeurs persistent à dire que certains des patients des activités caritatives de l'hôpital disparaissent de temps à autres, et principalement ceux qui passent inaperçus, qui ne manquent à personne. Les dossiers de la clinique gratuite sont, bien entendu, « strictement confidentiels », et ne portent souvent aucun nom ni SIN, selon la nature des soins apportés.

• Hannibelle

## FEDERATED-BOEING METALWORKS

Cette usine de métallurgie de Tacoma, part intégrante de l'implantation verticale de Federated-Boeing dans le métropôle de Seattle, produit la plupart des pièces détachées et autres matériels spéciaux utilisés dans les usines d'intégration du groupe. Les matières premières sont convoyées depuis les docks tous proches jusqu'à dans les fonderies, ici même, où elles sont fondues, coulées en alliage et transformées avant d'être expédiées, sous forme de pièces, dans les usines.

Une grande partie de la recherche se déroule aussi ici, et plus particulièrement le développement de nouveaux matériaux, plus légers et plus résistants, pour l'aéronautique. Il s'avère que ce sont ces matériaux qui sont les plus prisés par les « visiteurs » des lieux...

• Mr. Bonds

• La sécurité de Metalworks est sévère, mais concentrée principalement autour des labos de recherche. On compte des contrôles avec passes magnétiques et du personnel de sécurité présent sur site vingt-quatre heures sur vingt-quatre. Pour la nuit, ils ont aussi entraînés des chiens de l'enfer comme animaux de garde, qui s'adaptent fort bien à l'environnement des fonderies de métaux.

• DangerSensei

• L'activité des Metalworks a connu comme un virage voilà quelques années, durant la Ruée vers l'orichalque de la comète de Halley : l'usine dut développer de nouveaux moyens pour transformer l'orichalque pur, ce qui n'était pas leur spécialité car il n'y a aucune application industrielle. Tout cela aboutit à l'écllosion d'une division Alchimie au sein de Metalworks, en concurrence directe avec des boîtes comme Bowman ou d'autres fonderies d'Amérique du Nord. Depuis la fin de la Ruée vers l'orichalque, la division Alchimie dut travailler dur pour justifier son existence. Leur credo est que F-B devrait utiliser plus de magie dans leurs procédés de fabrication, mais les costards de la corpo s'interrogent sur la rentabilité de pareilles techniques.

• Lyran

## FENRIS NACHT

*1807 Forty-ninth Avenue Court NE*

Coincé au bout d'une impasse en plein de ce qui fut un jour une banlieue résidentielle de Tacoma, le Fenris Nacht ne mériterait normalement pas que l'on y regarde à deux fois. L'entrée sombre et étiquetée du petit bâtiment est gardée

General health care • Pre-natal screening & defect amelioration • Genetic screening (enzymatic & viral) • Routine cybernetic servicing & repairs • Astral ICU • Elective natural and artificial enhancements • Meta-reassignment care • Obstetrics • Paraepidemiology • Synthetic phlebotomy • Meta-osteopathy • All mainstream naturopathic and allopathic medicines represented • All major insurance accepted



par un seul et unique videur, assis dans l'ombre à l'extérieur (il faut un mot de passe, qui change régulièrement). L'intérieur du club a l'air du mélange étonnant d'une salle de chasse rustique et d'une grotte primitive, agrémenté d'une lumière tamisée et de coins obscurs destinés aux conversations privées.

Si vous ressentez l'impression distincte que certains des clients qui vous regardent semblent vouloir vous dévorer, et bien vous n'avez pas tort. La clientèle du Fenris Nacht compte de nombreux zoanthropes urbains, qui trouvent ici un endroit où s'échapper du monde extérieur et mener leurs petites affaires. L'endroit attire aussi des changelins, des adeptes et des chamans désociabilisés ou marginaux, ce qui en fait un bon endroit pour engager quelque main d'œuvre ou rencontrer un fixer. Mais souvenez-vous, quand vous y êtes, qu'ils peuvent *réellement sentir la peur chez vous*.

#### • Hannibelle

• Malgré sa terrible réputation, le Fenris Nacht tient à conserver son statut de territoire neutre. Les bagarres et autres démonstrations ouvertes de violence ou de pouvoir sont fortement désapprouvées.

#### • Mika

• Le Fenris Nacht est aussi un bon plan pour les contrebandiers, car la plupart des zoanthropes possèdent des contacts ou des solutions pour entrer et sortir du métroplex, vers ou depuis la campagne sauvage environnante. Ils ne sont pas trop faits pour les convois, mais il est parfois utile de traverser à pieds la nature sauvage et Éveillée avec un véritable animal sauvage sous forme métahumaine en guise de guide. Hé, ceux qui demandent ne sont pas toujours ceux qui choisissent, n'est-ce pas ?

#### • Rigger X

### GIANELLI'S RESTAURANT

*15th Avenue NE & 42nd Street NE*

Gianelli's propose toute une variété de plats italiens familiaux, avec une spécialité de pâtes accompagnées de leurs fameuses sauces marinière ou bolognaise. Les plats sont toujours remplis de sorte à contenter deux estomacs, voire plus, alors pensez-y en commandant, vous risquez de devoir partager. Et surtout ne loupez pas leur superbe carte des desserts, et plus particulièrement les cannolis faits à la main et le tiramisu maison.

• « Familial », c'est le mot. Gianelli's est tenu par Tony « Le Chef » Gianelli, ancien capo et conseiller de la mafia, et grand-père de l'actuel don de la famille Gianelli, Joseph Gianelli (Tony est encore l'une des rares personnes vivantes à toujours l'appeler « Joey »).

Des membres de la famille paient souvent leur petite visite, surtout depuis que le vieux Tony est devenu le conseiller de guerre de son petit-fils. Tony aime jouer le rôle du vieil homme qui apprécie son job de retraité et tend des ballons multicolores aux bambins, mais ne vous laissez pas flouer par les apparences : il était, à l'époque, l'un des plus vicieux casseurs de genoux de Don Bigio, et il n'hésiterait pas une seconde à tuer pour protéger sa famille et ses intérêts.

#### • Hard Exit

• Bien entendu, les Yakuza sont au courant pour Gianelli's. Mais s'ils n'ont pas (encore) attaqué l'endroit, c'est parce qu'ils savent que, ce faisant, ils provoqueraient une guerre totale, qui attireraient sûrement toutes les autres familles. Les Yaks ne sont pas encore prêts pour ce niveau d'opposition, ce qui fait que Gianelli's reste hors d'atteinte, comme un vieux baril de poudre qui attend que quelqu'un craque une allumette.

#### • Riser

### HUMANA HOSPITAL

*South Nineteenth Street & South Lawrence Street*

Géré par la Seattle Health Maintenance Organization, le Humana Hospital est un vaste établissement très bien équipé, l'un des hôpitaux les plus récents de Tacoma. DocWagon™ et tous les autres services d'assurance médicale sont acceptés ici.

• Humana est, dans les faits, une filiale presque intégralement tenue par Shiawase, qui travaille étroitement avec son service de recherche en cybernétique. La corporation verse de larges subventions et attend, en retour, que l'administration de l'hôpital aille jusqu'à sauter par la fenêtre si elle l'exige.

#### • Butch

### LAKWOOD COMFY CUBICLE

*6125 Motor Avenue SW*

Un hébergement propre et bon marché pour les visiteurs au budget serré. La sécurité du Cubicle a été récemment améliorée, et un réseau sans fil est désormais disponible.

• Bruce Meyrick, le directeur, est un mage de petite envergure qui végète là depuis des années. Son principal hobby consiste à élever des foudrœils dans son domicile, dans le sud de Tacoma, et il en prend souvent un avec lui quand il est de service à l'hôtel. Un conseil, faites gaffe.

#### • Lyran

• Certains des foudrœils de Meyrick se sont illustrés dans des combats au Coliseum de Snohomish, et ils s'en sont plutôt bien sortis.

#### • Riser

### LAKWOOD SHEZAN

*Gravelly Lake Divine & 112th Street SW*

La famille Umballa tient ce restaurant de Tacoma depuis plus de vingt ans. L'endroit est spécialisé en cuisine tanzano-indienne, et renommé pour ses plats au soja, qui vous feront sûrement passer le goût de la viande.

• Fred Umballa dirige toujours le Shezan lui-même, et la majorité du personnel est composée de membres de sa famille : enfants, cousins, gendres ou belles-filles...

#### • Khan-A-Saur

### LEARSON SHIPYARDS

*East Eleventh Street & Maine View Drive*

Les Learson Shipyards de Tacoma construisent toutes sortes de bateaux, des coquilles de noix aux supertankers, depuis plus de cinquante ans. Ils jouissent d'une longue liste de clients répartis partout dans le Pacifique, et particulièrement au Japon, en Chine et en Corée, ainsi qu'en Californie. Sans compter une liste toute aussi longue de clients corpos de par le monde. Ils ont fait un max de

thunes avec leurs bolides marins sur mesure, mais dernièrement, ils sont revenus à des coques et des systèmes de propulsion plus classiques (et plus lents).

• Sounder

Learson a aussi été la cible de plusieurs groupes éco-terroristes, à cause des défauts de fabrication de l'un de ses tankers à coque unique. En cinq ans, au moins deux d'entre eux ont vu leur coque éventrée, et ont ainsi déversé des millions de gallons de merde pétrochimique dans les océans. Bien entendu, les différents boucliers légaux et autres holdings corporatistes des compagnies qui détiennent ces bateaux rendent impossible toute tentative de retournement judiciaire pour les États des zones accidentées, qui ne peuvent espérer ni procédure pour négligence ni versements de dommages et intérêts. On décompte au moins une tentative d'attentat à la bombe avortée par la sécurité de Learson, qui garde toute cette affaire secrète pour le moment.

• Tarlan

Il faut dire que la sécurité de Learson est plutôt bonne, au départ, parce que les chantiers navals ont souvent été la cible d'espionnage d'industriel, instigué par des rivaux qui seraient ravis de mettre la main sur les plans de conception de la compagnie, entre autres données sensibles.

• DangerSensei

## MARGARET BRIDGE CHILD HEALTH HOSPITAL

315 South K Street

Édifié par des fonds privés, le Bridge Hospital (comme on l'appelle couramment) a multiplié les prix et les citations au fil des années pour son travail sur les enfants gravement malades de Seattle, et plus particulièrement pour ses recherches sur les maladies de la petite enfance affectant les métahumains.

Le Bridge Hospital a aussi été pionnier dans le domaine des recherches post-Crash, sur des pathologies comme la SIPA ou encore sur les virtuokinésiques et les technomanciens.

• FastJack

Ils avaient déjà une bonne longueur d'avance, car le personnel de l'hôpital traitait déjà discrètement certains otakus dans le métroplex bien avant que le Crash 2.0 ne frappe. Il est important que les résultats de leurs recherches n'ont atterri dans aucune base de données que je connaisse (et croyez-moi, j'en connais pas

mal). Je soupçonne qu'ils recèlent de nombreuses données sur lesquelles certains seraient ravis de mettre la main.

• Netcat

## OLGA'S TEAROOM

*Old Military Road*

Cet établissement, coincé au rez-de-chaussée d'une maison de ville rénovée, est un salon de thé russe qui propose toute une collection de thés et de cafés importés – avec, bien naturellement, une spécialité pour les variétés russes ou d'Europe de l'Est. Essayez donc leur thé noir impérial, leur mélange d'épices hivernales, ou encore leur café turc, en vous asseyant à l'une de leurs petites tables face à une immense fenêtre d'où vous pourrez regarder les passants dans la rue.

• Oh vous pouvez voir passer des gens très intéressants au Olga's, surtout des types discrets et légèrement nerveux, qui vont et qui viennent à tout moment de la journée ou de la soirée. Ceci, parce que si vous connaissez, comme eux, les bonnes personnes et les bons mots de passes, on vous conduira à l'étage du salon de thé, où vous trouverez les « filles » d'Olga, des dames de tous les métatypes avec, comme le dit si bien le guide, « une spécialité pour les variétés russes ou d'Europe de l'Est ». Toutes, bien entendu, sont prêtes à faire de chacun de vos fantasmes une réalité, selon le prix que vous y mettez.

• Kat o' Nine Tales

• Olga ne fait pas beaucoup d'apparitions dans le salon de thé, principalement parce qu'elle est une immense trolle est-européenne, avec le visage d'un bûcheron et le caractère d'une tronçonneuse énervée. Elle est son propre vendeur, et remplit à merveille cette fonction auprès de ceux qui foutent le bazar ou refusent de payer. Bien sûr, elle garde de nombreux contacts au sein du Vory, au cas où elle aurait besoin de renforts.

• Khan-A-Saur

• Ce jour pourrait bien venir bientôt, car Olga n'a pas réussi à charmer Knight Errant aussi bien qu'elle l'avait fait avec les flics joyeusement corrompus de la Lone Star qui battaient le pavé de Tacoma. Ces derniers étaient ravis d'obtenir des réducs ou des « faveurs spéciales » de la part des filles d'Olga, mais KE semble avoir castré ses agents, ou alors se montre très attentive. Olga a déjà échappé de justesse à un guet-apens, et se montre désormais plus regardante à l'égard de ses clients.

• Star Loner



## ► PACRIM COMMUNICATIONS UNLIMITED

*Sixth Avenue & Union Avenue*

PacRim Communications (ou PRC) a commencé à opérer dans le Nord-Ouest Pacifique en 2048, pour devenir, depuis, un fournisseur majeur de services de télécommunications dans le métroplex de Seattle et le Conseil salish-shidhe. Mais l'activité principale de la corpo se situe en Asie, principalement à Hong Kong et dans diverses zones le long des côtes chinoises.

Les bureaux de Tacoma gèrent les besoins administratifs de la branche de Seattle de PRC. Ils répondent directement à PRC Amérique du Nord à San Francisco. La sécurité physique repose lourdement sur des appareils électriques comme des maglocks, soutenus par des alarmes et des senseurs, souvent télécommandés depuis l'intérieur du bâtiment. PRC possède son propre personnel de sécurité, armé de tasers et d'électromataques, réservant la grosse artillerie aux menaces majeures. La sécurité matricielle est de premier ordre.

- Mr. Bonds

## PALACE OF CHINA

*Soundview Drive West & Brookside Way*

Reconnu comme l'un des repères nocturnes les plus courus de Tacoma, le Palace of China est une boîte de nuit adoptant la thématique de la Chine médiévale tout en proposant une musique moderne digne des clubs de Hong Kong et Shanghai. La boîte est aussi réputée pour ses shows magiques qui viennent compléter un éclairage et un son high-tech.

- Le Palace of China est aussi contrôlé, depuis des années, par la triade de l'Octogone, même si l'ancien propriétaire, Dustin Kien, a tenté de doubler le Maître de l'encens de l'Octogone, Chen Kwan-Ti, en se rapprochant de l'anneau de Séoulpa de Choson. Kien disparut peu après, mais pas avant d'avoir vendu le Palace à une holding tenue par l'Octogone. Depuis, la triade a su établir et entretenir un business illicite qui prospère derrière le Palace of China, non sans quelques ennuis occasionnels qui provoquent régulièrement l'anneau de Choson et les triades rivales.

- Kat o' Nine Tales

## PEACEABLE KINGDOM

*Tacoma Avenue & South Thirty-seventh Street*

Un charmant restaurant dans le plus pur style sino-américain, dont l'ambiance est soutenue par une décoration traditionnelle et une musique douce, atmosphérique, d'instruments à cordes et à vent. Le menu propose une vaste variété de plats chinois, japonais et thaïs, à prix modéré, et dont la teneur en épices varie de moyen à fort. Le restaurant propose aussi des salles à manger privées et il est possible de réserver pour des soirées privées.

- Les véritables revenus de Peaceable Kingdom proviennent justement de ces « soirées privées », durant lesquelles, pour un léger surcoût, vous pouvez commander toutes sortes de denrées exotiques, paranormales ou en voie de disparition. On est loin de la soupe aux ailerons de requin, là. Il s'agit plutôt de filets de phénix croustillants, de steaks de brochet cracheur et de sanglier doré rôti. Les plats plus populaires restant les découpes, aussi exotiques que mortelles, de cocatrix et de raie du diable, qui requièrent une grande expertise si l'on ne veut pas tuer les convives. Leur demande en denrées nouvelles est constante et insatiable. De nombreux groupuscules de défense des animaux et des droits des Éveillés sont au courant de cette activité, mais n'ont jamais été capables de réunir assez de preuves pour agir.

- Khan-A-Saur

- C'est parce que Pan Wenshi, le patron, est profondément impliqué dans la triade de l'Octogone, qui n'hésite pas à interférer dans les affaires des activistes ou de la police en échange d'un pourcentage sur les bénéfices. La plupart des chefs de la triade aiment aussi se pointer au restaurant à l'occasion, ou y organiser des réunions de travail.

- Kat o' Nine Tales

- Le « menu spécial » va bien au-delà des simples animaux cuisinés : certains des clients du Peaceable Kingdom sont des Infectés, et on entend de nombreuses

rumeurs sur des repas à base de chair et de sang métahumains, auxquels s'ajoutent les clients curieux de goûter, disons, le naga ou le yéti (le sasquatch asiatique).

- Hannibelle

## ► COMMISSARIAT DU PORT DE TACOMA

*25 East Eighteenth Street & D Street East*

Ce commissariat, implanté au cœur même du centre économique du district de Tacoma, sert de base centrale pour toute la moitié ouest du port de Tacoma, ainsi que le quartier commercial. Il est actuellement occupé et géré par Knight Errant, comme tous les commissariats de police municipale de Seattle.

- Star Loner

- Des rumeurs racontent que le commissariat du port de Tacoma a été celui qui a le plus souffert des mauvaises blagues d'employés mécontents (ou anciens employés) de la Star, ou simplement de leurs vols ou sabotages d'équipements ou de fichiers avant que leurs successeurs de Knight Errant n'emménagent. KE ne fait toujours pas tourner ce poste à plein régime, et on évoque le projet de pousser le district ou le métroplex à construire un nouveau bâtiment, afin de simplement laisser tomber l'actuel et tout recommencer sur des bases saines.

- Hard Exit

## SEA-TAC MALL

*South 320th Street & Pacific Highway*

Avec ses cinq niveaux de boutiques et de restaurants, le Sea-Tac Mall est le plus grand centre commercial du district. Le centre fait la part belle aux produits locaux, fabriqués à Seattle ou dans le Conseil salish-shidhe, une spécialité qui en fait l'endroit rêvé pour les visiteurs souhaitant rapporter un souvenir du métroplex chez eux. N'hésitez pas à faire halte aux différents restaurants ou comptoirs du lieu, dont les prix demeurent très raisonnables, pour vous sustenter entre deux séances de shopping.

- Le Sea-Tac Mall a longtemps été une cible privilégiée pour les gangs des rues et les aspirants terroristes (car les véritables groupuscules connaissent au moins une douzaine d'autres cibles bien plus légitimes et intéressantes dans le métroplex). Ça a poussé le centre à considérablement améliorer sa sécurité à plusieurs reprises, notamment en embauchant plus de personnel et en installant toujours plus de senseurs.

- Hannibelle

## SHERATON TACOMA

*South 13<sup>th</sup> Street & Broadway Plaza*

Un décorum très tournant-du-siècle et des tarifs raisonnables font du Sheraton Tacoma un endroit très populaire auprès des visiteurs du métroplex, et surtout des voyageurs venus pour affaires.

Mais l'hôtel est aussi réputé pour avoir hébergé plus de trois cents réfugiés métahumains durant la Nuit de la rage. Le personnel de l'hôtel avait barricadé les entrées et sorties afin de les protéger de la foule en colère. L'évènement est commémoré par une plaque et une statue en bronze posées dans le hall de l'hôtel, ainsi que par un petit musée proposant des clichés et des vidéos de cette terrible nuit, dont le documentaire primé « La Nuit des Trois cents ».

- Aujourd'hui, il existe un passage pour l'Underground ork dans les sous-sols de l'hôtel. À l'origine, il était gardé au secret, mais ces derniers temps, il demeure pleinement ouvert et accessible au public. Par respect envers l'hôtel, il ne sert généralement pas de sortie.

- Butch

- Le Sheraton est une cible privilégiée pour les groupes racistes et anti-métahumains, à la fois pour le symbole qu'il représente que pour le fait que les groupes de défense des droits des métahumains se rassemblent souvent là-bas. Les Mothers of Metahumans tiennent un meeting mensuel en ces lieux, et ils organisent depuis cinq ans une convention annuelle sur la GRIME et les droits des changelins, appelée OtherCon. L'hôtel et son personnel ont continué, et c'est

tout à leur honneur, à servir courtoisement la communauté métahumaine, et cette dernière a su le soutenir en retour.

- Mad Tom

## SHIAWASE

### *Sixth Avenue South & J Street*

La branche de Seattle de la corporation Shiawase occupe ces deux hautes tours d'acier et de verre miroir, construites après la Nuit de la rage. Elle est aussi responsable de toutes les opérations et installations de la corporation dans le Nord-Ouest Pacifique. Shiawase conserve de nombreux intérêts dans Seattle, de leur réacteur à fusion à Redmond jusqu'au contrat de sous-traitance administrative signé avec le gouvernement du métroplex. Ces quartiers généraux de Seattle abritent aussi le centre de recherche sur la cybernétique de la branche, qui travaille en étroite collaboration avec d'autres établissements du métroplex, tels que le Humana Hospital à Tacoma.

On propose des visites guidées quotidiennes des deux bâtiments, accompagnées d'un rappel historique des activités de l'entreprise dans le Nord-Ouest Pacifique.

- Les tours Shiawase utilisent principalement des détecteurs laser et de mouvement, tous reliés à des systèmes de défense automatiques, qui demeurent néanmoins bien moins létaux que ceux de Mitsuama. Shiawase préfère employer du gaz neutralisant et des éléments électrifiés, afin de pouvoir capturer des prisonniers à interroger. De plus, leurs labos de recherche sur la cybernétique peuvent toujours les utiliser comme cobayes.

- DangerSensei

## ► SILCOX ISLAND CORRECTIONAL FACILITY

### *Silcox Island, American Lake*

Dans les brumes de Silcox Island, au beau milieu de l'American Lake, se dresse cette sombre structure de trente-deux niveaux, qui sert de prison municipale pour le district de Tacoma et le métroplex de Seattle. L'île est petite et principalement recouverte par la forêt. Elle est bien visible depuis les berges du lac, mais régulièrement recouverte par une brume épaisse. La prison garde la réputation d'être un véritable enfer, qui a empiré ces dernières années.

- Riser

- La Lone Star administre toujours la prison pour le district, et tire tous les avantages que la configuration de l'île peut lui offrir. Elle garde des paranimaux de garde dans les bois entourant l'établissement. Tard la nuit, vous pouvez entendre les barghests et autres saloperies hurler, et les prisonniers racontent beaucoup d'histoires sur ces évadés qui se sont fait traquer dans les bois et n'ont jamais été revus vivants.

- Star Loner

## TACOMA CHARITY GENERAL

### *315 South K Street*

Financé conjointement par de nombreuses organisations caritatives de Seattle, cet hôpital accueille les pauvres et les démunis de Tacoma.

- Et ça se voit ! En plus du manque de moyens, de personnel, de place, de ressources, de matériel, le Tacoma Charity doit faire face aux affrontements et autres deals qui sévissent chez ses patients, des cliniques clandestines et des trafics d'organes organisés par une partie de son personnel, et de la toxicomanie rampante qui pompe leurs stocks de médicaments. Seuls les véritables miséreux se rendent là-bas, car c'est toujours légèrement mieux que de ne pas recevoir de soins médicaux du tout.

- Butch

## ► TACOMA DISTRICT COURTHOUSE

### *1102 A Street*

Le tribunal de Tacoma est un long bâtiment en béton avec de vastes fenêtres en arc. Il est certes moins grand que celui de Downtown, par exemple, mais il draine beaucoup d'activité.

- Mr. Bonds



- Et il y en a encore plus dans le parking de cinq niveaux qui traverse la South 11<sup>th</sup> Street, et qui héberge nombre de réunions informelles entre les différentes parties concernées avant chaque séance devant la cour. Les avocats passent plus d'accords ici, entre les rangées de voitures anonymes, que dans les confortables salles prévues à cet effet de l'autre côté de la rue. Beaucoup d'« enquêteurs privés » rencontrent ici leurs clients avocats pour leur remettre les fichiers, les photos et les documents qu'ils ont pu récolter. Laisser traîner une oreille ou jeter un œil dans ces lieux peut vous rapporter beaucoup.

• **Traveler Jones**

### ► TACOMA DISTRICT HALL

*747 Market Street*

Ce bâtiment art déco sur quinze niveaux héberge toute l'administration du district de Tacoma, ainsi que ses nombreuses agences municipales. Ces dernières années, les fenêtres ont été équipées de plaques de fibres carbone-aramide pare-balles, fixées à la structure, et dont l'opacité est ajustable au besoin (pour assurer une certaine « intimité »). Le réseau de données interne a aussi été amélioré, et comporte désormais un système de sécurité bien récent.

• **DangerSensei**

- Ce système n'est peut-être pas aussi sécurisé que ne l'espère le maire et son conseil, car la rumeur prétend que le sous-traitant a laissé fuiter des infos sur des protocoles de haut niveau, entre autres. Quelqu'un va bien tirer avantage de cette fenêtre ouverte avant qu'ils ne parviennent à la refermer.

• **Kat o' Nine Tales**

### TACOMA DOME HOTEL

*South 28th Street & E Street*

Même s'il montre des traces du temps qui passe, le Tacoma Dome Hotel demeure l'un des meilleurs hôtels du district, avec ses chambres spacieuses et bien équipées, son restaurant et ses petits déjeuners inclus, et un accès rapide aux transports en commun.

### TACOMA FERRY TERMINAL

*Oakes Street & North Thirty-second Street*

Ce terminal du ferry relie Tacoma, le centre-ville de Seattle et Everett, ainsi que les îles adjacentes. Le voyage coûte 5 \$ pour une croisière complète et 3 \$ pour un aller simple.

- Les ferries restent un bon moyen pour transporter en toute discrétion du matériel ou du personnel, et particulièrement la nuit. Mais vous devez quand même être attentifs à la sécurité, car les ferries emploient des senseurs de proximité pour répondre à la fois à la menace terroriste et aux dangers éventuels que peut provoquer la faune aquatique Éveillée. Bien que ces histoires de ferries entiers coulés par des krakens soient complètement exagérées, elles ne sont pas totalement dénuées d'un soupçon de vérité.

• **Sounder**

### TACOMA MALL

*Forty-seventh Street & Pine Street*

Vieux d'à peine plus de cent ans, le Tacoma Mall est le plus vieux centre commercial du métropole. Il comporte quatre niveaux de boutiques, dont de très bonnes échoppes d'antiquaires, et s'adresse principalement aux classes moyennes du district.

- Certains des antiquaires sont bien connus pour vendre quelques raretés intéressantes à des magiciens, dont la plupart hantent les allées le soir ou le weekend. Ils passent même par des contacts pour les informer de leurs nouvelles acquisitions.
- **Lyran**
- Le Body+Tech du Tacoma Mall applique une politique bien appréciée qui consiste à ne poser aucune question sur les travaux d'amélioration ou de réparation d'éléments cybernétiques.
- **Nephrine**

### TACOMA NYBBLES & BYTES

*4020 South Steele Street*

Ce petit magasin original propose le dernier cri du commerce en ligne pour tout ce qui concerne les talismans, les fournitures hermétiques et les grimoires, principalement en format e-book, mais aussi en format papier tiré sur leur station d'impression à la demande. Des cours et des ateliers sont accessibles pour tous les âges en weekend, et demeurent très populaires auprès des plus jeunes.

- Cassandra Van Vieck, la proprio, est une vraie cador ! Sous ses faux airs de vieille bique périmee, elle est aussi affûtée qu'un monofilament, et s'y connaît tout aussi bien (comme par magie ?) en runes de garde qu'en ports entrée / sortie. Elle a pignon sur rue depuis toujours, et plus spécialement parmi les Éveillés de Tacoma et au sein des communautés en ligne. Certains vont même jusqu'à l'appeler « Tante Cassie ».

• **Netcat**

### TACOMA PURPLE HAZE

*South Twenty-fifth Street & Jefferson Avenue*

Un restaurant de premier ordre, qui sert un mélange de plats texans, aztlans et pueblos, dont d'excellents tostadas et adobos. Assurez-vous de bien indiquer au serveur votre préférence pour votre plat, car la cuisine a tendance à être très épiceée.

### TACOMA STYLE

*Grandview Drive & Sunset Beach Road*

Avec sa vue sur Puget Sound, son patio ouvert par beau temps et son excellente carte salish, le Tacoma Style attire beaucoup de jeunes célibataires pour dîner, et pour poursuivre la nuit en dansant dans le night-club en sous-sol, qui propose les dernières musiques et autres loisirs à la mode.

- Le Style était auparavant un endroit où se réunissaient les gens qui en avaient, mais qui maintenant n'attire plus que ceux qui croient en avoir. C'est vraiment poseurville là-bas, ces derniers temps.

• **Khan-A-Saur**

### VILLA PLAZA

*Gravelly Lake Drive & Alfaretta Street*

Ce centre commercial de deux niveaux, à la fois en extérieur et en intérieur, héberge aussi bien des boutiques locales que des magasins franchisés. Il comporte un grand magasin Salish International qui propose toute une variété de vêtements et de produits salishs. Le Plaza se pare de nombreuses touches de décoration salish, avec une utilisation marquée des pins et des cèdres locaux.

- La décoration du Plaza en fait un lieu important à la fois pour les fanatiques des NAO que pour ceux qui les haïssent. Les aspirants amérindiens y traînent et y consomment, alors que les racistes haineux y commettent de nombreux actes de vandalisme. Si c'est pas très violent – du moins, pas encore – c'est principalement parce que chacun des groupes est principalement composé de poseurs en puissance.

• **Hannibelle**

### ► ZALENSKY'S ELECTRONICS

*Twenty-seventh Street West & Bridgeport Way*

Zalensky's n'est, en fait, que la devanture (et la cave) d'une clinique des rues clandestine qui réserve une grande partie de sa loyaté aux Yakuzas de Tacoma. Ces derniers sont leurs principaux clients, quand il s'agit de cybernétiser des soldats yaks ; Gardez bien à l'esprit que tout ce que vous ferez faire ici peut être rapporté aux Yakuzas.

• **Riser**

# EVERETT

L'histoire d'Everett est faite de nombreux hauts et d'autant de bas, semblables aux vagues d'une mer agitée par la tempête. Celle qui n'était à l'origine qu'une banlieue ronronnante du nord de Seattle a connu un énorme boom économique et démographique dans les années 2040, quand le maire, Samantha Tillian, est parvenu à attirer de gros investissements et autres projets corporatistes dans le district. Des entreprises comme Dadson Vision Entertainments, Ingersoll and Berkley, IIN, ainsi que de nombreux casinos et chaînes hôtelières ont investi des centaines de millions de nuyens dans de nouveaux chantiers de construction. Le cours de l'immobilier, très bas, et des avantages fiscaux finirent par convaincre les investisseurs, et Everett s'épanouit enfin.

Malheureusement, le Crash de 2064 balaya tous les progrès du district. Avec la perte des titres de propriété, la fiscalité foncière et professionnelle fut plongée dans un marasme bureaucratique sans fin. L'intérêt des investisseurs pour le district fondit et certaines entreprises décidèrent d'augmenter leurs marges en déménageant ailleurs. La valeur de l'immobilier chuta de même quand la propriété de nombreux titres se retrouva débattue au tribunal.

- Le fait que ce guide paraît si honnête sur ce qu'il s'est passé devrait vous laisser entrevoir à quel point Everett se porte mal ces derniers temps. Si le

district semble être parvenu un tant soit peu à endiguer la chute vertigineuse de son marché immobilier, ainsi que celle de son économie, c'est parce que ces deux-là ont touché le fond ! Un nombre important de bâtiments du district, aussi bien des habitations que des commerces ou des bureaux, demeurent abandonnés, et l'afflux de sans-papiers et de démunis, qui se saisissent de ce qu'ils trouvent, font du squat un problème désormais majeur. Tout cela fait d'Everett l'endroit idéal pour trouver une planque, pour quelques jours ou même pour quelques semaines. Les contrebandiers et les gangs se livrent à une occupation intensive des propriétés corpos, des parkings et des habitations.

- Traveler Jones
- La situation d'Everett, entre les terres du Conseil salish-shidhe au nord et le Puget Sound à l'ouest, en fait le principal robinet de contrebande du métropole. Surtout maintenant que les contrebandiers collectionnent les points de chute dans des entrepôts vides, des docks abandonnés et autres commodités. L'économie souterraine a rapidement taillé son bifteck dans le district, et elle abreuve un marché du vice toujours plus soiffard, principalement centré autour des casinos et des maisons de plaisirs, où les militaires et les corporatistes aiment vider leur portefeuille (entre autres choses).
- Rigger X

## EVERETT D'UN COUP D'ŒIL

Superficie : 207 kilomètres carrés

Population : 229 000 habitants

Humains : 72 %

Elfes : 14 %

Nains : 1 %

Orks : 11 %

Trolls : 1 %

Autres : 1 %

Densité de population : 1106 par kilomètre carré

Revenu annuel moyen par habitant : 58 500 €

Taux d'affiliation corporatiste : 69 %

Hôpitaux et cliniques : 15

Circonscriptions électORALES : 5

Éducation :

Niveau collège : 21 %

Niveau lycée : 29 %

Enseignement supérieur : 39 %

Masters et doctorats : 11 %

- Principales installations corporatistes :

Dadson Vision Entertainments, Federated-Boeing, Independent Information Network, Ingersoll and Berkley

- Principaux gangs : First Nations, Kabuki Ronin, Red Rovers, Scatterbrains



## QUARTIER : EVERETT

Wynne se dit qu'il aurait fait un parfait guide touristique tridéo. Peut-être que s'il n'était pas né chez Ares, ou s'il n'avait pas souffert de cette sensibilité aux bio-replacements... la chirurgie aurait facilement corrigé sa bedaine qui s'arrondissait à grande vitesse, ainsi que ses yeux trop rapprochés. Mais ses limites ne l'avaient jamais empêché de pratiquer son art.

« Je dois t'avouer, gamin, t'as eu une sacré chance d'être assigné ici. »

Le même murmura quelque chose d'inaudible. Il semblait concentré sur autre chose : garder sa contenance. Comme s'il employait toute son énergie pour coller à l'une des images archétypales que Wynne se faisait des petits nouveaux : « né-de-la-dernière-pluie » ou « droit-sorti-de-l'académie ». « Né-de-la-dernière-pluie » semblait l'emporter. On ne sait jamais quand un bleu opte pour « racaille-en-uniforme ». Wynne, avec la bouteille qu'il avait, ne supportait plus d'être de nouveau associé à ce genre de coéquipier. Il était bien décidé à modeler celui-ci le plus vite possible.

« Je te le dis, Everett est le meilleur secteur de tout le métroplex de Seattle. » Au moins, le regard béat du gamin semblait l'empêcher de parler. Wynne insista : « On a tout ici. Regarde ce parc, par exemple. Dans quel autre métroplex, sur la Terre entière, deux flics de rue comme nous peuvent patrouiller dans cette étendue de verdure tout en respirant un bon bol d'air frais ? » Il ne laissa pas au même le temps de répondre « Nulle part ailleurs ! Voilà ! Mais bon, il y a un truc à savoir. » Il se mit en travers de son chemin et se pencha sur lui. « Rappelle-toi bien, gamin : pour se promener, faut pas trop la ramener. »

« Je ne comprends pas. » Ce gosse pouvait-il être aussi naïf ?

Wynne pointa du doigt un banc non loin, sur lequel reposait un puant déchet d'humanité. « Tu vois ce type ? On pourrait le boucler même s'il ne dérange personne. Mais pour quoi faire ? Je déteste la paperasse autant que j'aime le parc. Alors je la ramène pas, comme ça, je peux continuer à me promener. »

« Bon okay. » Et Wynne reprit sa voix de narrateur. « Si tu aimes interagir avec le public, Everett a une vie nocturne assez active. Plein de gens intéressants qui, pour la plupart, n'ont pas peur de dire bonjour de temps en temps. Et, plus important, pour les crimes majeurs, il y a toujours la sécu corpo des mégas locales pour s'en charger. »

Le gamin semblait dubitatif. « Pourquoi voudrais-je qu'un de ces tarés de gardes corpo s'occupe des trucs les plus importants ? Si moi je boucle... »

« Si tu boucles la grosse affaire, ils te donneront une belle et grosse promotion, » termina Wynne à sa place.

« Le rêve de chaque flic depuis que la police est privatisée. Seulement – et là tu ferais bien de m'écouter – cela n'arrivera jamais. Tu sais comment je le sais ? »

Le jeunot semblait énervé. Wynne piétinait ses rêves avec la délicatesse d'un vieil ours. Secouant la tête, il réussit à baragouiner un « et comment le sais-tu ? » en guise de réponse.

« Parce que ça m'est jamais arrivé. Ni à aucun de mes amis, ni même aux amis de mes amis. Putain, c'est jamais arrivé dans toute l'histoire du métroplex. Et ça ne t'arrivera jamais non plus. »

Wynne aurait pu interpréter le regard du gamin comme une marque de colère pure, s'il n'y avait pas ces deux grands yeux de chien battu. Il était temps de lui jeter un os.

« C'est pas si mal que ça. Comme je l'ai dit, c'est un super secteur. Si tu m'écoutes, tu l'auras ta promotion. Tu travailles assez dur, et j'aurais probablement à t'appeler « chef » un jour. Enfin, si je vis assez longtemps. »

Quelque chose changea dans les yeux du même. Wynne essaya de calmer la tension, mais un truc semblait avoir mis le gosse hors de lui. Tournant les talons, ce dernier s'enfuit telle une bourrasque. Wynne réalisa, trop tard, qu'il venait d'apercevoir le regard « racaille-en-uniforme ». Le gamin s'approcha du banc. Dégainant son tonfa, il frappa le corps qui s'étalait dessus. « Debout ! »

Le type grogna quelque chose, sans bouger. Le jeunot passa en mode flic : « Votre PAN n'émet pas en mode ouvert, en violation de l'article 342 du... » La pestilence qui émanait du corps donnait envie de vomir, mais le bleu persévéra. L'amas de boue et de haillons s'assit puis le fixa au travers de lunettes teintées de crasse.

Wynne regardait la scène sans broncher. Le gamin fit une pause pour inhale et la puanteur l'envahit. Le vieux flic l'interrompit : « Est-ce que t'as écouté ce que je t'ai dit ? Le type est SINless, et il est probablement taré. Coffre-le si tu veux, mais tu m'impliques pas dans l'affaire. Je t'ai dit qu'il fallait pas la ramener. Ça veut dire qu'il faut pas non plus attirer des emmerdes à ton coéquipier. » Wynne sortit une bouteille. « Tiens, rince-toi la bouche. »

Le gamin était couvert de honte, c'était évident. Il prit la bouteille et suivit doucement Wynne.

Alors que les deux flics s'éloignaient, Mika releva ses lunettes crasseuses pour jeter un œil ailleurs. Il avait raison à propos de Wynne. Il connaissait tous les meilleurs coins pour espionner Federated-Boeing, et s'assurait toujours que tu aies tout le temps qu'il fallait pour le faire. Il devra filer un bonus au vieux flic, histoire de bien récompenser ses promenades.



## LIEUX INTÉRESSANTS

En visitant Everett, vous pouvez profiter de toute la beauté naturelle du district, ainsi que d'une large variété de loisirs urbains. En fait, Everett accueille de nombreux casinos et autres complexes hôteliers du métroplex, ainsi qu'un nombre significatif de centre commerciaux et d'établissements nocturnes.

### ALDERWOOD MALL

*36th Avenue West & 184th Street SW*

Deux niveaux de commerces et de boutiques, dont un Hardware, Etc., Body+Tech, Fashion Flash!, ainsi qu'un grand espace restauration.

### ● BICSON BIOMEDICALS

*Beverly Park Road & 117th Street SW*

Bicson s'est lancé dans les années 2040 comme fabricant de produits pharmaceutiques et laboratoire de recherche, spécialisé dans les médicaments pour les procédures d'implantation et de maintenance cybérnétiques, pour la plupart des immunosuppresseurs et des hormones de synthèse comme les bêta-endorphines. L'entreprise a connu un essor durant le boom des biotechnologies dans les années 2050, et Cross Applied Technologies l'a rachetée en 2055, la transformant en filiale de Cross Biomedical. Quand Cross s'est effondrée après la mort de son fondateur et PDG, Lucien Cross, Bicson fut l'une des nombreuses entreprises à être rachetées dans la frénésie gloutonne qui s'ensuivit. Elle atterrit finalement chez Shiawase, qui garda le nom de la boîte et la plaça sous la coupe administrative de la branche Nord-ouest du groupe.

Bicson continue à développer des médicaments pour la cybérnétique et le bioware, et notamment de nouveaux gels neuronaux, des nanovirus et des thérapies géniques destinées à combattre les problèmes de rejet. Les résultats de leur recherche sont transmis aux usines de la corporation dans le métroplex avant d'atterrir finalement dans les bureaux de leur quartier général. L'activité de fabrication en tant que telle a été grandement transférée à d'autres sous-traitants, même si Bicson a effectivement toutes les ressources nécessaires sur site pour produire en série certains de leurs médicaments pour des essais.

#### ● Nephrine

● L'acquisition de Bicson a filé un coup de boost à la recherche de Shiawase, les conduisant vers des formes plutôt extrêmes de cybérnétique, principalement des transplantations de cerveau ou de système nerveux et de gros remplacements d'organes. De la grosse tech de cyborg.

#### ● Plan 9

● C'est pas dit comme ça, mais le dernier filon de recherche de Bicson concerne plus les neurotransmetteurs et la chimie du cerveau en rapport avec la technomancie. Ils cherchent à développer des médicaments qui augmentent et / ou inhibent les capacités des technomanciens (bien au-delà que d'améliorer ou gêner la concentration du sujet), ainsi que les origines biologiques de leurs pouvoirs, si elles existent. Au moins une partie de leurs données est disponible (comprendre : a été volée) chez d'autres sources corporatistes.

#### ● Netcat

### BILLING'S MEDICAL SERVICES

*188th Street & Pacific Highway*

Un organisme privé d'assistance médicale, qui propose ses services aux clients de compagnies partenaires, dont DocWagon™. Vérifiez le contrat de votre compagnie pour plus d'information sur la compatibilité.

● Billing's a changé de mains il y a dix ou quinze ans, à cause d'une grave erreur de la direction à la suite d'un scandale de trafic d'organes. Toutes les rumeurs de la rue suggèrent que les pratiques n'ont guère évolué depuis le changement de direction.

#### ● Butch

## CASINO CORNER

*Evergreen Way & Route 526*

Du fun et des loisirs pour tous les âges, réunis en un seul endroit ! Le Casino Corner est un complexe de casinos, de boutiques et d'hôtels situé près du site Federated-Boeing à Everett. Vous pouvez y fréquenter aussi bien les boîtes de nuit que les établissements de jeux de hasard, ainsi que différents spectacles et autres loisirs. Le parking coûte 5 \$ pour quatre heures (ou huit heures après 18h00) et le Casino Corner Golden Ticket, qui donne accès à l'intégralité du site, ainsi qu'à différentes promotions en cours et une boisson offerte à votre première table de jeu, est disponible pour 20 \$. On y trouve même un Casino Kids Corner destiné à accueillir les plus petits quand leurs parents profitent de leur soirée.

L'une des meilleures enseignes nocturnes du Casino Corner est l'hôtel Garden of Eden, ainsi que le casino Shangri-La, arborant tous deux un style très rétro, ils sont parfaits pour une soirée en toute élégance.

● Le Casino Corner était fermement maintenu sous la coupe de la famille Ciarniello, qui réunit les activités de différents commerces individuels sous le même « toit » financier afin de mieux masquer leur blanchiment d'argent. Depuis un peu plus de dix ans, le Yakuza a empiété petit à petit sur le territoire de la Mafia, s'immisçant grâce à des commerces que la Famille ne touche pas, comme les salons burrakus ou des services illicites plus chauds... Certes, le Yakuza doit manœuvrer finement, car la Mafia lui fait payer de son sang chaque nuyen perdu.

#### ● Riser

● Le Garden of Eden et le Shangri-La appartiennent tous les deux à un « entrepreneur indépendant » : Alex Harrison. Ce dernier est apparu comme par magie après le Crash 2.0, dans le milieu des années 2060, avec un CV qui a tout du préfabriqué de toutes pièces. Il gère ses enseignes avec une attitude très conservatrice, gardant ses établissements dans l'ensemble libres de toute amélioration RA et autres distractions. Il semble aussi tenir à son indépendance, gardant son business loin des mains du crime organisé du district. Jusqu'ici, il paraît jouir d'un bon réseau de contacts dans les Ombres, et possède assez de liquidités pour le maintenir. Seul le temps nous dira si cela va durer.

#### ● Khan-A-Saur

## DADSON VISION ENTERTAINMENTS

*7th Avenue & Everett Mall Way SE*

Basé en Californie, DVE (comme indiqué sur son logo) produit des programmes simsons et tridéo. Le studio de Seattle recrute sans cesse des nouveaux talents dans les clubs et autres lieux en vue du métroplex pour figurer dans leurs productions, ainsi que d'autres génies de l'électronique et du développement sim. L'entreprise produit aussi bien des programmes d'envergure que de petites productions en tout genre, dont leur fameuse sim-série CityQuest™ (qui peint une imagerie chamanique dans l'environnement urbain, en guise d'aide à la méditation et au « développement spirituel »).

● À Seattle, DVE est une formidable source de revenus pour le Yakuza. La boîte détourne certaines de leurs nouveautés californiennes sur des BTL bas-de-gamme, les désigne comme étant des versions « pirates » de ses productions et les tend gentiment aux Yaks, qui les vendent dans les rues en se taillant une belle part de pognon sur le dos de DVE. Les flics sont toujours à la recherche de l'origine de cet arrivage de puces à l'extérieur du métroplex. Ils trouvent juste assez d'indices pour les maintenir sur des fausses pistes, alors que la véritable source de ces puces est bien ici, à Everett.

#### ● Traveler Jones

● Tu chauffes, mais c'est pas encore ça. DVE grave bien des copies grille-neurones pour le Yakuza, mais pas celui de Seattle. La loyauté de la corpo va à un gumi californien qui est resté fidèle à l'oyabun au Japon. Comme Shotozumi a rompu avec le Yakuza nippon, Dadson écoule son matos via des gangs d'Everett, comme les Kabuki Ronin, ce qui oblige les Yaks locaux à les affronter parce qu'ils

menacent leur propre business de contrebande de BTL (qui, elles, viennent de Hong Kong et d'autres région du Pacifique).

- Riser

### ► DANNY'S BAR AND GRILL

*Beverly Lane & Barbara Lane*

Danny's (et avant ça, Eddie's, et avant ça, Jason's) est un rade pas cher qui sert de devanture pour un bordel et une boîte à paris, que la famille Finnegan a installé dans les quatre étages qui surplombent le bar. Les escaliers qui y grimpent sont accessibles à l'arrière, mais il vous faut le mot de passe du jour pour passer le gros molosse avec la grosse bosse apparente qui pointe de sous sa veste. Une mauvaise réponse peut vous attirer n'importe quoi, d'un coup de pied au cul au classique tabassage dans la ruelle de derrière, en fonction de l'humeur du vendeur. Et je peux vous assurer que, quoi que ce soit, on n'en tire rien de bon.

- Kat o'Nine Tales

- La Mafia ne contrôle plus Danny's depuis peu. C'est devenu le « terrain de chasse » d'une vampire qui « travaille » là, et qui tient Danny (et la plupart des autres hommes du coin) sous sa coupe. Elle pioche ses victimes parmi les clients du rade, principalement des mecs qui ne manqueront à personne ou qui n'ont rien dit de l'endroit où ils passaient la soirée.

- Hannibelle

### ► DARRINGTON CORRECTIONAL FACILITIES

*Cyprus Way & Russel Road*

Cette prison de sécurité maximale d'Everett est privatisée, comme la plupart des prisons de Seattle, même si ce n'est pas la Lone Star qui gère l'établissement (contrairement à la plupart des prisons de Seattle). Darrington emploie son propre personnel, principalement composé des animaux les plus méchants qu'ils peuvent trouver dans les rues. Le débat demeure de savoir qui, de ceux enfermés à Darrington ou de ceux payés pour les garder, sont les pires. Les histoires de maltraitance de prisonniers sont si courantes qu'elles deviennent routinières. Le métropôle et le gouvernement du district se fichent absolument de ce qui s'y trame, du moment que l'ordre est maintenu.

- Star Loner

### ► EBNEY'S BAR IN EXILE

*Beverly Park Road & Gibson Road*

L'Ebey's Bar original se situait à moins d'une borne de là, sur Airport Road. Tenu par l'inestimable Jenny Ebey, l'endroit était un véritable havre pour tous les gens des Ombres d'Everett dans les années 2040 et 2050. Il a été brusquement fermé quand les vagues corporatistes commencèrent à déferler pour « réhabiliter » Everett. Ebey commença alors à migrer d'endroit en endroit, adoptant le nom de « Ebey's Bar in Exile ». Après le Crash 2.0, l'établissement s'installa finalement sur Beverly Park Road, dans un ancien complexe de bureaux corporatistes (car Ebey possède un certain sens de l'ironie). Maintenant, l'endroit tourne de nouveau à plein régime, et vous pouvez y trouver une sélection de ce que Seattle fait de mieux (ou de pire) en termes de shadowrunners, s'envoyant les breuvages diaboliques d'Ebey's tout en parlant business. Le fait que vous soyez capable d'accéder à ce fichier prouve que vous avez l'étoffe pour y traîner. Par contre, vous êtes responsable de votre comportement sur place.

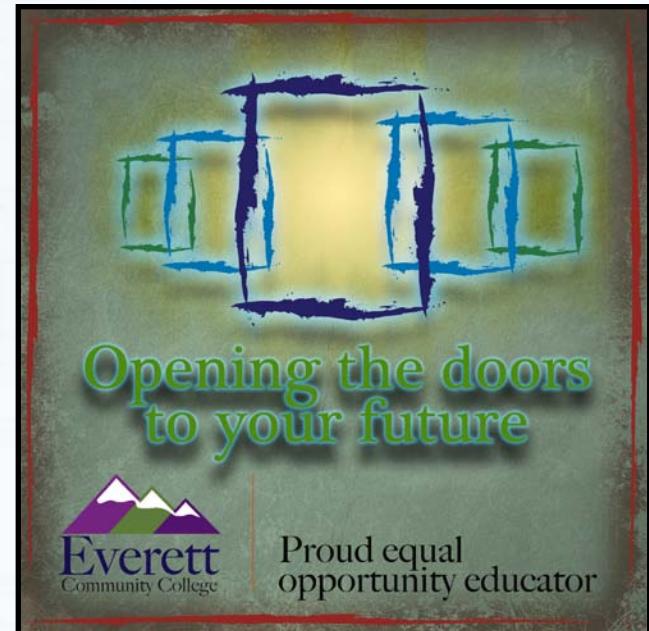
- Pistons

### EVERETT BEACON MALL

*100th Street SE*

Récemment agrandi ces dernières années, l'Everett Beacon Mall reste le plus grand centre commercial du district, offrant à ses clients une vaste sélection de boutiques, dans un nouveau décorum pensé pour leur fournir un maximum de confort et de sécurité.

- Ces « agrandissements récents » impliquent l'installation d'une nouvelle couverture de surveillance par des systèmes experts, couplée à des contrôles en ligne réguliers, mais aussi des gardes en uniforme armés de matraques et de balles en caoutchouc et de grandes portes pouvant sceller hermétiquement



certaines zones du centre en cas d'urgence. Dans les faits, le centre est une vraie forteresse, de sorte que l'on ne peut que se sentir en sécurité quand on vient y faire du lèche-vitrine...

- DangerSensei
- Le lèche-vitrine est peut-être la chose la plus facile à faire à l'Everett Beacon, parce qu'ils ont vraiment beaucoup de vitrines... Mais vides, en fait. De nombreux emplacements restent vacants, malgré tous les efforts déployés par l'association du Mall pour les remplir.

- Kat o'Nine Tales

### EVERETT COMMUNITY COLLEGE

*2000 Tower Street*

Cet établissement public propose, en deux ans, toute une variété de programmes préparatoires aux universités et autres concours d'écoles renommées. Située près du Legion Memorial Golf Course, cette faculté arbore un vaste campus rempli de verdure, et les étudiants aiment en profiter pour étudier à l'air libre les jours de beau temps.

- L'ECC a connu de sérieux problèmes avec des racistes humains à la fin des années 2040. Un groupe pro-humain désirait exclure les métahumains des fraternités (ou, du moins, interdire certaines fraternités d'accueillir des membres métahumains). Les choses ont empiré quand les corps de deux agitateurs pro-humains ont été retrouvés pendus à des arbres juste devant le foyer des étudiants, ce qui provoqua des émeutes et une intervention musclée de la Lone Star. Depuis, l'Everett Community College est resté une immense marmite remplie de tension raciale, dans l'attente d'un ingrédient infime pour se remettre à bouillir.

- Tarlan

### ► EVERETT DISTRICT HALL

*3002 Wetmore Avenue*

Tout le bloc entre Wall Street et Pacific Avenue, que longe Wetmore Avenue, est occupé par le District Hall et la District Courthouse, soit la mairie et la cour de justice du district. Ces bâtiments mornes et tristes sont ainsi employés, mais non entretenus, depuis au moins un siècle. Le District Hall héberge donc les bureaux du maire, du conseil municipal, mais aussi le District Council et de toute l'administration en rapport. Les mesures de sécurité sont, comme vous devez vous en douter, plutôt habituelles pour un District Hall de Seattle : barricades, maglocks et détecteurs de métaux, le tout agrémenté de quelques runes magiques moyennement décentes autour du bâtiment.

La seule chose qui rend cet endroit un tant soit peu intéressant vient en fait de toutes les disputes et autres procédures en cours concernant les terrains et

les titres de propriété, qui sont toutes débattues à la District Courthouse. De très nombreux registres de titres de propriété ont été perdus au milieu des années 2060, et il existe tout un marché autour de cela : des gens souhaiteraient que certains des titres encore existants disparaissent, et d'autres seraient ravis de voir certains de ceux perdus « réapparaître » miraculeusement, au bon moment. Bien sûr, tout cela s'ajoute à l'activité, toujours foisonnante, qui entoure chaque tribunal dans une conurb comme Seattle.

• Mr. Bonds

### EVERETT GALA INN

*19th Avenue SE & 132nd Street SE*

Un petit hôtel familial, propre et abordable, situé à proximité du Rainforest Mall, un centre commercial riche en boutiques en tous genres, pour du shopping d'appoint comme pour les courses plus importantes.

• La variété des produits disponibles au Rainforest s'est clairement rétrécie ces dernières années. De plus en plus de boutiques se sont vidées. Quelques squatteurs ont même emménagé. Certes, pas pour longtemps.

• Khan-A-Saur

• C'est parce que le Gala Inn est une société écran intégralement détenue par la Mafia de Seattle, la famille Ciarnello pour être exact. Cette dernière détient les dettes de l'hôtel, ce qui signifie qu'ils en possèdent le contrôle total quand il s'agit de répondre à leurs besoins spécifiques. La direction recèle parfois quelques « objets de valeur » dans le coffre de la cave, et la plupart des boutiques fermées de la galerie commerciale servent de devantures pour les opérations mafieuses. Le moindre squatteur qui pointe son nez finit tout simplement par disparaître, pour fournir en pièces détachées les cliniques clandestines du district contrôlées par la Mafia.

• Riser

### EVERETT GENERAL (UN HÔPITAL NEONET)

*Thirteenth Street & Colby Avenue*

Everett General est un excellent établissement de médecine générale, bâti pour vous par NeoNET.

• ...qui est, par ailleurs, un mécène tout aussi excellent pour cette édition !

• Khan-A-Saur

• En 2051, l'Everett General a eu de gros problèmes qui l'ont poussé jusqu'à la faillite. Fuchi devint leur chevalier blanc et s'avança donc pour racheter leurs dettes, en ajoutant le logo de la corpo à l'enseigne et sur le papier à entête, ce qui permit à l'établissement de continuer à tourner comme en quarante. Et même si le logo a changé quelques fois depuis (Novatech puis NeoNET), l'Everett General a su maintenir son statut et sa clientèle pour tout ce qui concerne la médecine générale. Bien entendu, son intérêt pour le traitement des démunis et le service de clinique gratuite a fondu pour devenir presque inexistant.

• Butch

### EVERETT MARINA

*West Marine View Drive (bureaux)*

Everett possède la marina la plus grande de toute la côte Ouest d'Amérique du Nord, pouvant accueillir plus de 2 500 embarcations. L'Everett Marina héberge de nombreux yacht clubs, dont l'Everett Yacht Club (qui date de 1895), le Mulkiteo Yacht Club, la Milltown Sailing Association et le Dagmars Yacht Club. Le front de mer autour de la marina est très riche en boutiques, chemins de randonnée et docks de pêche, ainsi que de magnifiques paysages comme ceux du Bayside View Park. Vous pouvez louer un bateau auprès de l'une des nombreuses agences de la marina, pour partir en croisière pour la journée, ou encore passer votre après-midi à arpenter les boutiques et dîner ensuite dans un des charmants restaurants du coin.

• Knight Errant et les autorités du métroplex gardent un œil sur la marina, mais avec les milliers de bateaux qui y croisent et les mouillages qui s'y déroulent

chaque jour, il est presque impossible de garder une trace de toutes les entrées et sorties, et encore moins de fouiller chacun des bateaux qui s'y présentent pour y chercher de la contrebande. C'est donc plutôt facile pour les contrebandiers de se donner rendez-vous quelque part loin de la côte et revenir avec du matos en petite quantité, car les caisses pleines à ras-bord attirent trop l'attention. La grosse contrebande se concentre le long des côtes, loin des ports, et se fait sous forme de livraisons par petites touches.

• Sounder

• L'Everett Yacht Club et consorts demeurent dans l'ensemble réservés aux plus riches, qui ont les moyens de se payer, d'entretenir et d'utiliser un bateau pour se divertir. Comme depuis toujours, c'est l'endroit où créer des contacts et négocier des deals autour d'un verre au clubhouse. Il y a parfois plus d'affaires qui se concluent ici que dans des bureaux corpos.

• Khan-A-Saur

### EVERETT NAVAL HOSPITAL

*916 East Pacific Avenue*

À l'origine réservé au personnel militaire, l'Everett Naval Hospital a finalement ouvert ses portes au public en 2021, après le versement de larges subventions du Conseil corporatiste unifié et du gouvernement des UCAS.

• La décision est grandement intervenue à la suite du Goblinization Day, et la faillite générale du système de santé devant le nombre croulant de « victimes » de l'EGI. L'hôpital est, de nos jours, géré par des civils, même si des militaires y officient toujours et servent aux besoins du personnel de l'armée des UCAS.

• Butch

### EVERETT TRIPLETREE INN

*Beverly Boulevard & Madison Street*

Ce luxueux hôtel de dix étages, qui faisait partie de la chaîne TripleTree, fut érigé à la fin des années 2040 alors que l'économie d'Everett était en plein boom. Il attirait principalement des clients corporatistes, principalement des cadres descendus en ville pour conclure des affaires ou assister à des réunions. Quand l'activité corporatiste s'est asséchée pour finalement disparaître, l'hôtel suivit. Il survécut difficilement quelques années, avant de fermer pour de bon voilà à peu près quatre ans. Une enseigne « À vendre » décore les lieux depuis.

Un ancien hôtel de luxe avec des centaines de chambres apparaît bien vite comme un petit paradis pour les squatteurs, et l'endroit se transforma vite en un peu tout à la fois : hébergement improvisé, salle de fêtes ou encore entrepôt de fortune. Les proprios originels ont pour ainsi dire laissé tomber les lieux, et les autorités craignent franchement de descendre ici trop souvent, de peur de trop attiser les esprits. Le gouvernement du district ne souhaite pas voir la structure démolie, à moins que quelqu'un ne présente un plan sérieux pour développer le terrain. Seulement, personne n'est intéressé, et TripleTree reste donc debout là, à pourrir, avec toute une racaille qui grouille autour et dans sa carcasse...

• Khan-A-Saur

• Même si l'idée d'origine était de faire du TripleTree un collectif anarchiste, la nécessité fait loi, et un boss du nom de Colton s'affirma rapidement comme, *de facto*, le superintendant des lieux. Il s'agit d'un troll, qui veille à ce que quelques-uns des systèmes de l'hôtel continuent de bien fonctionner, exigeant des sommes plutôt raisonnables contre la jouissance des différents services qu'il contrôle (comme l'eau et l'électricité). Quiconque n'apprécie pas la chose finit toujours par devoir négocier avec l'extrémité affûtée d'un des nombreux objets tirés de la boîte à outils de Colton.

• Glitch

### EVERGREEN ARBORETUM AND GARDENS

*Alverson Boulevard & Marine View Drive*

Vieux de près d'un siècle, l'Evergreen Arboretum and Gardens est un parc de près d'un hectare au nord de Legion Park. Les jardins hébergent toute une variété de sculptures, qui profitent là de la vue imprenable sur le Puget Sound et de la proximité d'une demi-douzaine de jardins de fleurs,

d'arbres et de plantes... L'Arboretum est ouvert tous les jours jusqu'à 22 heures (20 heures en hiver) et des visites guidées sont proposées.

- ⦿ L'Evergreen héberge aussi quelques espèces de plantes exotiques et Éveillées, et jouit d'une bourse de recherche pour la culture et la prolifération de la flore Éveillée du Nord-Ouest Pacifique. Il y a de nombreux espaces fermés au public, ainsi que des serres hydroponiques ou de culture. La direction de l'Arboretum est connue pour financer des expéditions dans des régions sauvages pour récolter des graines, des semis et des boutures de certaines plantes, et leurs botanistes sollicitent souvent les services de guides et de gardes du corps durant ces voyages.

- ⦿ Lyran

### FEDERATED-BOEING EVERETT FACILITY

*938 84th Street SW*

C'est dans les usines de Federated-Boeing à Everett que sont assemblés les immenses avions et navettes spatiales qui valent à la corporation sa renommée mondiale. Ce site compte dix usines (en plus des machines d'assemblage et des ateliers), dont cinq réunies sous le même toit, celui d'un des bâtiments les plus grands au monde, qui accueille les chaînes d'assemblage du colossal Boeing 828.

Partout autour de ces usines et des pistes d'atterrissement de Paine Field, se déploie un immense lotissement résidentiel corporatiste surnommé « Boeingville ». L'entreprise équipe et aménage certains des condos et des appartements destinés à ses employés, qu'elle fournit aussi en commodités et autres loisirs, selon les clauses de leur contrat. Federated-Boeing Security assure les services de police et de secours au sein de cette communauté corporatiste, ce qui fait de Boeingville l'une des banlieues les plus propres et les plus sûres de Seattle.

- ⦿ Cette volonté affichée de Federated-Boeing de fournir des logements de fonction provient d'un besoin de garder les employés les plus importants près d'elle, pour mieux les protéger d'éventuelles tentatives d'extraction de ses rivaux : Ares, Mitsuhamma, Sikorsky-Bell et Saeder-Krupp, pour n'en nommer que quelques uns, tous des cadors de l'aérospatiale. Les employés de F-B vivent donc dans cette communauté corpo, envoient leurs enfants dans des écoles corpos, font leurs courses dans les boutiques corpos et s'offrent parfois une sortie nocturne

dans le centre commercial et de loisirs corpo, où ils dépensent leur salaire qui n'est valable que chez Federated-Boeing. C'est une prison dorée, certes, mais il n'est pas impossible d'en sortir.

- ⦿ Mr. Bonds

⦿ En parlant de ça, les endroits comme Boeingville, ainsi que toute la F-B Everett Facility, font un usage intensif des marqueurs RFID pour déterminer si quelqu'un est autorisé à s'y trouver ou non. C'est pratiquement un État policier. La sécurité peut exiger de voir et vérifier votre identité à tout instant, sans raison apparente, et refuser d'obtempérer peut vous attirer un monde d'emmerdes. Le leitmotiv de l'entreprise est que tout cela est nécessaire à la sécurité, pour protéger ses employés des éventuels dangers extérieurs, mais ces règles sont surtout là pour s'assurer que tout le monde demeure loyal et sache que, si vous effleurez même la pensée de vous enfuir ou de trahir les secrets de la corpo, la sécurité le découvrira forcément.

- ⦿ Kat o'Nine Tales

### GRAVITY BAR

*North 88th Street SW*

Un restaurant de premier ordre qui offre une vue imprenable sur Puget Sound, avec une carte de fruits de mer difficile à battre. Le bar incorporé sert aussi bien le menu du restaurant qu'une large variété de boissons, ce qui en fait le lieu idéal pour des sorties nocturnes, d'autant plus qu'il attire souvent les célébrités en quête d'un endroit discret pour sortir.

- ⦿ Qu'ils peuvent donc rayer de leur carte grâce à vous !
- ⦿ Snopes

⦿ Ces « célébrités » en question incluaient de nombreux shadowrunners fut une époque, et certains d'entre eux traînent toujours là-bas. Le proprio, Vic Dullex, s'amuse beaucoup à rester dans la thématique de l'établissement, en usant de son Talent pour faire flotter des verres ou des plats au travers du resto ou du bar, jusqu'aux tables des clients, souvent sous leurs applaudissements. Parfois, Vic fait flotter d'autres choses, au grand dam de certains clients – et particulièrement les dames ! Il possède de nombreux contacts dans les Ombres, assez pour avoir su tenir éloigné les requins corpos ou mafieux qui rôdent autour de son restaurant.

- ⦿ Khan-A-Saur



## ● HAJEK'S COMPUTERS

194th Street SW & 44th Avenue West

Le revendeur indépendant le plus important du district pour tout ce qui concerne l'informatique, hardware comme software. Angel Hajek connaît son métier et fournit ainsi la communauté des Ombres depuis des années. Vous paierez une majoration plutôt honnête, pour y trouver tout ce que vous désirez, aussi intracéable que possible, tous les numéros de série et autres marqueurs consciencieusement effacés.

- Glitch

## INDEPENDENT INFORMATION NETWORK BUILDING

36th Avenue West & 179th Street SW

IIN est sans conteste l'un des plus importants groupes de médias du métroplex de Seattle. Ses bureaux sont une véritable fourmilière journalistique, où l'on peut voir ses employés préparer leurs papiers, destinés à être diffusés dans la Matrice, auprès de leurs abonnés répartis partout autour du globe. Des visites guidées et des représentations multimédias sont proposées aux visiteurs. Contactez donc *IIN Public Relations* pour plus de détails.

## INGERSOLL AND BERKLEY SOY PROCESSING

Foster Slough Road & G.A.R. Road

Ingersoll and Berkley est l'un des plus importants industriels de transformation de soja du métroplex. Il est aussi spécialisé dans l'aquaculture. Le site d'Everett comporte un immense lagon où la corporation réalise et teste ses différents projets d'élevage de crustacés et de poissons d'eau douce. Des visites guidées sont proposées tous les jours au centre d'accueil des visiteurs, ouvert au public.

## ● KOFFEE

À chaque coin de rue

La chaîne Koffee d'Everett a connu une croissance constante depuis les années soixante, et vous ne pouvez pas aller bien loin sans croiser leur fameux logo rouge. Ne vous faites pas avoir, si vous devenez un client régulier, payez votre adhésion au Koffee Klub, pour 150 \$. Leur système automatique préparera votre commande habituelle dès que vous franchirez le pas de la porte, du moment que vous les prévenez trois minutes à l'avance, et on vous resservira directement à votre table dès que vous en aurez besoin. Si vous n'êtes pas membre du Koffee Klub, vous devrez probablement traiter avec l'une des baristas, qui ne se montrent pas très aimables si vous désirez juste vous assoir et vous imprégner de la « culture ». Le café vaut le détour, cependant.

Évitez, par contre, toute forme de nourriture servie ici, à moins que nous ne vous contentiez de remplir votre ventre.

- Glitch

- Bien entendu, les RIFD sont abondamment utilisés dans chacune des franchises Koffee, et ils ne se cachent pas de partager vos informations entre elles. Disons que, si vous êtes plutôt du genre parano, vous n'irez probablement pas rejoindre le Koffee Klub, car je vous rappelle que les proprios de Koffee demeurent *inconnus au bataillon*.

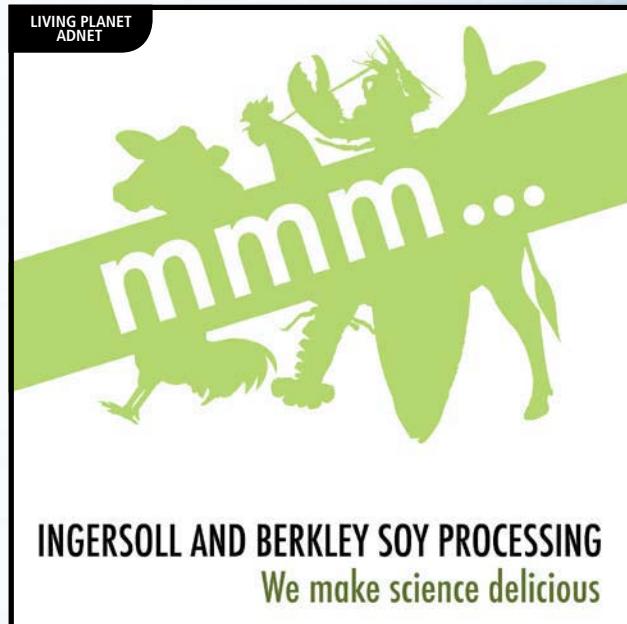
- Kat o' Nine Tales

## ● KONDORCHID SHIPPING DEPOT

Port d'Everett

KondOrchid (KO), une corporation de transport maritime mondialement connue, qui officie partout dans l'océan Pacifique, possède ce complexe d'entrepôts, qui sert aussi de centre de redistribution, sur les docks d'Everett. Ce lieu se situait aussi au cœur même du récent trafic de tempo dans le métroplex, servant de devanture pour le cartel d'Olaya, qui travaillait main dans la main avec le gang des First Nations à Everett. Le complexe comprend trois entrepôts, avec des quais et des docks de chargement dédiés, tous toujours opérationnels et versés dans le business légitime de la corpo, à savoir le transport de containers. Savoir exactement ce que chacun de ces derniers contient intéresse vivement de nombreuses organisations, dont le Yakuza, Knight Errant et quelques autres multinationales (qui souhaitent rester anonymes pour le moment).

- Hard Exit



## INGERSOLL AND BERKLEY SOY PROCESSING

We make science delicious

- KO a récemment renforcé sa sécurité autour du dépôt, en ajoutant une surveillance aérienne par drones et des élémentaires d'eau aux patrouilles d'hommes et de drones Doberman qui arpencent le périmètre. L'enceinte électrifiée de quatre mètres de haut qui entoure la propriété fonctionne toujours en permanence. Une grande majorité du travail réalisé dans l'enceinte du complexe est automatisée, afin de réduire au strict minimum la présence du personnel (qu'on peut appeler des témoins, j'imagine) sur place.

- DangerSensei

## LAKEVIEW INN

11850 19th Avenue SE

Un petit motel routier aux tarifs raisonnables, situé sur Silver Lake. L'endroit bénéficie d'une belle vue sur le lac adjacent et de la proximité de chemins de randonnées et d'installations pour les sports aquatiques.

- Le lieu est surtout connu pour avoir été la scène d'une série de meurtres non résolus à la fin des années trente, même si les premiers corps n'ont pas été retrouvés et repêchés du lac avant la fin des années cinquante. Le dossier de la Lone Star est toujours ouvert, alors qu'aucune piste sérieuse ne mène au meurtrier de quelque treize jeunes garçons, âgés de 11 à 15 ans, qui a ensuite coulé leurs corps dans le lac. Bien entendu, le site des crimes, non loin, n'est pas indiqué sur la brochure.

- Star Loner

## ● LYNWOOD LIBRARY

19200 Forty-fourth Avenue W

Cette antenne de la Seattle Public Library passerait presque inaperçue si elle n'avait pas été exceptionnellement gérée, pendant trente-cinq ans, par Craig Moon, son ancien directeur, et son assistante de l'époque, Cheryl Schrick, qui ont su rassembler l'une des plus riches collections d'ouvrages occultes d'Amérique du Nord, comportant même des versions numériques de nombreux textes anciens et très rares. La collection Moon, telle qu'on la désigne maintenant, est donc hébergée à la Lynwood Library et disponible pour le public, même si beaucoup de leurs volumes imprimés sont si rares qu'ils ne sont pas autorisés à circuler. L'entièvre collection de la bibliothèque, soit plus de 1 500 volumes, est aussi disponible gratuitement au format ebook, même si la plupart des adhérents habituels demeurent plutôt conservateurs et préfèrent ainsi manipuler les livres papier.

- Lyran

- Ils ont quelques bonnes raisons pour agir ainsi. Tout d'abord, il faut savoir que même les techniques de numérisation et de reconnaissance de caractères les plus modernes ne sont pas sans défauts (sans parler de celles que Moon et Schrick

ont utilisées voilà vingt ou trente ans). Un théorème et un rituel magiques ne sont pas le genre d'écritures où vous souhaitez voir apparaître une faute de typographie ou une lettre à moitié effacée ! Ensuite, les livres papier comportent eux-mêmes une résonance magique aussi importante que les mots ou les images qu'ils contiennent. Et enfin, la plupart de ces livres ont potentiellement une grande valeur, comment allez-vous savoir, autrement, lesquels vous devez voler ?

• Ethernaut

• Vous pouvez « emprunter » un livre de la collection Moon, mais à vos risques et périls ! D'après la rumeur, l'un des derniers actes de Craig Moon fut de réaliser un rituel, tiré d'un des rares volumes qui n'apparaissent pas dans la collection. Le rituel lie un puissant esprit gardien à la bibliothèque occulte, afin de veiller sur elle et s'assurer qu'elle ne soit pas dilapidée ou mal utilisée. J'ai entendu parler d'au moins un mage plutôt avide, qui a tenté de voler là-bas une copie du *Liber Umbris*. Son cadavre a été retrouvé sans marque ni motif apparents, et le livre est retourné à la Lynwood Library, comme de lui-même, sans aucune autre explication.

• Axis Mundi

• Je pensais qu'on n'était pas là pour répéter les légendes urbaines dans ces colonnes. La vérité est que la collection Moon est bel et bien surveillée, mais par un groupe d'anciens élèves dévoués de Craig Moon, dont mademoiselle Schrick. Ce groupe est peut-être lui-même à l'origine de cette histoire d'*'esprit gardien'*, car chaque voleur qui s'intéresse de près ou de loin à l'œuvre de leur ancien mentor connaît les pires ennuis.

• Snopes

### MUKILTEO PARK

*Front Street & Mukilteo Speedway*

Ouvert aux brises marines et aux effluves salées du Puget Sound, ce parc municipal bénéficie d'un air pur, qui fait de lui un lieu de prédilection pour les résidents et les visiteurs désireux de s'y promener et se relaxer en y passant un après-midi ou une journée entière.

• C'est aussi devenu de plus en plus un véritable havre d'accueil pour la communauté SDF d'Everett, et plus particulièrement la nuit, quand les puceux, les drogués et les prostituées s'y retrouvent réunis. La tactique policière jusqu'ici a été de privilégier la maîtrise du phénomène plutôt que de pratiquer un ménage pur et simple de la zone. Du coup, les choses demeurent plutôt calmes du moment que les flics savent où se situent les criminels notoires, et ils vont même jusqu'à dissuader les gens de s'y promener la nuit, évitant eux-mêmes d'aller y traîner leurs uniformes. Tout cela fait de Mulkiteo l'endroit idéal pour organiser un rendez-vous ou un échange, du moment que vous restez vigilant.

• Hard Exit

• Mais tout cela pourrait bientôt changer. Knight Errant montre de plus en plus d'ambitions pour nettoyer le parc, dans le cadre de sa campagne publique de « nettoyage du voisinage ». Ils vont probablement imposer un couvre-feu nocturne et arrêter toute personne se trouvant dans le parc une fois la nuit tombée. Si cela se concrétise, Mulkiteo deviendrait tout bonnement inutile à tout le monde.

• Star Loner

### NAVAL STATION EVERETT (BASE NAVALE D'EVERETT)

*Entrées principales sur Rucker Avenue & Pacific Avenue*

Construite vers la fin des années 1980 pour héberger une flotte de transporteurs de troupes ainsi que des chantiers capables d'assurer la maintenance des navires de la marine des États-Unis, dans le cadre de la campagne Homeport Strategic, la base navale d'Everett demeure l'unique base active de la marine des UCAS sur la côte Pacifique de l'Amérique du Nord.

La base navale procure des centaines d'emplois à Everett et stimule énormément l'économie locale. Elle devint bien entendu une cible de choix durant la Guerre de la Danse Fantôme, et n'a jamais été prise, au contraire de sa « jumelle » à Bremerton, de l'autre côté du Sound. La base connaît un long et lent déclin durant les années qui ont suivi la guerre,

alors que les États-Unis (devenus ensuite les UCAS) concentraient leur attention ailleurs, et il y eut même des projets de la désaffecter totalement à la fin des années 2030. Toutefois, en 2042, le Congrès des UCAS ratifia le Military Improvements Act (loi d'améliorations militaires), et les bases d'Everett et de Fort Lewis devinrent les deux pôles stratégiques de l'implantation de l'armée des UCAS à Seattle. L'établissement de la Joint Task Force Seattle dans le Pacifique Nord-Ouest ne fit qu'accroître l'utilité stratégique et matérielle de la base navale.

La Naval Station Everett est le port d'attache d'une flotte nucléaire des UCAS, groupée sous le commandement du super porte-avions *USS Colin Powell*. En plus de celui-ci, elle comporte deux destroyers, trois frégates et une escouade de gardes-côtes. Environ 8 000 personnes, civiles ou militaires, sont assignées à la base navale, et 500 d'entre eux travaillent sur site. Des visites guidées de la base navale, ainsi que de l'*USS Koontz*, sont proposées tous les jours, animées par le personnel de la Navy des UCAS.

• Il arrive, occasionnellement, qu'un vaisseau salish-shidhe mouille aux chantiers navals d'Everett pour maintenance, conformément au Traité de Denver et aux différents autres accords passés entre les forces de défense du CSS et le métropole de Seattle. Pourtant, à chaque fois que cela arrive, une vague de tension s'abat sur les lieux et tout le monde est sur les dents.

• Mika

• Le Congrès des UCAS statue actuellement sur des propositions d'étendre la base navale d'Everett par expropriation, en visant les terrains « abandonnés » à proximité, en dépit des revendications que formulent différentes corporations, telles que Wuxing, NeoNET et d'autres quant à leur propriété. Les différentes tentatives d'établir un protocole d'accord autour de ce projet ont toutes échoué jusqu'ici, alors attendez-vous à voir les Ombres s'agiter des deux côtés à ce sujet.

• Kay St. Irregular

• La triade des Quatre-vingt huit contrôle la plupart des activités mafieuses autour et dans la base navale, proposant aux marins leurs augmentations, leurs drogues récréatives, leurs puces, leurs prostituées et toutes autres sortes de loisirs de contrebande. Le Yakuza rêve de croquer une part du butin, mais la police militaire des UCAS demeure très méfante envers les Japonais, surtout parce que le Japon impérial regarde d'un œil sévère et attentif la seule base militaire des UCAS du Pacifique capable de lancer une attaque sur lui. Toutefois, toutes les tentatives des Quatre-vingt huit de choper une part de l'économie souterraine dans et autour de Fort Lewis ont été sévèrement repoussées par la Mafia, qui contrôle jalousement ce territoire-là.

• Riser

### ► RIKKI'S RATHOLE

*Mukilteo Speedway & Chennault Beach Roach*

Ce charmant rade local, autrefois appelé Dirty Rikki's, est bien nommé pour être situé dans la cave d'une boutique de talismans, qui vend des livres de sorts et autres curiosités chamaniques, et qui est gérée par un chaman Rat du nom d'Elsie. Harry « Flamboyance » Brown s'occupe donc du bar sous la boutique ; c'est un ancien mage corpo de chez Fuchi (à l'époque où il y avait encore une Fuchi Corporation). Sa « retraite anticipée » est entrée en vigueur après que des « différends autour de pratiques professionnelles » se soient manifestés entre lui et son ancien employeur. Flamboyance (qui porte bien son pseudo, vous le verrez quand vous le rencontrerez) tient le Rathole depuis des années et connaît tout les acteurs majeurs de la scène magique underground de Seattle. Certains aiment à traîner ici, pour s'être habitués au verbe acerbe et à la langue affûtée de Brown.

• Khan-A-Saur

### SEATTLE FERRY TERMINAL

*Mukilteo Speedway & Front Street*

Ce terminal gère les ferries en provenance de et au départ pour Downtown Seattle, Tacoma et toutes les îles d'Outremer. Les visiteurs sont tenus de se présenter au moins 20 minutes avant l'heure d'embarquement, et 30 à 45 minutes s'ils ont un véhicule. Les horaires d'embarquement et de départ sont disponibles sur le *SeaSource Commuter Guide*.



## Proud Stewards of the Land Since 2044

### SILVER CLOUD INN

718 Front Street

Cet hôtel luxueux propose ses soixante-dix chambres avec vue sur le front de mer, qui permet de profiter pleinement du magnifique panorama sauvage sur Possession Sound. L'établissement propose le petit-déjeuner inclus et un accès privilégié à Mukilteo Park et au ferry. Il fait bien entendu intégralement partie de la chaîne Silver Cloud, implantée un peu partout dans le métropole.

- ⦿ Même s'il a périclité depuis son apogée, cet hôtel continue de connaître un succès certain grâce à sa position stratégique, attirant principalement des touristes et des voyageurs, séduits par sa vue sur la mer à un prix très abordable. Il reçoit toujours quelques invités corpos, ainsi que des gars de Downtown en quête d'une échappatoire pas trop chère à la ville.

- ⦿ Khan-A-Saur

### THE RUBBER SUIT

Upper Ridge Road & Eighteenth Street SW

L'une des plus grandes et illustres boîtes de nuit d'Everett. Le Rubber Suit doit principalement son succès à sa thématique originale : la boîte s'est inspirée des films de monstres japonais du XX<sup>e</sup> siècle, au point d'incorporer une maquette de Tokyo en ruines à son décor. Les clients peuvent donc s'assoir sur un building pour prendre un verre ou piétiner les rues ravagées qui entourent le dancefloor. Des applications RA renforcent l'illusion, ajoutant ça et là des lignes à haute tension qui grésillent ou même une foule miniature ou des chars prenant vos pieds d'assaut. Vous vous sentirez apparaître tel un géant ravageant un paysage urbain en ruine ! Des écrans tridéo diffusent en boucle des montages de vieux films de monstres, accompagnés de morceaux de musique tout à fait moderne. Tant que vous y êtes, goûtez donc le cocktail « Halène atomique » ou encore le plateau d'« entrées des 20 000 lieues » (si vous aimez les sushi exotiques).

- ⦿ Le Rubber Suit attire les Yakuza depuis toujours. L'endroit ne leur appartient pas et ils ne le contrôlent pas, pourtant. Il semble qu'ils raffolent juste de l'ambiance. Toutefois, cette attirance a été la source de nombreuses violences, notamment quand la Mafia, les Anneaux de Séoulpa ou encore des gangs yakuza rivales descendent ici pour s'occuper d'un *kobun* ou d'un autre sous-fifre.

- ⦿ Rizer

- ⦿ S'il y a bien une chose qui fait que le Rubber Suit reste debout, c'est son esprit. Au premier degré, je déconne pas. L'endroit bénéficie de la présence d'un « esprit de la Terre » (si c'est bien le bon mot pour désigner ça), qui, d'après certains témoins, se

manifeste sous la forme d'un reptile humanoïde, au rugissement assourdissant et à la capacité de cracher du « feu atomique ». Ce dernier se montrerait très protecteur envers l'établissement, et des légendes urbaines prétendent que quiconque fout la merde dans le Rubber Suit même (plutôt que, par exemple, se déplacer dans le parking adjacent pour défoncer la gueule d'un mec) le paie très cher. Il y a quelques années de ça, une poignée de tueurs des Finnigan, qui avaient criblé la boîte de balles, ont été retrouvés friis comme des chips dans une impasse à quelques kilomètres de là. Ils ont dû être identifiés avec leur dossier dentaire.

- ⦿ Ethernaut
  - ⦿ Cela signifie que l'esprit de la Terre du Rubber Suit est libre de sortir de son domaine.
- ⦿ Axis Mundi
  - ⦿ Oui. Et il ne s'en prive pas.
- ⦿ Ethernaut

### THOMAS LAKE MINING AND OIL

35th Avenue SE, près de Thomas Lake

Fondée en 2044 par une coopérative de mineurs nains, cette entreprise est une véritable success story à elle seule. Après que la coopérative eut acheté la propriété autour de Thomas Lake, elle découvrit de riches filons de métaux précieux, dont de l'argent et du titane. Depuis, l'entreprise s'est fièrement agrandie, obtenant au passage des concessions dans le Conseil salish-shidhe et dans certaines régions de l'ancien territoire ute. Thomas Lake MO est reconnu pour ses contributions charitables et philanthropes à la cause de l'égalité entre métahumains, ainsi qu'à plusieurs affaires naines d'importance.

- ⦿ L'entreprise a su aussi résister à de nombreuses tentatives de prise de contrôle par des mégacorps industrielles plus importantes, comme Saeder-Krupp. Si je suis persuadé que la coopérative de TLMO est sincèrement enchantée par son succès, je ne comprends toujours pas pourquoi ils ont refusé des offres très lucratives, bien au-delà de la valeur du marché, pour acquérir leur boîte et leurs terres.
- ⦿ Mr. Bonds
  - ⦿ Pour certains, la terre et la vocation valent bien plus que de l'argent.
  - ⦿ Lyran
- ⦿ Peut-être, ou bien il existe une autre raison, plus importante que de simples métaux et autres substances pétrochimiques, pour laquelle les nains de Thomas Lake continuent de creuser. Il est curieux de constater que, parmi toutes les parties intéressées pour racheter la boîte, Telestrian Industries semblait plutôt bien motivée, jusqu'à ce qu'elle cesse soudainement et inexplicablement toute négociation voilà deux ans, sans jamais se manifester de nouveau.
- ⦿ Elijah

### TRAVIS MEMORIAL HOSPITAL

Norma Beach Road & Fifty-second Avenue West

Cet hôpital d'Everett est surtout réputé pour son centre pour grands brûlés, ainsi que sa clinique de traitement contre le cancer, tous deux riches d'une combinaison unique de médecins de renom et de mages guérisseurs, qui fournissent un traitement holistique complet et adapté au besoin de chaque patient.

- ⦿ Le Travis Memorial a su être pionnier, voilà une trentaine d'années, dans les soins combinant la science médicale et la magie. Ses équipes ont fait des progrès considérables dans le traitement des dégradations et des désordres cellulaires, comme les brûlures et les tumeurs, que la magie peut souvent guérir de manière beaucoup moins invasive que la chirurgie ou même la thérapie génique (même si l'hôpital utilise toujours ces deux méthodes comme traitement supplémentaire). Un soin magique complet apparaît, toutefois, particulièrement cher, et de nombreuses mutuelles et assurances ne le couvrent pas encore totalement.
- ⦿ Nephrine

# RENTON

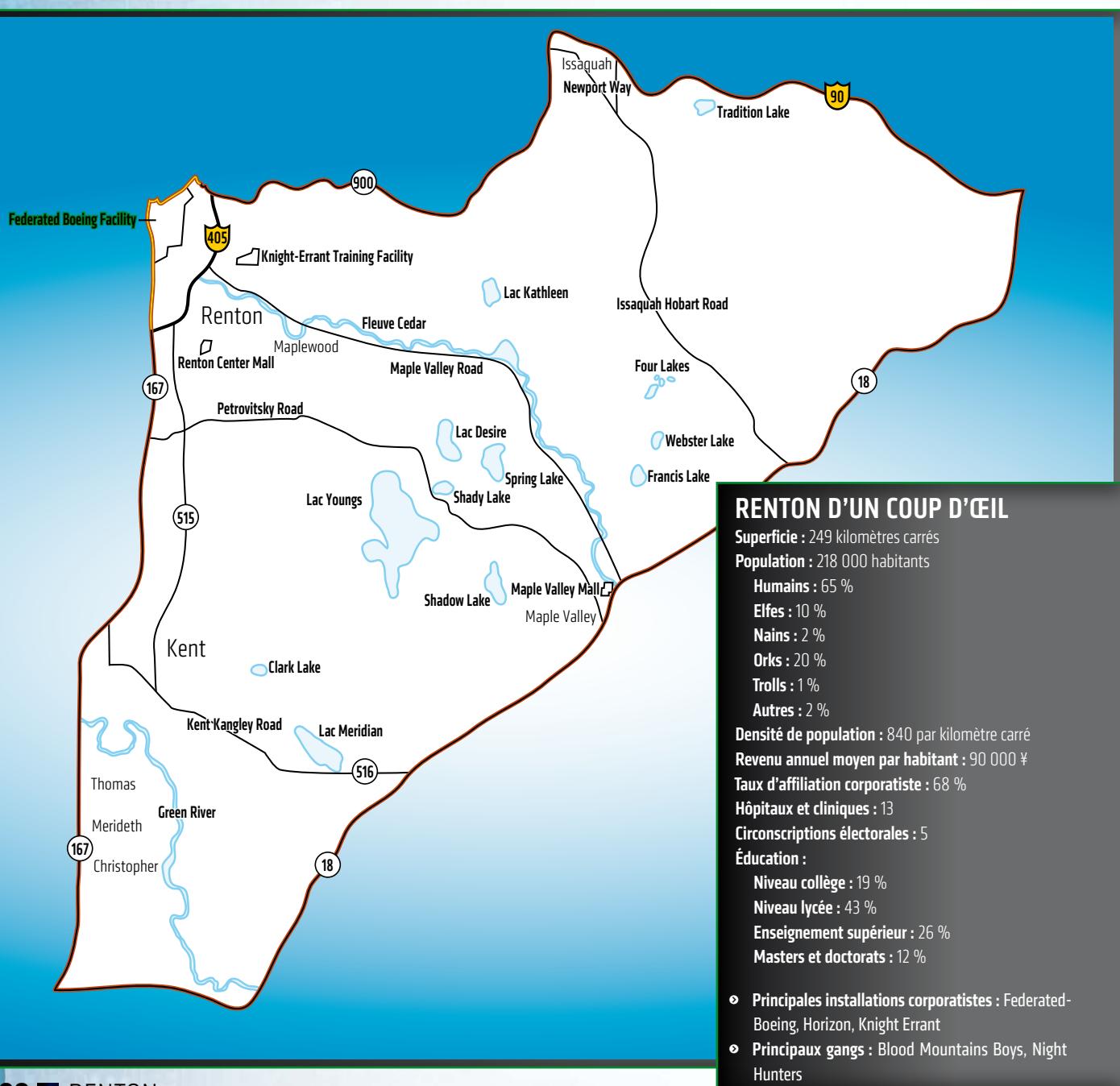
Même si beaucoup l'appellent « l'appartement de Seattle », Renton est bien plus qu'une banlieue-dortoir, faite de condoplexes et de résidences où nombre de citoyens du métropole rentrent se reposer après une longue journée de travail (quel que soit ce travail). Renton englobe aussi les plus hauts sommets de Seattle, offrant ainsi aux randonneurs des vues spectaculaires par temps clair. Ses lacs remplis de poissons font le bonheur des pêcheurs sportifs et autres amateurs de loisirs aquatiques. Le soir tombé, vous pouvez toujours arpenter les rues et descendre dîner dans l'un des charmants restaurants locaux, avant de terminer la nuit dans l'un des boîtes de nuit du district. Renton est peut-être le foyer de centaines de milliers de Seattleites, cela ne signifie pas pour autant que le district n'a rien à offrir aux visiteurs !

Renton est entouré par les autres districts de Seattle sur trois côtés : Bellevue et Redmond au nord, Downtown et Tacoma à l'ouest et Auburn au sud. À l'est, on trouve le Conseil salish-shidhe. En dépit de sa démographie en pleine expansion, le district a su conserver sa beauté naturelle. Un ruban de collines verdoyantes le traverse du sud-est au

nord-ouest, comportant Cougar Mountain et Tiger Mountain, deux des plus hauts sommets de la région. On y retrouve aussi quantité de petit lacs, dont le plus vaste, le lac Young, fait plus de deux kilomètres de long.

Culturellement, la population de Renton affiche un mélange éclectique d'origines allemandes, scandinaves et asiatiques (dont des Chinois, des Japonais, des Coréens et des Philippins). Les métahu-mains représentent environ trente-cinq pour cent des habitants, avec une importante communauté orke.

- ⦿ Qui grandit de plus en plus avec le temps. Les taux de natalité des orks sont plus importants que ceux des autres métatypes, donc la population orke n'a fait que s'accroître avec le temps, à Redmond comme ailleurs, inquiétant de plus en plus les autochtones. Les diatribes alarmantes du type « les orks veulent votre job / terrain / maison / femme / etc. » sont un slogan connu et utilisé par les mecs de l'Humanis depuis longtemps, bien même avant la Nuit de la rage.
- ⦿ Star Loner



## QUARTIER : RENTON

Humanis.

Ça a toujours été l'Humanis. Ils ont créé une nouvelle organisation, lui ont donné un joli nom : « Renton's Revival ». Ils ont même installé leurs nouveaux bureaux à quelques rues du quartier général de l'Humanis. Très vite, ils ont commencé à mettre en application les programmes de « beautification » soutenus par la ville, qui n'étaient rien d'autre qu'une excuse pour harceler les communautés métahumaines. Des conneries. Rien que des conneries.

Le terrorisme n'a pas mis longtemps à émerger. Tout d'abord, c'est un groupe de jeunes orks qui s'est fait tabasser. Ensuite, c'est une trolle qui s'est faite violer dans le parking d'un Nukit Burgers. Et, il y a une semaine, c'est mon frère qui n'est jamais rentré à la maison après son job de nuit à l'Auburn Center. Il a été battu à mort dans une impasse près de Main Street. Parce que c'était un ork. Tout comme le reste de ma famille. Tout comme moi.

Ses funérailles ont eu lieu hier. Beaucoup de voisins du quartier sont venus nous exprimer à quel point ils trouvaient ça tragique. Mes cousins ont fait le déplacement depuis Downtown. Il y avait même des membres de Renton's Revival, pour présenter leurs fausses condoléances. C'est bizarre qu'ils soient tous humains, n'est-ce pas ? Mais ce n'étaient pas là les seuls loups à s'être déguisés en moutons.

Peu de monde sait que je suis Éveillé. Tout a commencé à l'âge de 13 ans. Je m'étais enfui de la maison pour retrouver une fille dans un parc pas loin, et ce qui s'est passé ensuite est pour le moins embarrassant à dire. J'ai gardé tout ça secret, ne l'ai jamais dit à ma famille, ils n'en savent rien. Il n'y a aucune raison de leur dire quoi que ce soit : je sais très bien comment les Éveillés sont traités.

Ils n'ont jamais rien su de mes courses dans les Ombres, sous le pseudo de Naught, qui me servaient à acheter des bouquins à Denton's. Bouquins que je cachais sous mes habits d'église dans mon casier. Ils n'ont jamais su toutes ces fois où je me suis glissé hors du petit trois-pièces délabré où nous habitions, pour aller traîner, toujours avec les mêmes têtes, au Terror Pit pour écouter Huggable Shirley avant qu'elle crève en 67. Ils n'ont jamais su tout ce temps passé, depuis mon déménagement il y a six ans, à veiller sur eux, en astral ou sous couvert d'invisibilité. Et ils n'ont jamais su à quel point les Ombres ont aiguisé mes talents magiques. Je suis particulièrement

doué pour garder les gens dans l'ignorance, dans l'illusion.

Et c'est bien cette prouesse qui va me permettre d'accomplir ma revanche sur les meurtriers de mon frère. Ça a été facile de me glisser dans leurs rangs, de masquer mon aura et d'apparaître humain. Ça m'a pas demandé beaucoup de boulot de faire parler les plus vantards d'entre eux, et de découvrir ainsi, rapidement, le fin mot de l'histoire. Un groupe de trois Night Hunters lui a tendu une embuscade à la sortie du boulot. L'un d'eux lui est tombé dessus avec une électromataque, puis ils ont tous fondu sur lui avec leurs lames, hurlant comme des banshees. Il n'avait eu aucune chance.

Eux non plus, n'en auraient aucune.

Je me suis rapproché de beaucoup d'entre eux, prétendant partager leurs convictions racistes. J'ai tout fait pour m'intégrer, qu'il s'agisse de tagger des saloperies sur la vitrine de Renton Bootery jusqu'à pourchasser des orks, des trolls ou encore des métahumains bourrés qui se perdaient en sortant du Hole in the Wall. Peut-être que ça rend aussi mauvais qu'eux. Pire, même, pour participer à leurs activités dégueulasses sans être motivé par le même racisme qui les anime. Je n'ai encore tué personne, mais ça n'arrange pas les choses. Je me sens sale, du genre de saleté qu'on ne chasse pas d'une simple douche.

Ils ont confiance en moi, maintenant. L'heure de payer approche vite. Renton's Revival organise un barbecue devant le Maple Valley General, pour lever des fonds, et une partie des Night Hunters va vouloir que quelqu'un s'infiltre dans l'hosto pour piquer quelques caisses de seringues, pour nourrir leurs addictions. Et ce quelqu'un, ce sera moi. Et j'ai déjà mis la main sur assez de cyanure pour tuer toute la bande. Le meilleur, dans tout ça, c'est qu'ils se l'injecteront eux-mêmes. Putain, c'est presque poétique. C'est dommage, aussi, car ils ne sauront jamais pourquoi ils doivent mourir.

J'aimerais que ma vendetta ait une morale. Peut-être un truc cliché, du genre « tu récoltes ce que tu sèmes », ou encore « tu finis comme tu as commencé ». Mais il s'agit d'une revanche, pas de karma. On ne touche pas à ma famille. De plus, Renton, c'est toujours chez moi, et je ne laisserai pas ces extrémistes y faire leur loi.

Mon commlink sonne. C'est l'heure de rejoindre la bande pour installer le barbecue. J'ai tout le poison sur moi. Je devrais me sentir coupable, mais c'est pas le cas. C'est plus le cas. Seul Dieu me jugera quand je crèverai. Et il va devoir juger ces bâtards avant.



## LIEUX INTÉRESSANTS

Renton ne dévoile pas facilement ses meilleures attractions locales, mais, heureusement pour vous, nous avons fait tout le travail. Bien entendu, il est toujours plus intéressant de prendre le temps d'explorer et de découvrir le coin par vous-même, pour vivre au mieux tout ce que Renton a à vous offrir. Surtout, essayez de prendre une journée, ou même juste un après-midi, pour sortir et découvrir la beauté sauvage des collines et des lacs du district, plus particulièrement les jours de beau temps.

### AZTECA INTERNATIONAL SOUTH

*North 28th Place & Burnett Avenue*

Situé sur les berges mêmes du lac Washington, ce charmant restaurant s'est spécialisé en cuisine aztec-mex et en fruits de mer, le tout dans une ambiance spacieuse et plaisante. Par beau temps, il est possible de manger sur le patio, avec vue sur le lac, une vue qui exprime aussi toute sa poésie le soir pour le dîner.

- Azteca International a longtemps été soupçonné d'être une vitrine du gouvernement aztlan (et donc d'Aztechnology). Mais jamais rien n'a transpiré publiquement pour venir confirmer ces rumeurs, même s'il apparaît que le restaurant possède de nombreuses salles secrètes. Récemment, des « rénovations » ont été réalisées et l'établissement a été agrandi, offrant plus d'espace à la salle de restaurant, là où devaient se trouver les fameuses salles. Aztlan abandonnerait donc là une planque devenue inutile en tentant de couvrir ses traces ? C'est ce que pensent certains, dont moi.
- Hard Exit
- Ou peut-être bien que les Azties essayent juste de faire croire à tout le monde qu'ils ont abandonné les lieux et fermé boutique ? Peut-être que les agrandissements qu'ont apporté ces rénovations étaient plus importants que ce que l'on pense...
- Pistons

### AUBURN CENTER

*Main Street West & Lund Road*

Avec ses trois niveaux de boutique, l'Auburn Center vous propose toutes les enseignes et les marques que vous pouvez espérer trouver. Les prix demeurent raisonnables aux yeux d'un budget familial.

- De belles paroles pour décrire un « centre vieillissant destiné aux classes pauvres », soit ce qu'est exactement l'Auburn Center. À moins que vous ne vous passionniez pour les vies des gens qui s'éclatent à sortir ici, il n'y a pas beaucoup de raisons de s'y pointer, si ce n'est que la franchise Body+Tech du centre semble plus apte que d'autres à ignorer les vérifications d'usage et les recensements obligatoires, contre un petit bonus (25 à 30 % du prix à ce jour).
- Khan-A-Saur

### CITY HEALTH SOUTH

*2700 152nd Avenue NE*

Cet hôpital fait partie du réseau d'assistance publique du métroplex, et bénéficie donc à ce titre de tout le personnel et le matériel nécessaire.

- Une incarnation on ne peut plus classique du credo « tu n'as que ce que tu paies », ce qui, pour autant que le City Health soit concerné, n'est pas grand-chose. Cet hôpital souffre de nombreuses coupes budgétaires depuis des années, et il lui est de plus en plus difficile de survivre. Et cela implique parfois de dealer avec le marché noir pour y récolter les fournitures les plus nécessaires.
- Butch

### COUGAR MOUNTAIN RESORT

*182nd Avenue SE & 102nd Street SE*

Ce luxueux complexe hôtelier se situe à proximité du sommet de la Cougar Mountain, offrant donc à ses invités une vue spectaculaire,

en plus d'une grande variété de loisirs et de services, pour vous distraire comme pour vous relaxer. Vous y découvrirez donc des pistes de ski, des chemins de randonnée, des parcours d'escalade, des spas, des saunas et beaucoup d'autres choses. Le complexe héberge aussi trois délicieux restaurants, ainsi qu'un service de location de skis et de VTT.

- Cougar Mountain est un lieu de villégiature très sollicité par les cadres corporis désireux de rester au sein du métroplex ou de divertir des invités étrangers à la ville.
- Kat o' Nine Tales

### DENTON'S LORE STORE

*Benson Road South & Puget Drive South*

Cette petite boutique de talismans se concentre principalement sur les livres imprimés, pour la plupart des volumes à la fois rares et usés et des éditions limitées de nombreux éditeurs. Elle possède aussi une belle sélection de livres sur la mythologie, l'anthropologie, l'histoire et tous les sujets approchant de près ou de loin la magie.

- Le vieux Denton connaît et aime les livres plus que n'importe qui, et il croit fermement à la magie particulière qui émane des pages imprimées ou écrites, par rapport aux données virtuelles. Il possède une collection impressionnante, dont beaucoup d'ouvrages très rares planqués derrière le comptoir ou dans sa petite salle derrière. Donnez-lui du temps et une liste de titres, et il peut vous trouver n'importe quoi. Par contre, je ne peux vous promettre que le prix va vous plaire...
- Ethernaut
- Peu m'importe ce fossile de Denton. Quelqu'un sait quelque chose sur le gamin aux cheveux sombres qui bosse à sa boutique ? C'est quoi son truc ?
- Lyran
- Son nom est Pavel (je ne connais pas son nom de famille), et il ne bosse pas vraiment là, il y traîne juste l'après-midi après l'école avant que ses parents ne rentrent du travail. Il adore les bouquins et Denton le laisse traîner ici et lire en échange de quoi il donne un peu de son temps à nettoyer et ranger les rayons. Pourquoi ?
- Ethernaut
- Vérifie donc un jour l'aura du gamin et dis-moi ce que tu en penses. Je n'ai jamais vu un truc pareil, et il me paraît impossible que Denton ne soit pas au courant (à moins qu'il soit plus sénile encore que je l'imagine).
- Lyran

### FEDERATED-BEING RENTON FACILITY

*Logan Avenue & North 6th Street*

Cette usine de Federated-Boeing à Renton fabrique des véhicules télé-commandés, du plus petit des drones au plus gros avion-cargo utilisé dans le monde entier. Renseignez-vous auprès des relations publiques de Federated-Boeing pour les visites guidées du site.

- Le plus gros coucou télécommandé que F-B fabrique ici est l'Aurochs, la dernière génération de drones de transport. Il s'agit d'un lourd avion-cargo avec des capacités VSTOL, même s'il est plus adapté aux atterrissages sur piste quand c'est possible. Un seul pilote relié au système de commande de l'Aurochs suffit pour piloter un convoi entier de ces drones à distance, même si le protocole impose la présence d'un pilote dans au moins un des avions en cas d'intervention sur place en urgence (car les conditions météos et autres perturbations du genre peuvent gêner les signaux satellites). Même sans personne à bord, les cerveaux programmés des drones peuvent leur permettre de décoller et d'atterrir tous seuls. Ils ne sont pas très doués, par contre, pour affronter les complications inattendues rencontrées en route.
- Rigger X

## **GREASY BEN'S**

*37th Street NE & Street NE*

Les amoureux de barbecues familiaux devraient adorer ce restaurant, justement nommé, même si les autres risquent de trouver la cuisine trop lourde ou trop épicee, même si les tarifs sont donnés.

⦿ Je me demande aussi sérieusement ce qui cuit dans les braises. Car Greasy Ben's est la vitrine d'une clinique clandestine, qui occupe l'arrière-boutique. Le partenaire de Ben Drathers, un ancien étudiant en médecine d'UW du nom de Mitch Cerlew s'occupait de ce commerce jusqu'à ce qu'un « patient » furieux ne s'occupe de son cas. Le Yakuza mit donc Drathers en contact avec le docteur Vanessa Sanderson, une ancienne de Maple Valley General. Doc Sanderson gère donc la combine depuis et a même réussi à en accroître le succès, même si ses services demeurent le dernier ressort aux yeux de beaucoup de monde.

⦿ Butch

## **⦿ CENTRE D'ÉPANOISSEMENT CRÉATIF HORIZON**

*1 Horizon Way*

Dans l'optique de nourrir cette célèbre ambition corpo qui consiste à péter plus haut que tout le monde, Horizon a décidé d'installer sa nouvelle « Creative Focus Retreat » sur Cougar Mountain, à une hauteur dépassant celle de tous les autres complexes hôteliers, et même de tous les autres bâtiments édifiés ici. Ils y ont même construit une nouvelle route et de nouvelles passerelles d'atterrissement pour VTOL. À la base, il s'agit d'une sorte de combinaison d'hôtel de luxe et de bureaux corporatistes, où les employés méritants ou de grande valeur peuvent venir passer des « vacances de travail », en profitant des installations tout en se ressourçant de la façon qui leur convient le mieux.

Vous risquez donc d'y croiser des « Horizoneux », aussi bien engagés dans des matchs de basket ou plongés dans des jeux en RA que dans des réunions de travail tout à fait sérieuses. Après tout, parler business tout en jouant au basket, c'est bien là l'idée qu'Horizon se fait de la réunion de travail. Ainsi, en plus des traditionnelles salles de conférences, bureaux et autres laboratoires de créativité, l'endroit possède un spa, des salles de fitness, une piscine et ses propres restaurants à faire pâlir le Cougar Mountain Resort.

Mais ne vous laissez pas tromper par l'atmosphère relax et ouverte, car la sécurité de cette retraite est stricte. Tout d'abord, l'accès au site est restreint, et toute approche est surveillée de loin. Il n'existe qu'une seule route pour y accéder, à moins d'escalader la montagne jusqu'au sommet. Ensuite, des marqueurs RFID spécifiques sont requis pour évoluer sur le site, combinés avec toute une série de mots de passe pour accéder (aussi bien physiquement que matriciellement) aux zones sensibles.

⦿ Kat o'Nine Tales

## **ITALIANO**

*108th Avenue SE & 208th Street SE*

Que ce soit pour une simple sortie nocturne ou pour changer d'air, n'hésitez pas à rendre une petite visite à l'Italiano pour vous déhancher sur de la musique swing d'un autre temps, en dégustant toute une variété de délicieux cocktails. N'oubliez pas vos chaussures de danse !

⦿ Situé juste en face du Murdered Mime, et géré presque ouvertement par la Mafia, l'Italiano est un lieu de descente régulier pour tous les jeunes loups et autres aspirants mafieux du métroplex. Vous pouvez presque y régler votre montre sur les explosions de violence qui éclatent souvent entre les deux camps rivaux, et parler à la copine du mauvais mec est une véritable invitation au combat (ou à un tabassage en règle dans l'impasse derrière).

⦿ Hard Exit

## **KNIGHT ERRANT SEATTLE TRAINING ACADEMY**

*715 NE Third Street*

Knight Errant Security forme et diplôme ses officiers dans cette académie, avant de les mettre en service à Seattle et partout dans le monde. Des visites guidées, comprenant un passage au stand de tir virtuel et une projection retraçant l'histoire de Knight Errant, sont proposées par le Knight Errant Public Relations Office. Les futurs cadets peuvent contacter le Knight Errant Recruitment Office pour obtenir un rendez-vous.

⦿ Les zones publiques de la KE Academy ressemblent beaucoup au campus d'une université moderne (et sont, en fait, appelées « le campus » par les cadets). Les zones que la plupart des civils ne verront jamais ont plus l'allure d'une base militaire, avec des parcours d'obstacles et des simulateurs de combat urbains. Knight Errant a ouvert cette académie à Renton voilà près de trente ans. Elle entre dans l'organigramme de la division Nord-Ouest d'Ares North America. Mais ils ont dû développer l'établissement après avoir remporté le contrat de sécurité du métroplex. Aujourd'hui, l'académie sert surtout à former des officiers pour répondre aux besoins spécifiques à Seattle.

⦿ Mr. Bonds

⦿ Si KE a réembauché une grande partie du personnel de la Lone Star, ils obligent tout de même tous ces nouveaux officiers à passer par une formation à leur académie, peu importe leur expérience individuelle. On croise donc à l'académie tout un tas de vieux « étudiants », qui ne cachent guère leur mécontentement de se retrouver de retour à l'école avec de jeunes blaireaux. Cette situation a engendré de nombreux problèmes disciplinaires, quand des bastons éclatent entre jeunes cadets et vieux briscards. Mais les ex-Stars ont tendance à s'accrocher, plutôt que



de donner à leur supérieurs la satisfaction de les voir démissionner (car ceux qui étaient enclins à le faire se sont déjà exécutés depuis longtemps).

- Star Loner

### LAKE YOUNG HILTON

*192nd Street SE & 148th Avenue*

Cet hôtel de luxe de douze étages est bâti sur les berges du lac Young. Le petit centre commercial qui occupe le niveau inférieur s'étend en fait jusque dans le lac, sur une courte distance, et dispose de grandes baies vitrées qui offrent aux visiteurs l'opportunité de « marcher » au fond du lac.

### MAPLE VALLEY GENERAL

*220th Avenue SE & Sweeny Road SE*

Cet hôpital répond aux besoins de toute la communauté de Maple Valley, tout en dispensant des soins médicaux aux patients assurés par la plupart des mutuelles.

- Cet hosto dévale la pente depuis des années, alors que la corruption rampe dans toute son administration. Les pots-de-vin, dessous-de-table, fraudes et trafics de fournitures sont monnaie courante. Dans le passé, la Lone Star a bien tenté de coiffer les réseaux de trafic d'organes et de soins illégaux qui traînaient autour de l'hôpital, sans parvenir à les enrayer définitivement, faute de preuves.
- Butch

### ► MAPLE VALLEY MALL

*220th Place SE & Bain Road SE*

Voilà vingt-cinq ans, ce centre commercial figurait parmi les projets de développement les plus ambitieux de Renton. Il comportait même son propre petit parc d'attractions et son lot de boutiques high-tech. C'est alors que l'endroit commença à éprouver quelques problèmes. Des problèmes magiques. Les gens commencèrent à voir des apparitions, qui allaient des dragons spectraux à des guerriers amérindiens fantomatiques, à ressentir des frissons inexplicables ou à remarquer des ombres improbables un peu partout. La coopérative du centre prit contact avec les autorités, qui finirent par faire mandater des experts du Conseil salish-shidhe. Il se trouve que la construction du centre a dérangé une sorte de vieux cimetière consacré, que les promoteurs ont tenté de dissimuler. Le CSS obtint du métroplex qu'il creuse, récupérant tout ce qui était déterré pour le ramener avec eux dans les terres tribales.

Et même si les problèmes étaient résolus, les dégâts étaient faits. La réputation du centre était ruinée, l'association se retourna contre les promoteurs qui avaient disparu, et les gens cessèrent de venir. Les boutiques fermèrent ou déménagèrent, et finalement, le centre dépérît. L'histoire du « centre commercial hanté » a dissuadé les éventuels investisseurs de développer de nouveaux projets ici, même si les experts semblaient assurés qu'il n'y avait rien à craindre.

Alors que le centre ressemblait de plus en plus à une foire du crime, comme le Crime Mall à Puyallup, la direction et les propriétaires prirent un virage plutôt intéressant : louer l'endroit pour des séries régulières de raves, de fêtes et autres concerts néo-tribaux, qui devinrent notamment connus sous le nom de Tribe. Depuis, une petite communauté de ravers néo-tribaux vit ici et prépare l'endroit tous les deux mois pour un gros festival. Tout cela a attiré beaucoup d'attention, ce qui ne ravit pas toute la communauté.

- Khan-A-Saur

### ► MEREDITH COMFY CUBICLE

*Thirty-seventh Street NW & Auburn Way N*

Cet ancien entrepôt reconvertis de deux niveaux était autrefois un hôtel cercueil. Vous pouvez le voir à ce qu'il reste de l'enseigne sur la devanture. Il a été la cible d'une violente descente de la Lone Star il y a quelques années de cela, et le proprio n'a pas été capable de poursuivre son activité. Il est désaffecté depuis, mais pas totalement abandonné. Des squatteurs, des SDF et d'autres utilisent toujours le Comfy Cubicle comme abri, pour y dormir de temps à autres. Et certains entretiennent même un peu les lieux. Les serrures des vieux cercueils sont cassées, et il n'y a plus une once de courant, mais c'est toujours mieux que rien.

- Khan-A-Saur

**Mon Hing**

*Try our delicious specialties*

**Big Bowl Special**

- Many foods together
- Bean Curd Veggie
- Fragrant Spice Tofu
- Happy Family
- Meats, bean curd & rice
- Old God Delight
- Sacred oyster of calamari

**Restaurant and Bar**

*Very clean, healthful, and alcohol*

- Pas nécessairement. Mais la rumeur veut que le Comfy Cubicle ne soit pas si sûr que ça. Des gens disparaissent, là-bas, et personne n'y squatte très longtemps. Ceux qui en sont sortis me décrivent une sensation de malaise, comme s'ils étaient observés, voire harcelés. Peut-être que l'endroit est hanté, ou encore est le territoire de chasse d'une bestiole.

- Traveler Jones

### MON HING RESTAURANT & BAR

*South Central Avenue & Intercity 516*

Ce petit restaurant à l'ambiance tamisée propose une cuisine d'inspiration sino-américaine. Les tarifs ne sont pas élevés, et vous en avez vraiment pour votre argent. Le service est rapide, et l'endroit comporte un vrai bar digne de ce nom.

- Le Mon Hing est un rade de prédilection pour les flics du commissariat de West Kent, situé non loin. Du moins, c'était le cas jusqu'à ce que la Lone Star soit virée et que Knight Errant se retrouve aux commandes. Aujourd'hui, l'endroit est rempli d'anciens agents de la Star, plutôt amers, et les nouveaux officiers de West Kent ne trouvent guère plus d'intérêt à y traîner leurs uniformes. C'est un bon endroit pour recruter des muscles, surtout si vous les voulez avec une certaine expérience du bon côté de la loi.

- Star Loner

### MURDERED MIME

*108th Avenue SE & 204th Street SE*

L'une des boîtes les plus chaudes de Renton. Ce club favorise les talents musicaux locaux, et propose une vaste piste de danse et une grande variété de boissons. Un endroit où aller pour voir et se faire voir la nuit à Renton.

- Et plus particulièrement si vous appartenez au Yakuza de Seattle. The Murdered Mime a souvent changé de mains ces dernières années, mais une chose est restée bien constante : le club est un terrain d'entraînement pour les aspirants *kobuns*, surtout ceux qui ont quelque chose à prouver. Le Yakuza mène autour du club quelques petites opérations – principalement des drogues et des « geishas » – pour occuper leurs bleus.

- Riser

### RENTON BOOTERY

*North 28th Place & Burnett Avenue*

Si vous êtes à la recherche de chaussures ou encore de bottes, de sandales, de mocassins faits sur-mesure et importés, n'hésitez pas à rendre

une petite visite à la Renton Bootery. Cette boutique se dit spécialisée en « chausses pour gens actifs », mais peut vous proposer toute une variété de chaussures, allant du cuir italien pour soirée branchée aux godasses de randonnée pour aller se promener dans les collines de Renton. Les imports américains d'origine sont très populaires, et l'enseigne propose aussi des pointures difficiles à trouver ailleurs.

- ⦿ Lisez : « pointures pour métahumains ». Si vous cherchez des chaussures de soirée en peinture 68 troll, il n'y a guère d'autres options dans la région.
- ⦿ Sounder

## RENTON CENTER MALL

*Puget Drive & Grant Avenue South*

En quête des meilleurs articles et des marques les plus branchées du moment à Renton ? Jetez donc un œil au Renton Center Mall. S'il paraît plus petit que les autres centres commerciaux de la région, le Renton Center accueille des enseignes recherchées aux marchandises réputées, comme le Tjang's Lore Store ou encore un Whole New You. Les enfants découvriront avec émerveillement le petit zoo paranaturel du mall.

## RENTON DISTRICT COURTHOUSE

*640 NE Gilman Boulevard*

## RENTON DISTRICT HALL

*220 South Fourth Avenue*

À l'exception de ces deux adresses, il n'y a pas grand chose à dire des institutions administratives et judiciaires de Renton. La sécurité a été renforcée et améliorée quelques fois au fil des ans, et plus récemment après que Knight Errant ait emménagé dans le métroplex. Elle n'est pourtant pas comparable à celle des autres districts.

- ⦿ FastJack

## RENTON HOLE IN THE WALL

*Maple Valley Road & Jones Road*

Putain, c'est dur de croire que ce lieu tout à fait charmant ne figure pas en bonne place dans les guides touristiques. Le Hole in the Wall porte superbement bien son nom, car il s'agit d'un vrai trou à rats, toujours rempli des pires déchets (non recyclables, j'entends) de Renton. En fait, je soupçonne même Jeanie Trudel (la propriétaire, une chica orke bâtie comme un tractopelle) de partir ramasser les pires rejets des districts voisins pour remplir son radeau nuit après nuit, il n'y a qu'à voir la mode vestimentaire des clients ! Bon, le point positif, c'est que ce type de clientèle garde les yeux et les oreilles bien ouverts, et qu'ils sont aussi très bons pour faire des petits jobs que toute autre personne normale refuserait avec dégoût, donc vous verrez même parfois des shadowrunners fréquenter les lieux. Mais la plupart du temps, ça signifie qu'ils ont, eux aussi, sombrés bien profondément.

- ⦿ Kat o' Nine Tales

## RENTON INN

*Sunset Boulevard & Aberdeen Avenue NE*

La Renton Inn Company possède près de deux douzaines d'hôtels familiaux répartis dans tout le métroplex, et encore une douzaine d'autres en Californie. Cette adresse est celle de son tout premier établissement, et elle demeure à la fois le siège corporatiste et la vitrine de la chaîne hôtelière. Les Renton Inn proposent un confort excellent à des prix très abordables, et chaque établissement travaille en étroite collaboration avec les entreprises de tourisme et autres attractions locales pour proposer des offres promotionnelles à leurs clients. Renseignez-vous donc auprès du concierge à propos des offres en cours.

- ⦿ Certains des concierges du Renton Inn sont prêts à aller « très loin » pour satisfaire les besoins des clients de l'hôtel. En fait, Marc Nyland, le concierge de cet hôtel vitrine de Renton, entretient une bonne réputation comme fixer, capable d'arranger des rendez-vous et de mettre la main sur du matos plus très légal. Il est très intéressé de voir débarquer là-bas d'autres types de « touristes » que l'habituelle famille en pogouette, et il se fait pas mal de pognon de côté en

permettant à deux parties intéressées de se rencontrer en toute discréetion, non sans réclamer un petit pourcentage du deal, bien sûr.

- ⦿ Pistons

## 77

*77 SW Sunset Boulevard*

Certains endroits bâtissent leur popularité sur leur réputation, tandis que d'autres, comme le 77, à l'enseigne si minimalistre, le font sur leur caractère exclusif. S'il est pourtant l'un des nightclubs les plus récents du métroplex, le 77 en est devenu l'un des plus célèbres (en bien comme en mal) clubs privés, réservé exclusivement aux membres. Le « 77 » indique une adresse dans Renton qui vous entraîne dans une galerie anonyme bordée de bars et de magasins de vêtements pour hommes, jusqu'à la porte d'entrée où il vous faut présenter une carte de membre, on en acquérira une (ce qui requiert le parrainage d'un des membres existants), pour la voir s'ouvrir à vous.

On aimeraient bien vous en dire un peu plus sur la déco intérieure, mais l'on n'a jamais réussi à entrer ! D'après nos sources, les lieux arborent une déco digne des clubs pour gentlemen du début du siècle dernier, avec un beau mobilier en cuir et des boiseries polies (ou, du moins, des imitations impeccables), et l'on vous y sert les mets, liqueurs et divertissements les plus fins. Si vous connaissez un membre et pouvez vous permettre de débourser les 500 ¥ de cotisation annuelle, alors vous avez accès à l'endroit parfait pour une soirée privée ou pour divertir et impressionner vos amis ou vos associés.

- ⦿ Le 77 prend l'intimité et la sécurité de ses membres très au sérieux. Tout l'endroit est tendu comme un string, à tous les niveaux : sécurité matricielle, des brouilleurs et des protections contre les ondes pour bloquer les signaux entrants et sortants, des runes de gardes costaudes... Les communications sans fil ne sont pas interdites, car il y a un réseau actif à l'intérieur du club, mais toutes les connexions avec l'extérieur passent par réseau filaire et sont strictement sécurisées. Tout cela fait du 77 l'endroit idéal pour les gens en quête d'intimité pour conclure leurs affaires.
- ⦿ Kat o' Nine Tales

## SHADOW LAKE CORRECTIONAL FACILITY

*232nd Street & 196th Avenue SE*

Shadow Lake héberge une grande majorité de criminels en col blanc et de délinquants matriciels récidivistes. Il s'agit d'un établissement à « sécurité moyenne », mais cela ne décrit pas tout à fait l'exacte nature des lieux. Tout repose sur une combinaison de matons, de drones, de contre-mesures électriques et de chiens de garde paranormaux.

- ⦿ Danger Sensei
- ⦿ Shadow Lake a été l'un des premiers établissements à expérimenter le programme sim intitulé « Lourde peine », une forme fictionnelle de détention dans laquelle les détenus vivent plusieurs années d'emprisonnement en l'espace de quelques semaines seulement de traitement et de téléchargement. L'idée essentielle était d'appliquer une punition juste en un minimum de temps et en mobilisant un minimum de ressources. Ce programme a été abandonné quand il est apparu que, non seulement il était impossible de prouver qu'il améliorait les efforts de réhabilitation, mais aussi parce qu'il provoquait de graves crises dissociatives chez les prisonniers. Il reste une légende dans la prison qui prétend que les matons ont toujours les moyens d'envoyer les prisonniers les plus « difficiles » en « isolement ralenti », où un jour ou deux peuvent passer pour des décennies.
- ⦿ FastJack
- ⦿ Shadow Lake ambitionne d'être parmi les têtes de gondoles des options pénitentiaires pour les détenus technomanciens, puisque ces derniers se situent dans une zone grise entre les magiciens et les hackers et qu'ils ne peuvent être pris en charge entièrement par les contre-mesures classiquement utilisées pour ces deux catégories de prisonniers. Je soupçonne qu'ils vont utiliser du software « poison », mais en le combinant aussi avec des moyens et des méthodes physiques pour neutraliser les capacités du technomancien. Et, pourquoi pas, la résurrection du programme « Lourde peine »...
- ⦿ Netcat

## SHIRLEY'S GHOST

208th Street & 132nd Avenue SE

Ce bar et grill s'appelait le Terror Pit dans les années 2050 et 2060. Il était déjà décoré par les mêmes merdes du style halloween ou néo-goth qu'aujourd'hui, et servait déjà aussi les mêmes plats à l'aspect douteux : de faux globes oculaires, des pâtes sauce tripes et autres trucs du genre. Il a changé de mains et de nom quand la précédente propriétaire, Shirley McElyea, a passé l'arme à gauche en 2067. Huggable Shirley (comme l'appelaient ses clients à l'époque) était une ancienne mage corpo de chez MCT, avant de perdre sa jambe et son bras droits en effectuant une diversion corpo complètement inutile. Elle a monté le Terror Pit pour occuper sa retraite forcée. Les magiciens locaux et autres aspirants magos l'ont vite adopté, se réjouissant de voir les petits nouveaux péter les plombs devant les illusions et autres maquillages. Shirley est morte après avoir développé des complications à cause de ses implants, à l'époque vieux de vingt-cinq ans. Pour honorer sa mémoire, les nouveaux propriétaires ont modifié le nom du bar, et les habitués font souvent apparaître, ça et là, son fantôme, qui s'anime du même rire amer dont ils conservent un souvenir ému depuis des années.

- Khan-A-Saur

- Certains prétendent que le fantôme de Shirley n'est pas toujours une illusion, et que son esprit hante bien les lieux. Si c'est le cas, elle semble ravie de continuer à faire ce qu'elle faisait lors des dernières années de sa vie. Elle disait toujours que s'être faite baisser et virer par MCT était ce qui lui était arrivé de mieux, car cela lui avait permis de trouver un nouveau foyer, et une famille.

- Ethernaut

## SILVER SCREEN DREAMS

NE 44th Street & Lake Washington Boulevard SE

Vous êtes stressé et souhaitez vous détendre une petite journée au spa ? Silver Screen Dreams vous renvoie plus d'un siècle dans le passé, à l'âge d'or d'Hollywood et au début du cinéma parlant ! Dans ce spa original, vous pourrez bénéficier d'un massage revigorant, d'une relaxation faciale et de toute une variété de soins dans une atmosphère digne d'un plateau de tournage des années 1930, le tout renforcé par une décoration impeccable et une vaste bibliothèque de grands classiques restaurés (proposés à la fois en tridéo ou projetés sur écran pour les puristes).

- ...Et si vous aimez vraiment l'âge d'or hollywoodien (ou que vous désirez l'aimer), vous serez enchanté de découvrir que, au sous-sol, Silver Screen Dreams héberge l'un des parloirs bunrakus les plus innovants de Seattle, rempli de prostituées qui ressemblent et se comportent, à s'y méprendre, comme les plus grandes stars du cinéma et de la télévision de l'époque. Si vous avez toujours rêvé de faire des cochonneries avec Sophia Loren ou encore Rock Hudson (et oui, il peut même être hétéro pour vous, les filles !), voilà votre rêve devenu réalité ! Et encore mieux : vous pouvez même choisir votre personnage parmi les différents rôles qu'a pu jouer votre acteur ou actrice fétiche, au cas où, par exemple, vous préfériez la Liz Taylor de *La dernière fois que j'ai vu Paris* à celle de *Cleopâtre*.

- Khan-A-Saur

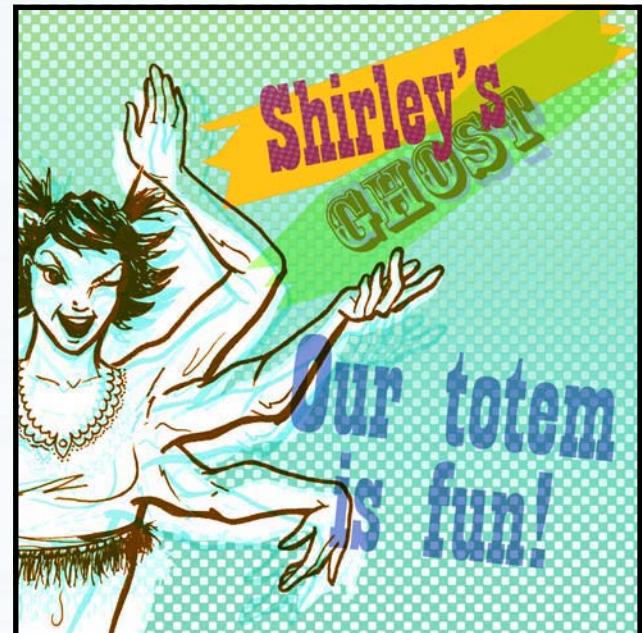
- Cet établissement est sans cesse à la recherche de nouveaux talents pour incarner ses « rôles vedettes ». Ils ont un arrangement avec le Yakuza, mais les modelages bunrakus personnalisés ne sont pas donnés. Heureusement, certains de leurs « employés » sont de vrais aspirants acteurs, ils ont donc pu apparaître dans des « récréations cinématiques » qui agrémentent à merveille leur travail sur place (je ne comprends toujours pas pourquoi un studio va dépenser son pognon pour modeler un acteur vivant plutôt que d'en créer un virtuel, mais au moins ça suscite toujours des vocations).

- Kat o' Nine Tales

## TALBOT SECURITY VEHICLES

1601 Davis Avenue South

Talbot Security Vehicles bricole, depuis des années, des modifications pour des voitures et des camions de stock-car, les rendant plus rapides, plus solides et



même plus intelligents. Randy Talbot a ouvert l'établissement, mais c'est sa fille, Tracy, qui gère, en fait, la boutique ces derniers temps, même si son vieux met toujours un peu les mains dans le cambouis. Tracy a de l'huile de moteur dans les veines, c'est une vraie mécano. Elle et son équipe peuvent faire des merveilles avec un châssis et quelques pièces de rechange, et encore, c'est rien à côté de ce qu'ils font si vous leur foutez du matos dernier cri dans les pattes !

Les temps sont devenus plus difficiles pour Talbot depuis que Knight Errant s'est installé à Seattle, car ils avaient pas mal de contrats avec la Lone Star. Ils ont grandement réduit leur activité, KE préférant acheter ses véhicules de sécurité à un « partenaire privilégié » de chez Ares. Depuis, Tracy et sa team acceptent tout à fait de bidouiller quelques modifs sans regarder de trop près les permis en vigueur, ni poser trop de questions, du moment que vous glissez des thunes en supplément.

- Rigger X

## WANDA'S WITCHERY

208th Street SE & 148th Avenue SE

Ce charmant petit restaurant familial propose une riche et succulente sélection de plats américains traditionnels, servis en grosses quantités. Mais ne vous déplacez pas seulement pour la nourriture. Wanda's est en effet réputée pour être un lieu en vue parmi les artistes et les magiciens locaux, et l'établissement organise même des « Open Circles Night » le mercredi, vendredi et samedi, qui voient défiler toute une variété de performances hautes en couleur, musicales, poétiques ou magiques. La propriétaire et gérante des lieux, Wanda Dato, est aussi une magicienne et il lui arrive de monter elle-même sur scène pour divertir ses clients.

- Wanda's attire énormément de jeunes Éveillés et technomanciens. C'est en effet un de ces endroits où ils peuvent se sentir en sécurité, garantie par madame Wanda en personne. La vieille sorcière a tendance à veiller sur ses habitués, surtout depuis que certains visiteurs tendent à considérer son établissement comme un bureau de recrutement, ce qui la fait sérieusement tiquer. Alors assurez-vous de bien garder votre business à l'extérieur, si ce dernier ne consiste pas à boire, manger et apprécier les performances.

- Ethernaut

- Wanda entretient des liens très forts avec toute la scène sorcière de Seattle. Après tout, elle a formé pas mal de ses représentants : quand le besoin se fait sentir, elle peut appeler des renforts magiques costauds. Et le « cercle ouvert » au centre duquel se tiennent la plupart des performances du restaurant peut tout aussi bien servir pour un rituel magique.

- Lyran

# AUBURN

« Travailler et vivre à la dure » pourrait être la devise d'Auburn, car il résume bien ce que font les gens ici. Auburn est la cheville ouvrière de Seattle, dont les habitants font tourner les usines sans discontinuer. L'activité est telle que les gens ici parlent du « bourdonnement d'Auburn », en hommage au bruit de fond qu'émettent les usines et autres centrales qui travaillent vingt-quatre heures sur vingt-quatre pour produire des biens et des denrées qui sont ensuite expédiés partout dans le monde.

Les habitants d'Auburn aiment beaucoup profiter de leur temps libre, aussi. Les sports sont très populaires ici, et le district héberge probablement la meilleure équipe amateurs de baseball et de combat

urbain du métropole (les Auburn Cardinals et les Auburn Rumbler), et nombre de gymnases et de clubs de fitness parsèment le paysage urbain. Vous pouvez aussi passer un jour aux courses au Seattle International Raceway et, une fois le soir venu, profiter des différents bars et boîtes de nuit du district, qui offrent tout un panel de loisirs et de divertissements.

## LIEUX INTÉRESSANTS

Auburn propose aux voyageurs de nombreuses opportunités d'affaires dans ses quartiers et ses centres commerciaux, ainsi qu'une chance de profiter d'un bon bol d'air en parcourant la nature sauvage des collines et des forêts alentours. Les petites boutiques indépendantes, et autres restaurants et bars de quartier, offrent une vision colorée du district.

### AUBURN D'UN COUP D'ŒIL

**Superficie :** 363 kilomètres carrés

**Population :** 218 000 habitants

**Humains :** 65 %

**Elfes :** 11 %

**Nains :** 2 %

**Orks :** 19 %

**Trolls :** 2 %

**Autres :** 1 %

**Densité de population :** 601 par kilomètre carré

**Revenu annuel moyen par habitant :** 32 000 \$

**Taux d'affiliation corporatiste :** 63 %

**Hôpitaux et cliniques :** 7

**Circonscriptions électORALES :** 5

**Éducation :**

**Niveau collège :** 30 %

**Niveau lycée :** 42 %

**Enseignement supérieur :** 26 %

**Masters et doctorats :** 2 %

• **Principales installations corporatistes :** Bowman Metal Works, Federated-Boeing, United Oil

• **Principaux gangs :** aucun



## QUARTIER : AUBURN

« Avec quoi voulez-vous vous arroser le gosier ? »

« Betts ! » hurlèrent les six hommes autour de la table, fort, trop fort même pour le Stuck's Carnival. Devant son « tssss » de désapprobation, la moitié d'entre eux retirèrent sagement leurs bouchons d'oreilles. Karl, leur contremaître, haussa les épaules.

« Désolé, Betsy. Encore une longue journée à la fonderie. Le bourdonnement n'a pas cessé.

- Eh bien, si vous voulez tous entrevoir ce que je cache sous ma jupe quand je reviens avec vos bières, essayez de rester un peu tranquilles. » Elle leva sa tablette et son stylo pour faire apparaître un menu RA. Ils commandèrent la bière locale – comme toujours – et Karl paya la première tournée. Il tapa sur le clavier et déploya le câble de son commlink.

« Parfois, j'ai l'impression que tu fais exprès de ne pas réparer ton commlink juste pour pouvoir te brancher directement sur mon port. »

- Allez, Betts, je dois encore le faire tenir deux semaines, sinon Bowman le retiendra sur ma paie.

- Ouais, garde ça pour d'autres !

- S'te plaît, je serai un parfait gentleman. » Elle souleva sa jupe, pour dévoiler une cuisse gourmande, autour de laquelle était fixé son commlink. Les hommes gloussèrent d'approbation. Karl brancha le câble directement sur son link, gardant ses mains bien sages.

« Pas mal, » remarqua Betsy. « Tu t'es rappelé de mon pourboire cette fois-ci ». Avec toujours autant de culot, elle s'éloigna en remuant des hanches, tout en ordonnant au plastique modulable de sa jupe cancan de se soulever un peu, pour laisser apparaître ses jambes gainées de résille. Karl et Nick – le seul ork de l'équipe – sifflèrent, mais le reste de la bande en était déjà à se moquer du numéro pyrotechnique qui ouvrait le spectacle, le qualifiant de truc de tafiole.

Betsy voguait autour de ses tables, ramassant les chopes vides, alors que son commlink l'informait que ses commandes avaient bien été reçues au bar. Mais, peu après qu'elle eut jeté les bouteilles vides dans le container des recyclages, une fenêtre apparut en pop-up. Un spam de A Whole New You™ lui proposait « une nouvelle elle-même » remboursable en 89 mensualités seulement.

Sans même s'en rendre compte, elle activa une minuterie de 89 secondes.

« Hé, Nina, » lança-t-elle à une autre serveuse, non loin. « Tu peux me rendre un service et t'occuper de mes tables pour quelques minutes ? »

72 secondes

Betsy traversait déjà la cuisine quand Nina répondit : « Je veux bien, mais je suis à l'autre bout de la salle... »

55 secondes

« Super, merci ! Je te refile le statut de mes tables. » D'une main, en un geste rapide, elle transféra les données – accompagnées d'un paiement – alors que sa main libre attrapait son sac dans son casier.

37 secondes

« Betsy ! Tu m'as envoyé plus d'une semaine de pourboires, là ?! »

25 secondes

Alors qu'elle poussait la porte de service, elle lança un agent. « Mince ! Je vais retransférer le tout dans le bon compte. J'en ai pour une minute. »

12 secondes

Alors quelle remontait la ruelle, elle décrocha le Meta Link de sa cuisse, le programma pour qu'il clone l'apparence matricielle du Novatech Airware que contenait son sac à main, puis le reboota pour qu'il retrouve les paramètres d'usine. Elle le jeta dans une poubelle au coin de la rue.

5 secondes

Un van ralentit au bout de la rue et elle monta dedans sans précipitation. Au même moment, elle entendit un bus s'arrêter à l'autre extrémité de la ruelle.

Son compte à rebours clignota deux fois en atteignant zéro.

« Quoi ? Pourquoi je suis montée dans ce... ? » Alors que le van s'éloignait de la ruelle, elle se vit elle-même courir pour regagner la porte de service. Sa mâchoire tomba sous le coup de la surprise. Elle entendit les paroles du conducteur elfe.

« Mary, Mary, c'est le contraire. »

Son système neural s'interrompit, et le persona de Betsy disparut. Betsy s'en était allée, et Contrary Mary, ancienne bunkaru devenue shadowrunneuse, revint à elle.

« Bon sang, ça a été court. On a bien tout ce dont on a besoin ? »

L'autre passager du van manipulait avec précaution des fenêtres RA invisibles, contenant sans doute les données qu'elle venait juste de récupérer.

« Avec le commlink pétré, ça n'a pas été facile, mais nous avons maintenant un inventaire complet du matériel produit pour l'usine Federated-Boeing d'Auburn. Nous détenons le nombre précis des pièces militaires qu'ils sortent. »

Alors que Contrary Mary retirait le déguisement en nanopâtre, elle espéra secrètement que l'argent suffirait à retrouver son visage d'origine, depuis longtemps oublié.



## ALGONA HOSPITAL

*First Avenue & Algona Boulevard North*

Ce complexe hospitalier est détenu par Renraku North America, qui possède aussi le complexe Renraku Biocomp voisin. Algona est spécialisé dans les organes artificiels et les remplacements de membres.

- ⦿ Renraku Biocomp n'est, en fait, qu'une des rares filiales à avoir bénéficié indirectement du grand dé poussiérage de l'Arcologie Renraku, qui a failli détruire à jamais la réputation et l'influence de la corporation à Seattle. Beaucoup de ceux qui sortent de l'Arcologie ont fait les frais des tentatives de l'IA visant à « améliorer » la métahumanité, ce qui a fourni des mégapulses et des mégapulses de données de recherche à la branche biomédicale de la corpo. Données qui ont permis à Renraku Biocomp de développer de nouveaux protocoles d'interface, des produits neuro-analogiques et des traitements anti-rejets. Ils achetèrent l'Algona Community Hospital en 2064 et l'incorporèrent immédiatement à la compagnie de recherche en biomédecine. Il demeure pourtant toujours un centre de soins, ouvert à tous ceux qui bénéficient de la bonne couverture d'assurance.

- ⦿ Nephrine

## ⦿ AUBURN DISTRICT COURTHOUSE

*M Street SE & Twenty-ninth Street SE*

## ⦿ AUBURN DISTRICT HALL

*R Street & Twenty-ninth Street SE*

Les bâtiments municipaux d'Auburn n'ont pour principal intérêt que d'être situés à proximité de l'Auburn Junction, dont le design reconnu et primé date de la reconstruction du quartier central du district, voilà plusieurs dizaines d'années. Ils apparaissent maintenant insignifiants et datés quand on les compare aux standards actuels. Et l'on pourrait dire de même concernant leur sécurité, qui accuse au moins une ou deux générations de retard sur ce qui se fait actuellement.

- ⦿ DangerSensei

## AUBURN JUNCTION

*Downtown Auburn*

Auburn Junction forme un complexe de boutiques et de lieux publics, situés au niveau de la rue, au cœur même de Downtown Auburn, au nord du District Hall. Les niveaux supérieurs renferment des appartements et des condoplexes. Vous pouvez vous promener dans les différentes allées et profiter d'un après-midi de shopping, d'un dîner ou d'un moment de détente dans les nombreux petits parcs publics.

- ⦿ À condition de ne pas vous faire écharper ou violer, dans un de ces petits parcs, quand vous n'êtes pas tout simplement sollicité pour acheter de la drogue, des puces ou du sexe (avant d'être agressés pour avoir refusé). Auburn Junction était à l'origine un projet ambitieux de renouvellement urbain, destiné à créer un « espace public partagé » dans le quartier, tout en rénovant, en construisant des bâtiments plus écolos, etc. Que de bonnes intentions. Mais les concepteurs et la ville n'avaient pas prévu les événements qui suivirent, comme l'Éveil ou la Guerre de la Danse fantôme. Oups. La construction d'Auburn Junction prit en fait trois fois le temps prévu, coûtant dix fois le prix indiqué, et ne tint finalement presque aucune de ses promesses. Son design « unifié » est en fait un vrai patchwork, certaines parties du complexe ont plusieurs dizaines d'années de plus que d'autres, et ces petits parcs et autres « espaces publics » ont été investis par les squatteurs, les drogués et toute la faune des rues. Les appartements sont toujours inhabités, quand bien même certains ont été transformés en HLM.

- ⦿ Khan-A-Saur

## AUBURN MALL

*Eighth Street East & East Valley Highway*

L'Auburn Mall propose, sur deux étages, toute une sélection de boutiques en vogue, dont Body+Tech, WeaponsWorld et Microdeck.

- ⦿ Le Mall héberge aussi une échoppe dénommée Auburn Enhancement, qui, tout comme le Body+Tech du coin, n'hésite pas à détourner le regard si vous glissez un petit bonus.
- ⦿ Butch

## ⦿ THE AURORA

*304th Street & 132nd Avenue E*

L'Aurora n'est en fait que le fruit d'une succession d'histoires tristes. Le proprio originel, un ork du nom de Gar Skaar, pensait que l'endroit était hanté, pour avoir aperçu des lumières étranges dans la ruelle de derrière. Les lumières se révélèrent n'être en fait qu'une lumière phosphorescente émise par une combinaison d'ordures pourrissantes et de traces chimiques dans l'air les nuits de smog. Lainé de Gar, Hun Skaar, est l'actuel tenant du lieu, qui demeure toujours un point de chute pour les squatteurs et les mecs des rues en quête d'un truc à boire pour oublier. On compte aussi quelques anciens shadowrunners, en fait, et certains Johnsons considèrent même l'Aurora comme un bureau de recrutement spécialisé en missions suicide. Certains clients les acceptent, dans l'espoir de faire un gros coup ou de finir dans un dernier acte de gloire.

- ⦿ Traveler Jones

## THE BARN BURNER

*Griffin Avenue & Porter Street*

Vous trouverez ici la meilleure cuisine du sud-ouest en dehors de la Nation sioux. Parmi les spécialités du Barn Burner, on compte les steaks, les pommes de terre à toutes les sauces, le maïs grillé, et plus encore. Les tarifs sont un peu élevés, car ils dépendent directement du cours de la viande de bœuf et de buffle, mais on en a pour son argent. Chaque jeudi, l'établissement propose un bal country avec un orchestre en live.

## ⦿ BOWMAN METAL WORKS

*Ofarrel Cutoff Road & Twelfth Street East*

Cette fonderie locale opère (et pollue) à Auburn depuis maintenant des décennies (ils devraient en faire leur nouvelle devise commerciale). Ils font beaucoup de business avec Federated-Boeing, occupant une partie de leur chaîne de production avec d'autres industries et usines locales. Bowman a été un nombre incalculable de fois la cible d'éco-terroristes et d'activistes, mais personne n'a jamais réussi à les faire fermer définitivement. Ils ont même enterré plusieurs éléments prouvant qu'ils sont responsables de l'accroissement de cancers dans le quartier. Mais différents journalistes et même des concurrents reniflent alentour pour les retrouver.

- ⦿ Tarlan

## CASEY'S

*162nd Avenue SE & Lake Moneysmith Road*

Ce bar de quartier est situé au coin même du Clone Zone Mall.

- ⦿ Ce qui en fait un point de chute privilégié pour les employés et les clients du Mall après la fermeture. Cela signifie que vous y trouverez de nombreux hackers pour parler boutique, tous ravis de faire affaire pour du hardware ou des petites travaux de codage.

- ⦿ Glitch

## CLONE ZONE MALL

*64th Street East & 160th Avenue East*

Si vous êtes en quête de matériel électronique pour petits budgets, c'est bien l'endroit où vous rendre à Auburn. Les produits vendus sont presque aussi bien que ceux des grandes marques. Mais gardez à l'esprit que le Mall n'assure aucun service de sécurité, et que les services et autres garanties de beaucoup de marchandises ici ne sont pas du tout les mêmes que ceux que vous trouverez dans les produits de marque.

- ⦿ Beaucoup d'échoppes du Clone Zone sont essentiellement des boutiques d'électronique où des hackers récupèrent de vieux commlinks, decks, tridéos et autres appareils, certains même assemblés à partir de pièces détachées ou recyclées. Ils les emballent ensuite et les revendent à des prix imbattables aux locaux et aux touristes qui pensent que c'est un don de Dieu de posséder un commlink, une tridéo, une console multimédia, ainsi que toute la mémoire nécessaire pour stocker chaque trid, chanson ou sim jamais produits, peu importe le prix qu'ils le paient. Naturellement, certains vendeurs sont prêts à effectuer quelques « modifs maison » sans poser de question, contre un petit bonus.
- ⦿ Glitch

## COMMUNITY GENERAL

### 2125 C Street

Cet hospice est financé grâce aux généreuses contributions de l'Église catholique et d'un rassemblement de plusieurs associations caritatives locales et nationales. Il soigne les pauvres et les miséreux du district et des environs.

- Le Community General se bat avec dévotion depuis bien plus longtemps que je ne suis là. Ils acceptent tous les dossiers, ceux d'Auburn mais aussi des Barrens alentours. Le service des urgences est toujours sur la brèche. Certains soirs, ça ressemble même à un champ de bataille. Après une semaine ici, le personnel soignant apprend plus en médecine urgentiste que la plupart de leurs frères durant toute une carrière. Malheureusement, le surmenage est monnaie courante, tout comme la circulation de drogue au sein du personnel ou le trafic avec le marché noir. Après tout, quand un lieu accueille autant de SINless, qui se rendra compte que certains corps viennent à manquer ?

- Butch

## COVINGTON RENT AND REST HOTEL

### 272nd Street SE & Wax Road SE

Si vous êtes en quête d'un hébergement bon marché, la chaîne Covington est un excellent choix d'hôtel capsule. L'équipe est top niveau, les espaces de sommeil sont sûrs, bien éclairés et propres, et il existe même un petit restaurant sur place. Une valeur sûre pour les clients soucieux de leur budget.

- Bien entendu, une des raisons pour lesquelles les capsules du Covington paraissent si bien tenues et vides de tout squatteur, c'est parce qu'elles appartiennent à une société-écran tenue par le Shigeda-gumi – qui tient aussi les autres bâtiments et enseignes alentour, dont Mako Tattoos et le Filthy Dragon Bar. Quiconque s'amuse à causer le moindre problème sur place doit en répondre devant les casseurs de genoux du Yak avant même que les flics ne soient prévenus.

- Riser

## DIERINGER SLEEP COMPANY

### East Valley Highway & Forest Canyon Road

Un hôtel capsule comme il en existe tant d'autres. Ce dernier n'offre aucune commodité particulière pour sortir du lot, si ce n'est que son emplacement peut intéresser au plus haut point les routiers qui arpencent l'autoroute la nuit, en quête d'un endroit où se reposer.

- C'est une baraque plutôt crade, mais il y a deux petits trucs à garder en tête. Déjà, pas mal de business de contrebande gravite autour, au moins parce que certains contrebandiers et autres guerriers de la route viennent y pioncer. Ensuite, l'ancien proprio, Barney Moulton, était VP chez Mitsuhama avant de se faire jeter lors d'une purge de la corpo. Il a toujours clamé avoir gardé du biscuit pour quand il en aurait besoin, mais il s'est fait buter y a quelques années et personne n'a trouvé de quoi il s'agissait. Du moins, pour ce que j'en sais...

- Rigger X

## ENOMCLAW MONEYMAKER HOTEL

### Mud Mountain Road & 252nd Avenue SE

Cet hôtel capsule appartient à la chaîne hôtelière locale Aston Moneymaker. Il n'offre aucune commodité particulière, mais ses tarifs très bas et le confort essentiel qu'il propose devraient convenir parfaitement aux voyageurs les plus fatigués. Cet établissement n'est pas adapté pour accueillir les familles.

- Par cette phrase, le *Guide* explique en fait que le Moneymaker a une réputation de bordel payable à l'heure, où les prostituées locales ramènent leurs jules. Bien entendu, si c'est ça que vous cherchez, vous pourrez dire que vous êtes « venu » au bon endroit, si je puis dire.

- Kat o'Nine Tales

- Ouille, elle est mauvaise, celle-là, même pour toi Katie chérie.

- Fastjack

## ERIC'S ITALIAN RESTAURANT

### Roosevelt Avenue

Durant l'été 2049, cet établissement fut le théâtre de la Guerre de dix minutes, ou Guerre d'Eric, une tentative de raid raté durant lequel les Yakuzas souhaitaient frapper plusieurs lieutenants mafieux du district à la fois. Quand la fumée se dissipa, près de deux douzaines de personnes avaient trouvé la mort, et seule une poignée d'entre eux était réellement des membres des deux syndicats. La plupart n'étaient que d'innocents clients ou des passants happés par des balles perdues. Depuis, les deux restaurants établis à cette adresse ont dû fermer à cause d'événements pour le moins bizarres. Le dernier en date se termina en un immense incendie de cuisine, qui rasa les lieux pour de bon en 2060. Le bâtiment est resté vacant depuis lors, les promoteurs s'étant révélés incapables de le louer ou de le réhabiliter. La rumeur veut que les experts auxquels ils ont fait appel leur ont répondu que l'endroit était hanté, et que le prix demandé pour chasser le ou les fantômes (les histoires divergent sur ce point) est trop élevé, ce qui explique que personne ne s'est donné la peine.

- Fastjack

- Je peux vous dire ceci : que ce soit au sein du Yak ou de la Mafia d'Auburn, l'ordre demeure de se tenir le plus loin possible d'Eric's. Apparemment, plusieurs de leurs membres ont disparu dans le coin. Bien entendu, chaque camp a tendance à blâmer l'autre pour cela. Moi, je pense que, quelle que soit la chose qui hante les lieux, elle est putain de revancharde et vorace.

- Star Loner

## FEDERATED-BOEING AUBURN FACILITY

### Enumdaw Road SE & 408th Street

Ce complexe Federated-Boeing d'Auburn comporte un petit musée historique de l'aéronautique, ouvert en journée aux heures de bureau, et fermé au public le reste du temps.

- C'est parce que c'est dans cette usine que sont produits une bonne majorité des contrats militaires de Federated-Boeing, et qu'ils y mènent aussi de nombreuses recherches expérimentales. Naturellement, ça veut dire que la sécurité est élevée, car c'est quand même là qu'ils planquent beaucoup de beaux gadgets. Tout le site est soumis à une surveillance accrue, et F-B se repose sur toute une armée de drones automatisés, qui patrouillent les lieux en dehors des heures d'ouverture. Pendant les heures de travail, les gardes de sécurité de la corpo sont placés à des endroits stratégiques et patrouillent eux aussi tout le périmètre, même s'ils semblent beaucoup se reposer sur les appareils et les drones de surveillance pour cela.

- DangerSensei

## FILTHY DRAGON

### 272nd Street SE & Wax Road SE

Un bar miteux contrôlé par les Yaks du Shigeda-gumi. Son principal intérêt est qu'il sert de devanture à un bodyshop installé dans l'arrière-boutique. Le Shigeda a récemment fait évoluer le business du bodyshop en l'utilisant comme clinique clandestine pour emballer et vendre illégalement des organes au marché noir, entrant en compétition directe avec le Tamanous. Disons juste que vous ne voulez pas prendre une cuite au Filthy Dragon, au risque de tomber dans les pommes, et encore moins si vous êtes étranger au quartier.

- Riser

## GREEN RIVER INN

### SE Green Valley Road & 218th Avenue SE

Cet hôtel familial et abordable propose pas moins de deux niveaux de capsules, ainsi que huit niveaux de chambres classiques pour accueillir ses clients.

- Le Inn achète sa protection auprès de l'anneau de Choson, même si la rumeur prétend que son proprio, Jeong Moon Lee, paraît lassé par l'arrangement et pense pouvoir s'extirper de la poigne de l'anneau de Séoulpa. Qui sait, peut-être qu'avec une aide plutôt persuasive ou quelques gardes du corps...

- Riser

- Vous ne trouverez pas ça dans les guides touristiques, mais tout le quartier était autrefois le terrain de chasse du Tueur de Green River. Près d'un siècle plus tard, Green River semble toujours imprégné, en astral, d'une sensation de souffrance, persistante comme une mauvaise odeur. Selon la légende locale, les fantômes des victimes du tueur sont peut-être toujours dans le coin.

- Axis Mundi

## LAKE WILDERNESS HOSPITAL

*248th Street SE & Gaffney Road*

Situé aux abords du lac, vous pourriez prendre cet hôpital pour un palace hôtelier privé plutôt que pour un centre de soins. Lake Wilderness s'est spécialisé dans le traitement holistique de ses patients, plongés dans la sérénité d'un environnement naturel.

- Son ouverture aux thérapies holistiques et alternatives et sa situation au beau milieu d'un environnement serein et calme ont beaucoup joué en faveur de cet hôpital. Il a attiré beaucoup de patients et de soigneurs Éveillés, et développé son personnel et ses méthodes thérapeutiques en fonction. Cela a, en outre, attiré une toute nouvelle population de patients, en quête de soins « naturels » et prêts à payer le prix fort pour les obtenir. Dans les faits, cet établissement est plutôt un spa de luxe qu'un hôpital, et il vous faut presque réserver pour y accéder, à des tarifs dignes d'un quatre étoiles. Mais les soins restent top niveau, et conviennent réellement aux besoins spéciaux des Éveillés.

- Lyran

## MAGICIAN'S FEAST

*Enchanted Parkway South & Twenty-eighth Avenue South*

Un charmant restaurant familial, spécialisé en cuisine salish et américaine. Le Magician's Feast est surtout réputé pour ses spectacles quotidiens d'illusions magiques, élaborés par des magiciens experts.

- Mark Hiems, le proprio, était en son temps un combattant d'élite chez Aztechnology. Il a filé sa dém et s'est barré après une overdose de guérillas en Amérique centrale, voilà vingt-cinq ans maintenant. Il n'a jamais jeté un regard en arrière, même s'il connaît toujours un peu de monde au sud de la frontière. Hiems n'est pas un mago lui-même. C'était son vieux coéquipier, Wes Nickerson, le plus magicien des deux, jusqu'à ce qu'il prenne sa retraite il y a quelques années. Aujourd'hui, une bonne tranche du personnel magique du restau se compose d'étudiants de l'UV et d'autres facs.

- Hard Exit

## MAMA PANI'S TALISMAN SHOPPE

*1st Street NE & L Street NE*

Si vous êtes un habitué du shopping magique, vous devez savoir qu'il est souvent bon de sortir des sentiers battus pour trouver ce que vous cherchez. L'étroite boutique de Mama Pani contient, avec surprise, un nombre incroyable de produits. Passé le rideau de perles de l'entrée, vous voilà plongé dans une pièce remplie d'étals et de tables débordants de produits magiques, allant des herbes séchées aux racines et aux plumes, en passant par des ossements pour peinture rituelle, des craies et des bougies, le tout couvert par l'odeur épicee et tenace de l'encens (le mélange personnelle de Mama Pani).

- Orke d'origine indienne, Chandra Pani est une marchande de talismans particulièrement douée. N'allez surtout pas la prendre pour une vieille bonne femme excentrique, car elle est affûtée comme une lame et sait bien négocier chacune de ses ventes. Elle invite souvent les clients qu'elle apprécie à s'assoir et à boire le thé pendant qu'elle et son assistant, un nain nommé Raj, préparent et emballent leurs achats.
- Ethernaut
- Mama est toujours en quête d'ingrédients pour élaborer ses produits. Elle propose un prix vraiment correct en échange de telesma brut.
- Lyran



## RECHERCHE AETHERPEDIA : LE TUEUR DE GREEN RIVER

Gary Leon Ridgeway, surnommé le Tueur de Green River, fut l'un des tueurs en série les plus prolifiques de l'histoire de Seattle. En 2003, il plaida coupable pour les meurtres de 48 femmes, bien qu'il prétendit en avoir tué plus de 70, des prostituées pour la plupart, dans les années 1980 et 1990. La majorité de ses victimes ont été étranglées, leurs corps jetés dans la Green River à Washington. Ridgeway a été condamné à l'emprisonnement à perpétuité, sans libération conditionnelle, et y mourut en 2025, à l'âge de 76 ans.

- Concernant les nombreuses statues de divinités hindoues disséminées dans la boutique : si vous avez l'impression qu'elles vous observent, et bien, disons simplement que ce n'est pas tout à fait faux.

- Axis Mundi

## MAX'S IRONWORKS

*S 324th Street & Pacific Highway South*

Posez ne serait-ce qu'un pied dans ce club de fitness d'Auburn, et vous aurez l'impression d'avoir été transporté dans un sim sur les clubs de boxe du passé. L'intérieur de cet entrepôt aménagé est dominé par le fameux ring de boxe, mais est également agrémenté d'altères, de tapis, de sacs de frappe et d'autres appareils d'entraînement. Aucune technologie informatisée et autres appareils de cardio ici (si vous souhaitez obtenir votre fréquence cardiaque, une piste circulaire et quelques cordes à sauter sont à votre disposition). L'accès à la salle coûte 10 ¥ à la journée, et propose aussi des entraînements au combat individuels et ponctuels. Vous pouvez y apprendre l'art délicat de la boxe ou simplement venir vous entraîner pour des tarifs bien moins élevés que ceux pratiqués dans des salles plus modernes.

- Max Czernak, le propriétaire et gérant, est un vieil ork. Mais c'est aussi un ancien boxeur de rue et vétéran des ligues non-officielles de combat urbain, cicatrices à l'appui ! Bien qu'il prenne de la bouteille, Max n'en est seulement qu'à la fin de la trentaine, et déjà un heureux grand-père. Il est encore assez en forme pour se défendre tout seul et donner des leçons à toute personne qui prétend pouvoir le prendre sur le ring. Ironworks demeure un bon endroit pour recruter du muscle, du moment que vous restez discret. Vous pouvez également y dégoter quelques produits pour améliorer votre musculature, et même vous renseigner sur les meilleurs endroits pour choper des modifs musculaires et autres commodités, du moment que vous inspirez confiance aux habitués.

- Riser

## STUCK'S CARNIVAL

*85th Avenue SE & SE 358th Street*

Si vous désirez sortir le soir à Auburn, ne manquez pas le Stuck's Carnival, le plus ancien casino et cabaret du district. Vous pouvez, à loisir, rejoindre l'une des nombreuses tables de jeu, savourer de délicieuses boissons au bar ou encore profiter des nombreux numéros de cabaret proposés ici.

Le Carnival se situe en périphérie de Stuck, un sorte de petite « cité » de six blocs d'immeubles, fondée par l'entrepreneur et homme d'affaires Mitchell Stuck, qui a su tirer profit d'un vide juridique et cadastral durant l'incorporation d'Auburn dans le métropole de Seattle, voilà plus de quarante ans. M. Stuck officie aussi en tant que maire de cette petite municipalité, dont il est propriétaire de tous les terrains. Âgé aujourd'hui de 78 ans, le vieux Stuck s'amuse pourtant toujours à jouer les maîtres de cérémonie au Carnival, de temps à autre.

- Cet endroit ressemble au cabaret idéal dont tout le monde rêve : du velours rouge et des tresses dorées partout, des filles (et quelques garçons, aussi) en jupons de can-can et gainées de résilles, des numéros farfelus, allant des chansonniers aux acrobates en passant par les cracheurs de feu. L'ensemble est grivois, fastueux, abordable aussi bien pour les voisins des classes populaires que pour les touristes.
- Khan-A-Saur

- Mitch Stuck gère ce petit empire d'Auburn depuis des années. Le métropole et l'administration du district le laissent sévir parce qu'il gagne de toute façon. Il leur serait trop cher et trop pénible de porter l'affaire devant les tribunaux (où il y a beaucoup de chance que Stuck l'emporte de toute façon). Ils ont déjà réglé le vide juridique qui permit au vieux Mitch de déclarer l'indépendance de sa petite ville, qui retournera dans le giron du district d'Auburn après la mort de son maire (même si la propriété restera au nom de ses héritiers). Stuck profite donc de la vie, et semble vouloir le faire le plus longtemps possible.

#### • Fastjack

- Ce qui place Stuck au cœur même du marché noir dans Auburn, du fait que ni le métropole ni Knight Errant n'ont légalement le droit d'intervenir ici. Vous pouvez y trouver toute une ribambelle de modifications corporelles au Stuck's Bag-Your-Body sur la 87<sup>e</sup>, un refuge à la Stuck's Sleephouse sur la 88<sup>e</sup>, et des puces et des sims illégaux au Stuck's Zeotrope sur la 358<sup>e</sup>. Le maire Stuck est en bons termes avec la Mafia, qui lui procure tout ce dont il a besoin en échange d'un « libre passage » sur son petit territoire royal et un usage ponctuel des commodités qu'il propose.

#### • Star Loner

### SUPERMALL

#### *1101 Supermall Way*

Le plus grand centre commercial du district, et l'un des plus vaste du métropole. Le Supermall comporte plus d'une centaine de boutiques, dont pas moins de sept enseignes de marque : Wordsworth, Meyer's Superstore, Fallon and Nelson, WeaponsWorld, Kong-Wal Mart, Homes 'R Us et Red Star.

- Construit au tournant du siècle, le soi-disant Supermall est en déclin depuis le jour de son ouverture. Et il a depuis longtemps été surpassé par d'autres centres commerciaux de Seattle, et d'autres encore situés à Auburn même. De plus en plus, les boutiques doivent abaisser leurs standards commerciaux pour coller à la clientèle locale, très pauvre, tout en tentant d'attirer de gros investissements.

#### • Khan-A-Saur

### ULTRA RESORT

#### *North Island Drive & North Vista Drive, Tapps Island*

Le mystérieux Ultra Resort, situé sur Tapps Island à Auburn, est source de controverse au sein du district depuis son inauguration, en 2049. Peu après, le Resort a fermé entièrement l'accès de l'île aux touristes, pour le réserver aux seuls membres de l'Ultra Club. Et malgré les protestations, nombreuses, la discréction de l'Ultra Club et de ses membres est maintenue, et l'établissement met tous les moyens modernes en œuvre pour s'en assurer.

- Au fil des années, les rumeurs concernant la véritable nature de l'Ultra Resort ont évolué, allant de la clinique illégale au bordel international, en passant par le centre de conférence de luxe depuis lequel l'élite corporatiste dirige réellement Seattle. Pourtant, il s'agit bien là de ce que le nom décrit : un complexe hôtelier destiné à la *véritable* élite, celle qui peut se permettre d'appartenir à l'Ultra Club et d'obtenir l'invitation pour y séjourner. Bien entendu, le personnel de l'Ultra Resort est capable d'obtenir à peu près tout ce que leurs clients au portefeuille doré exigent, ce qui signifie qu'ils ont à la fois les contacts et les moyens nécessaires. Cela se traduit souvent par de gros contrats destinés à différents sous-traitants indépendants, surtout quand il s'agit de nourrir un vice bien particulier ou de faire disparaître la preuve d'un séjour particulièrement « réussi ».

#### • Kat o'Nine Tales

- Et voilà, enfin, toute la « vérité » sur l'Ultra Resort, délivrée ici dans les Ombres à destination des initiés. Après tout, ce n'est pas comme si on n'avait jamais dissimulé une vérité sous une autre, ou comme si un club ou une assemblée d'élite n'avait jamais caché des secrets qui vont bien au-delà de ce qui se cache derrière des portes fermées. Non. Contentez-vous de *tout* ce qu'on vous dit sur

l'Ultra Club, ses membres et ce qu'ils tripotent sur leur putain d'île privée et n'allez pas creuser plus profondément. C'est peut-être mieux pour tout le monde.

#### • Elijah

- On connaît déjà un fait avéré sur l'Ultra Resort : en 2063, un groupe de voleurs plutôt audacieux a réussi à cambrioler les lieux, vidant ses coffres avant de s'enfuir de l'île. Les enquêteurs de la Lone Star ont dégoté de nombreux suspects, qui ont tous terminé étranglés par des câbles optiques. Tout ce qu'ils possédaient et qui n'était pas foutu avait été pris, probablement par les tueurs, eux-mêmes jamais retrouvés. Il semble, en tout cas, que quiconque était derrière le vol n'a jamais eu l'occasion d'en profiter.

#### • Snopes

### ➤ UNITED OIL RESEARCH AND DEVELOPMENT LABORATORY

#### *900 Forest Ridge Drive*

Une enclave close et sécurisée aux abords de la rivière White, UniOil abrite ceux qui sont parmi ses meilleurs chercheurs, ainsi que leurs travaux. L'endroit ressemble presque à une zone zéro : plus d'une centaine d'agents de sécurité armés, des drones, des véhicules de patrouille, et un périmètre de sécurité jonché de détecteurs de mouvement et de scanners dissimulés. La sécurité a pourtant été plus étroite encore par le passé, mais UniOil a souffert de quelques revers durant le Crash 2.0, dont elle ne s'est toujours pas remise. La corpo a donc été forcée d'effectuer quelques coupes dans son budget sécurité, cette dernière n'étant plus aussi sophistiquée qu'avant.

#### • DangerSensei

- C'est surtout la sécurité magique du complexe qui a morflé. Si les zones clés du site sont minées de runes de garde et recouvertes de lierre Éveillé ou de truc du même genre, les esprits gardiens sont en nombre réduits et très espacés dans leur patrouille. Il est donc possible, pour peu que l'on soit discret, de se projeter astralement à de nombreux endroits du périmètre sans se faire détecter. J'ai aussi entendu dire que les coupes budgétaires d'UniOil ciblaient aussi les mises à jour de leur système informatique, dont la sécurité doit comporter quelques trous et autres backdoors encore actives.

#### • Ethernaut

### ➤ WYNACO CORRECTIONAL FACILITY

#### *Auburn Black Diamond Road & 148th Way SE*

Wynaco est une prison fédérale des UCAS à sécurité maximale, même s'il y eut un temps où cette dernière appellation n'était pas si méritée que cela. Les efforts fournis pour renforcer la détention des prisonniers par des moyens technologiques dernier cri se sont parfois révélés déficients. Le second Crash, par exemple, fut un véritable désastre pour Wynaco, qui a perdu tous ses systèmes de contrôle à distance. Les prisonniers se sont révoltés et certains ont pris la fuite, et plus d'une douzaine de gardes ou de membres du personnel ont trouvé la mort avant que tout cela ne soit terminé. Les UCAS ont donc upgradé les lieux, rajoutant pas mal de vieux trucs, se reposant beaucoup plus sur les systèmes de verrous mécaniques à clé, qui ont fait leur preuve. La nouvelle politique en vigueur à Wynaco est donc de se foutre littéralement de la sécurité des prisonniers, du moment que cela assure celle des gens qui les surveillent.

#### • Star Loner

- Wynaco est un véritable enfer sur Terre. La survie à long terme passe souvent par l'intégration d'un gang de détenus ou par la capacité d'éviter plusieurs tentatives de meurtre par semaine (si ce n'est par jour). Comme le maton Galen Nicodemus le dit si bien aux nouveaux taulards : « vos droits ont pris fin au moment où vous avez décidé de ne plus respecter ceux des autres. Votre vie m'appartient, maintenant. » Les gardiens peuvent tabasser les prisonniers qui sortent du rang, et les comptes qu'ils ont à rendre aux fédéraux des UCAS sont réduits au minimum, quand ils ne se résument pas à un simple recensement du nombres de têtes. Des « accidents » se produisent régulièrement, des prisonniers perdent souvent leur vie dans des bagarres ou des « accidents du travail », mais jamais assez pour que les huiles fédérales y expédient des enquêteurs.

#### • Hard Exit

# SNOHOMISH

Seattle n'est pas qu'une immense conurbation, contrairement à ce qu'on pourrait le penser, et cette vérité perdura tant qu'existeront les terres agraires et les cours d'eaux de Snohomish. Avec ses vastes champs plats, entourés par le fleuve Snohomish et ses affluents, le district présente une densité démographique parmi les plus basses du métropolex, et l'administration fera tout pour la conserver ainsi pendant des décennies. Snohomish reste à la fois le jardin et le potager de Seattle, produisant sur ses terres une grande majorité de la nourriture que peuvent consommer les millions d'habitants des zones urbaines alentour.

## SNOHOMISH D'UN COUP D'ŒIL

**Superficie :** 217 kilomètres carrés

**Population :** 115 000 habitants

**Humains :** 86 %

**Elfes :** 6 %

**Nains :** 1 %

**Orks :** 5 %

**Trolls :** 1 %

**Autres :** 1 %

**Densité de population :** 530 par kilomètre carré

**Revenu annuel moyen par habitant :** 34 000 \$

**Taux d'affiliation corporatiste :** 71 %

**Hôpitaux et cliniques :** 8

**Circonscriptions électorales :** 2

**Éducation :**

**Niveau collège :** 23 %

**Niveau lycée :** 52 %

**Enseignement supérieur :** 20 %

**Masters et doctorats :** 5 %

⦿ **Principales installations corporatistes :** Ingersoll and Berkley, VisionCrafters

⦿ **Principaux gangs :** aucun

## LIEUX INTÉRESSANTS

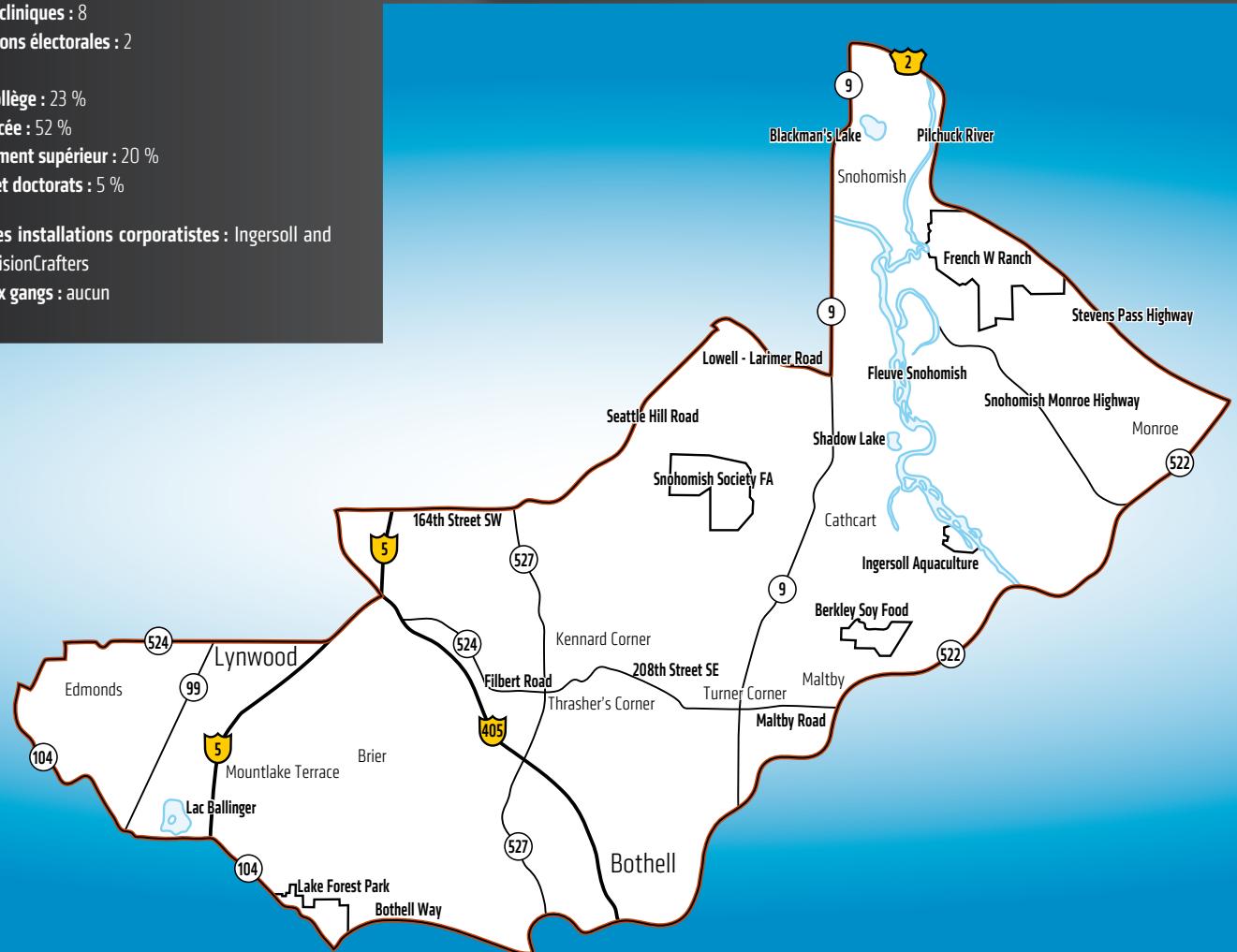
Snohomish affiche un charme attractif indéniable, avec ses espaces idéaux pour les pique-niques, ses sentiers de randonnée, ses parcours cyclables, sans compter les marchés fermiers en plein air, ses coins de pêche, ses zoos, ses restaurants de charme (qui font souvent pousser leurs propres fruits et légumes), ses rendez-vous nocturnes. Vous pouvez aisément passer une journée entière à profiter des installations rurales en extérieur ou à faire du shopping, avant de passer votre soirée autour d'un plat ou d'un verre, en toute tranquillité.

- ⦿ Malgré ce que le *Guide* tente de vendre, le tourisme n'est pas si important que ça à Snohomish, et beaucoup des activités « récréatives » que le district propose se résument souvent à se bourrer la gueule, se shooter jusqu'aux yeux et / ou casser la tronche à quelqu'un.

### Riser

Snohomish est célèbre pour ses antiquaires, et est considéré comme le « palais des antiquités du Nord-ouest ». Vous y trouverez de nombreuses boutiques spécialisées, surtout dans le quartier de First Street et dans le centre-ville historique du district.

- ⦿ Certaines de ces boutiques d'antiquités servent aussi, en cachette, de boutiques de magie, cachant ainsi les objets magiques à la vue de tous, au beau milieu



## QUARTIER : SHOHOMISH

Une paire de drones volants s'approcha pour nettoyer le sang sur le plexiglas pendant que le rugissement du public s'éteignait. Un nouveau drone roula sur le ring couvert de sang pour le recouvrir d'une couche de sable frais. Pas de cadavre à ramasser, le vainqueur avait emporté sa proie avec lui après le match. Les fans autour vérifiaient sur leur commlink que leur compte avait bien évolué, un geste qui s'accompagnait aussi bien de sourires radieux que de murmures rageurs.

De nouveaux ORA apparurent sur les tablettes virtuelles de tout le monde. Le prochain match opposait un glouton géant, capturé et entraîné par Jacob Running-Wolf – un dresseur réputé en provenance du nord du Conseil athabaskan - à un tigre à dents de sabre, capturé dans le CCP mais dont le dresseur demeurait anonyme. Les paris plaçaient le glouton favori à sept contre un, et ce malgré l'avantage de vingt kilos supplémentaires qu'affichait le tigre.

Les fans se jetèrent immédiatement sur leur commlink pour faire leurs paris, tout en argumentant avec leur entourage à propos du vainqueur potentiel.

Riser huma l'odeur mêlée de sang, de bière amère et de popcorn qui l'assaillit au moment où il atteint les tribunes. Dévisageant la foule, il localisa sa cible dans l'un des box de luxe aux abords de l'arène. Le nain, pompeux, portait un costume Zoé, qui paraissait sorti tout droit de la

dernière collection en vogue cette semaine. Ses cheveux étaient tirés en arrière et parfaitement coiffés. Il arborait un insigne DocWagon sur le revers de sa veste, ainsi qu'une elfe à la tenue provocante à son bras. Pas sa femme.

Riser se retint de sourire. Les choses paraissaient bien engagées, mais il restait l'inquiétude que le changement n'ait pas été fait, ce qui, de toute façon, serait resté invisible. Il abaissa le bord de sa casquette et dévissa le bouchon de sa bouteille d'eau tout en prétendant observer les gradins en quête d'une place libre. Il continua son observation jusqu'à ce que les lumières se soient fanées, et qu'un lapin soit introduit dans l'arène.

Un bref moment plus tard, deux portes s'ouvrirent de part et d'autre du ring. Un tigre à dents de sabre rugissant émergea de l'une d'elles, alors qu'un glouton énorme et grognant sortait de la seconde. Les microphones, idéalement placés, captaient ces sons et en envoyoyaient des versions amplifiées à chacun des commlink du bâtiment, ainsi que par-delà la Matrice, à destination des spectateurs et des parieurs abonnés.

Le lapin paniqua. Il piqua un sprint jusqu'à l'autre bord du ring, et commença à longer la paroi intérieure en courant. Les deux prédateurs le poursuivaient, le tigre à pleine vitesse et le glouton quelque peu à la traîne.

Riser se dirigea vers l'aile des gradins et passa devant sa cible. Quand le glouton s'approcha du

bord de l'arène, le runner déboucha sa bouteille d'eau et fit mine de la renverser, aspergeant presque entièrement le nain en costume.

Deux choses se produisirent alors instantanément. La première : le nain sursauta, se retourna vers lui et hurla « Putain de... ». La seconde : le glouton s'arrêta net, puis se détourna du lapin pour humer l'air.

Riser fit mine de porter son attention sur le nain, répondant à sa fureur par une contrition apparemment sincère : « Je suis terriblement désolé, monsieur. Mon ami m'a bousculé le bras. Combien voulez-vous pour payer votre teinturier ? »

Disant cela, il prétendit rechercher son commlink, tout en gardant sans cesse un œil derrière l'épaule du nain. Le glouton géant s'élança brusquement dans une charge en direction de la cloison qui séparait Riser, sa cible et la pouffe qui l'accompagnait, du théâtre des combats. Les hurlements du public se fondirent en un murmure. L'attention des fans s'était détournée tigre à dents de sabre qui dévorait sa proie, pour suivre attentivement le glouton, devenu fou furieux.

Dans un craquement soudain, le glouton géant traversa le plexiglas – apparemment, le changement avait bien été fait – pour atterrir directement sur le dos du nain, dans un rugissement triomphant. Ce dernier poussa un cri alors qu'il était projeté en avant sous le poids de son assaillant, mais fut rapidement réduit au silence quand ce dernier eut tôt fait de lui arracher la jugulaire.

Riser jeta la bouteille vide vers l'elfe et fonça vers la sortie la plus proche, se fondant dans une foule de dizaines et de dizaines de fans paniqués. Le glouton restait pourtant concentré sur sa proie, complètement étranger à ce qu'il se passait autour de lui.

Une fois dehors, en sécurité, Riser expédia par commlink un message, accompagné de 1 500 nuyens, à Nephrite. « Les phéromones de glouton ont parfaitement fonctionné. Merci. »

Il vérifia ensuite si son pari avait payé. Une sortie de l'arène était synonyme d'élimination directe, et une côte de sept contre un n'était pas rien. Le paiement s'afficha, et avec lui une bannière diffusant l'enregistrement du glouton attaquant le nain et l'elfe – elle n'avait pas lâché la bouteille d'eau. Il pouffa, puis s'empressa de repasser un ordre. Après tout, il devait s'assurer de ne pas être aisément identifiable.



de l'artisanat amérindien et des pièces « certifiées » du début du siècle. Bien entendu, une bonne partie des trucs « magiques » que les antiquaires revendent se résument à des merdes pour touristes, mais beaucoup parmi eux savent faire des affaires, et revendent et achètent ainsi de véritables objets magiques.

• Lyran

### BAWDY LASS

*Filbert Road & 199th Place SE*

Ce pub irlandais traditionnel propose une vaste sélection de bières, ainsi qu'une carte bien remplie, servie aussi bien au bar que dans la salle de restaurant. Des concerts y sont organisés le weekend.

• Notez bien que le sens « traditionnel » du mot se rapproche plus de « ces putains de tafioles d'elfes ont volé notre putain de pays » plutôt que de « vive le pays de la jeunesse éternelle ! ». Les elfes qui se pointent ici doivent bien s'attendre à y rencontrer des regards glacials, voire une ambiance inversement plus chaude en fonction de la clientèle présente et de la quantité qu'ils ont bue.

• Tarlan

### BERKLEY SOY CUISINES

*Ninety-first Avenue SE & Alder Street*

En bonne moitié du géant de la bouffe Ingersoll & Berkley, BSC concentre son activité sur la culture en terre ou hydroponique de trucs à bouffer, et principalement ceux à base de soja. Ils ont acheté de larges portions de terres à Snohomish dans les années 2040 depuis la fondation de l'entreprise, et ils y contrôlent désormais une grande majorité de l'agri-business. Une grande majorité de leurs recherches de pointe concerne les cultures génétiquement modifiées, capables de survivre dans des environnements à haute concentration de polluants, et même « nettoyer » ces derniers tout en produisant, en toute sécurité, des produits alimentaires consommables (souvent, après une grande phase de transformation).

• Mr. Bonds

### BLACKSTONE'S MUSEUM AND ZOO OF THE PARANATURAL

*118 E. Avenue B*

Cette ancienne ferme fut reconvertis en zoo et en musée privés, accueillant de nombreux paranimaux, dont la plupart sont des prêts des zoos de Fort Lewis et Woodland Park, dans le métropôle.

• Blackstone's représente tout à fait la manière dont beaucoup de gens à Snohomish aiment voir les paranimaux : dressés, empaillés ou dans des cages. Il ne s'agit pas du tout d'un zoo bienveillant. De nombreux activistes pour les droits des animaux et des Éveillés ont déjà épingle le zoo pour participer à des combats de métacréatures, comme ceux organisés au Coliseum.

• Lyran

### BOTHELL MALL

*Bothell Way NE & 190th Street NE*

Avec ses deux niveaux de commerces, le Bothell Mall offre un vaste choix de produits en tous genres, concentrés en un seul endroit du district. Si certains coins du centre portent bien leur âge, ce dernier attire toujours les clients en provenance de tout Snohomish.

• La Bothell Mall Association (association de commerçants de Bothell Mall) est réputée pour sa dureté et sa détermination. Elle est prête à tout pour que les lieux restent ouverts et que les marchandises circulent en son sein. Il lui arrive de filer des pourboires, d'enterrer des plaintes ou des problèmes sanitaires, et même de la jouer volontiers très sale quand il s'agit de traiter avec la concurrence. L'actuelle présidente de l'association, Carlie Simmons, n'est que la dernière en date d'une longue série de managers corrompus. Ils représentent à eux seuls une bonne opportunité de travail pour les shadowrunners qui ne sont guère regardants sur leurs méthodes, ainsi que de bonnes cibles pour les runners qui, *a contrario*, bossent pour les nombreuses personnes dans les bottes desquels ils ont chié depuis des années.

• Khan-A-Saur

### ► BRIER HOTEL

*Brier Road & 236th Street SW*

Il fut un temps où se dressait, à cet endroit, un charmant hôtel familial, avant que le temps et la négligence (combinés aux pluies acides et à l'air pollué) ne le bouffent littéralement. Près de vingt ans plus tôt, il a atterri sur les bras de deux sœurs, Margaret et Sarah Keslynn, qui étaient radicalement et amèrement opposées sur ce qu'elles voulaient en faire. Sarah voulait vendre le tout au premier acheteur venu pour quitter ensuite la ville, et Margaret désirait s'y accrocher le plus possible et refusait la vente. C'est alors que Margaret est morte, subitement, « dans son sommeil », ce qui permit à Sarah de bazarder le tout, apparemment pour rembourser de vieilles dettes de jeu. Mais la transaction foira quand l'acheteur potentiel mourut d'une soudaine crise cardiaque. Sarah a tout de même quitté le plexe, mais la rumeur raconte que ses dettes ont fini par la rattraper. Le Brier est à l'abandon depuis, et les restrictions du district concernant le développement urbain sont les seules choses qui le séparent de la démolition. Les squatters y ont emménagé et vivent dans sa carcasse en ruine. Certains d'entre eux évoquent une « femme en blanc », qui arpente les couloirs ou les chambres vides une fois la nuit venue, semblant garder un œil sur les lieux...

• Khan-A-Saur

• Il y a tellement de fantômes à Seattle qu'ils devraient être recensés comme minorité ethnique. Et leur nombre n'a fait que grandir au fil des ans...

• Elijah

### BROTHER ANATOLE

*Snohomish Avenue & 180th Street SE*

Ce bar local propose une bonne sélection de vodkas, mais n'obtient guère l'adhésion pour ce qui est du reste.

• Au contraire, ils sont bons dans une autre chose : héberger les joyeuses et racistes retrouvailles des puritains locaux. Les gars de l'Humanis se réunissent dans ce rade de bouseux depuis des années, et ce, même après que quelqu'un y a foutu le feu il y a cinq ans – ils l'ont alors reconstruit et on continué leur « pures » affaires ensuite. Il est évident que ce n'est guère un endroit à visiter si vous êtes métahumain, à moins que vous ne soyiez animé d'une pulsion morbide.

• Pistons

### ► CIRCLE FARM

*Springetti Road*

Cet endroit était, autrefois, une plantation de roses, et présente toujours une grande quantité de rosiers aux abords et aux portes de la propriété, ainsi qu'un labyrinthe de rosiers qui s'étend derrière le corps de ferme jusqu'aux différentes serres et bâtiments périphériques. Circle Farm se définit comme une coopérative agricole biologique, mais elle est en fait le siège d'un couvent de féministes néo-wicca dénommé la « Sisterhood » (« sororité »). Rendez-vous au chapitre *Groupes magiques* pour plus d'informations.

• Lyran

### ► COCOON

*1st Street & Avenue C*

Le Cocoon est l'un des hôtels cercueils les plus célèbres du plexe, où les Éveillés peuvent laisser leur corps en dépôt pour arpenter l'astral. Contrairement à la plupart des établissements du genre, le Cocoon est plutôt somptueux, proposant des lits-cabines confortables, une luminosité plus importante et une musique ambiante adaptée pour placer les clients dans le bon état d'esprit avant de faire le saut dans l'Autre monde. Bien entendu, aux yeux des ordinaires, les cercueils sont remplis de gens allongés et immobiles, qui semblent taper un roupillon. Il n'y a guère rien à voir à moins que vous ne possédiez le Talent.

• Ethernaut

• Juste assez en tout cas pour prendre un peu de beuh Éveillée et entrer dans la danse.

• Lyran

- Vous pouvez trouver tout l'éventail de dopes festives au Cocoon : beuh Éveillée, tempo, bliss, psyche, zen... Il suffit de demander. Bon, on parle principalement des produits pharmaceutiques, car les mixers à cervelles numériques ne se marient pas bien avec l'expérience astrale.

- Nephrine

## ► COLISEUM

*Commercial Street*

Des gladiateurs à Seattle ? Non, enfin, pas vraiment. Derrière l'enseigne kitsch du Coliseum se cache en fait une arène de combat de paranimaux, plutôt rentable. Un réseau clandestin d'éleveurs et d'entraîneurs capture, élève, soigne et dresse toute une variété d'animaux paranormaux en véritables bêtes de combat. Ces élevages se cachent souvent dans des caves, des jardins ou même des fermes installés un peu partout dans le métroplexe. Dresseurs et fans assoiffés de sang se réunissent ensuite dans un entrepôt de Snohomish, situé derrière Cathcart Market. À l'intérieur se dresse un ring central, entouré d'une enceinte électrifiée et de filets en acier, et encerclé par des gradins destinés aux spectateurs. Il y a même quelques vieux projecteurs tridéo pour diffuser les différents angles et les replays en instantané. Certains combats, et surtout ceux opposants des bestioles aux pouvoirs magiques visibles, se révèlent être de vrais spectacles à voir. C'est justement ça qui attire toujours autant les foules ici, même si l'on n'est jamais à l'abri d'un incident, comme quand, par exemple, un chien de l'enfer parvient à arracher la gorge de son soigneur...

- Tarlan

- Les activistes pour les droits des animaux et des Éveillés connaissent bien cet endroit, pour avoir tenté de le faire fermer plus d'une fois. Souvent, leur méthode consiste à faire des raids dans les fermes où les animaux sont gardés. Et il arrive tout aussi souvent qu'ils se fassent choper (fris, pétrifiés, bouffés, etc.) par les bestioles, celles-là même qu'ils tentaient d'aider.

- Lyran

## ► EDMONDS INSTRUMENTS

*76th Avenue West & 212nd Street SW*

Edmonds Instruments est une filiale de Federated-Boeing dont la principale activité consiste à élaborer, manufacturer et fournir des instruments de précision aux appareils aériens et navals. Ils ont commencé comme société indépendante voilà une cinquantaine d'années, et se sont acquis à FB voilà une vingtaine d'années, ce qui mena finalement par un rachat de la boîte plutôt juteux pour les fondateurs. Aujourd'hui, Federated-Boeing gère Edmonds comme une compagnie indépendante, mais non sans l'avoir intégrée à son organigramme corporatiste.

- Mr. Bonds

## ELVEN RIVER TOURS

*Federal Way*

L'une des innombrables compagnies à proposer des croisières, en bateau ou en rafting, sur le fleuve Snohomish. Elven River Tours a débuté comme coopérative de Sinearchs voilà vingt-cinq ans, avant de devenir la compagnie de croisière à succès qu'elle est aujourd'hui, forte d'une flotte nombreuse de bateaux et de rafts d'eau vive. Ils proposent toute une variété de tours fluviaux, dont leur fameuse « excursion en rivière » d'une journée, mais aussi des tours spéciaux durant la saison du saumon.

- Malgré son nom, tous les membres de la compagnie ne sont pas des elfes. On en compte pourtant un certain nombre. ERT garde la réputation d'une entreprise éco-responsable, et opère en partenariat avec le Seattle Environmental Preservation Project et des entreprises comme Aqua Arcana et Gaeatronics.

- Tarlan

- La plupart de leurs guides, professionnels, connaissent le fleuve Snohomish comme leur poche. Ils peuvent situer chaque petit coin de berge reculé où vous pouvez accoster un petit bateau sans que personne ne vous voie, par exemple. Et pour un prix raisonnable, ils vous y amèneront à l'occasion d'un « tour spécial », ou vous guideront jusque là-bas.

- Sounder

## FREEN BAMBOO MEDICAL CENTER

*220th Street SW & Fifty-second Avenue W*

Anciennement connu sous le nom de Mountlake Veterans Memorial, cet hôpital fournit sans doute les meilleurs soins de Snohomish, spécialisés en cybernétique et en gériatrie. Ils gèrent aussi la communauté de Bamboo Acres Assisted Living, installée aussi dans le district.

- La maison mère se trouve au Japon, et elle s'est débrouillée pour installer un personnel pratiquement entièrement japonais. C'est pourtant curieux que cet hosto ne soit pas en relation avec le Yakuza, car les traditionnalistes adeptes d'un environnement typiquement nippon ont tendance à atterrir ici, surtout pour les modifs cyber, pour lesquelles les docteurs et les procédures d'implantation sont top niveau.

- Nephrine

## GREEN NYMPH

*224th Street SE & 49th Avenue SE*

Si les boutiques de talismans de Snohomish se remarquent par leur rareté et leur implantation plutôt éparses, la Green Nymph demeure l'une des meilleures de Seattle. Dans une atmosphère rustique qui évoque une demeure de contes de fées perdue dans les bois, le propriétaire et gérant des lieux, Farshorn, produit et vend toute une variété d'objets et de fournitures magiques. Les objets spéciaux sont faits maison et changent régulièrement sur les étals. Vous pouvez être certain d'y découvrir les derniers travaux de Farshorn et d'autres artisans et fabricants locaux.

- Le matos de Farshorn est de qualité, mais le secret de son succès, à Snohomish comme ailleurs, tient surtout du fait qu'il distille des conseils, des aides spirituelles et d'autres soins médicaux en plus de vendre ses trucs. Avec les années, il a bâti une telle relation de confiance avec les habitants locaux, que ces derniers préfèrent venir à lui au moindre problème, blessure ou maladie, plutôt que de se rendre dans une clinique quelconque. Il les traite tous, quels qu'ils soient, avec des remèdes à base d'herbes, de cures magiques et une écoute attentive, au point que tout le monde se fout que les oreilles qui écoutent soient pointues.

- Lyran

- Pour avoir fait le calcul, je tiens aussi à préciser que Farshorn est probablement assez vieux pour être mon père (si ce n'est mon grand-père), et il tient boutique sur Snohomish depuis trente ans. En fait, il a aidé à accoucher la plupart des adultes qui viennent à lui aujourd'hui. Il déteste parler de son passé, mais a évoqué une fois avoir été un des premiers bébés Éveillés. Pourtant, il ne paraît pas avoir plus de 30 ans, et semble bien conservé pour son âge.

- Kat o'Nine Tales

## ► INGERSOLL AQUACULTURE

*76th Avenue West & 212nd Street*

L'autre moitié de l'équation Ingersoll & Berkley se concentre principalement sur l'exploitation du fleuve Snohomish et des ses affluents, notamment grâce à l'implantation de nombreux parcs aquatiques et autres zones de culture. Ils élèvent du saumon argenté, du poisson-chat, de l'écrevisse, de la truite et des plantes fluviales. Ils travaillent depuis des années sur des modifications génétiques destinées à améliorer les rendements, la résistance des élevages aux polluants, et d'assurer le renouvellement des stocks dans les rivières et les lacs. Pour plus de détails, jetez un œil au chapitre *Économie*.

- Mr. Bonds

- Ingersoll a eu son lot de soucis avec les écotorristes, peut-être encore plus que sa contrepartie « terrienne ». Et on ne parle pas seulement du bousculage du coin qui vient pêter un parc fluvial ou saboter des machines. À une époque, ils souffraient de nombreux problèmes d'infrastructures et autres soucis industriels, cumulés à une malchance incroyable pour tout ce qui touchait aux courants

fluviaux, aux inondations et au temps. Tous les signes pointaient un esprit des rivières, qu'il fût revanchard ou aux ordres de quelqu'un. Mais, après un mois, tout s'arrêta brusquement et Ingersoll jouit pleinement de son business d'aquaculture à Snohomish, alors que ses concurrents semblent connaître de nombreux problèmes...

• Ethernaut

### JAY'S BOATHOUSE

*North 242nd Place SW*

Jay's est spécialisé en cuisine salish et de Seattle, utilisant exclusivement des ingrédients de saison, produits à Snohomish. Le menu change régulièrement, ce qui fait que deux visites, parfois coup sur coup, ne se ressemblent pas beaucoup.

• Francis Napolatana, le proprio du Jay's, arpenteait les Ombres de Seattle il y a une trentaine d'années. Il a touché gros sur un coup et a ouvert le restaurant en guise de « retraite », même s'il conserve de nombreux contacts dans le milieu. Aujourd'hui, il a aussi pris, en grande partie, sa retraite du restaurant, ayant refilé sa gestion à sa fille, Frankie, une jeune femme très intelligente, et aussi bornée, si ce n'est plus, que son père.

• Mika

• Et elle va en avoir besoin, car la politique du Boathouse qui consiste à employer et à servir des métahumains n'est guère appréciée par certaines personnes à Snohomish. Son vieux savait comment les maintenir à distance, mais ils se peut qu'ils soient de nouveau excités par l'odeur de chair fraîche si elle s'occupe désormais du rade.

• Tarlan

### KINGSLEY PRECISION METALS

*80th Avenue NE & NE 185th Street*

Kingsley produit toute une variété de pièces métalliques ou de pièces de rechange sur mesure, à destination de nombreux autres clients corpos. Ils font de tout, des grandes pièces d'avion aux minuscules composants cybernétiques, et sa clientèle est répartie dans tout le métropole ; on y compte Federated-Boeing, Mitshuama, DocWagon, et d'autres encore.

• Mr. Bonds

• Kingsley peut représenter une backdoor potentielle très intéressante pour atteindre certains de ses clients corpos hauts placés, car toute information sur le design ou la fabrication de certains composants peut fournir beaucoup d'informations sur les derniers projets top secrets que développent ses clients. Bien sûr, ces derniers se la jouent discrets, ne racontant à leurs sous-traitants que ce qu'ils ont besoin de savoir, mais parfois, c'est amplement suffisant.

• Star Loner

• Une grande majorité des travaux les plus récents de Kinglsey révèlent une maîtrise métallurgique de premier ordre : de la nanofabrication et l'élaboration de matériels au niveau moléculaire, jusqu'aux procédés alchimiques complexes pour créer des matériaux magiques stables. Tout cela est à la fois aussi cher qu'expérimental, mais peut rapporter gros s'ils sont bien faits.

• Ethernaut

### LAKE FOREST PARK

*1015 Forest Park Drive NE*

Par temps clair à Snohomish, ce magnifique parc naturel demeure un lieu privilégié pour les activités au grand air, du pique-nique aux sports en plein air sur les vastes champs d'herbe. Des sentiers de randonnée sont à disposition des intéressés pour une promenade dans les zones boisées. Ouvert seulement jusqu'au crépuscule.

• Et c'est parce que, une fois la nuit tombée, le parc devient le territoire de gangs locaux et de prédateurs à deux jambes, qui se jettent comme des chiens enragés

sur la moindre âme assez dérangée pour s'aventurer ici dans le noir. Toutefois, certaines de ces dernières s'y rendent simplement en quête de contacts pour choper de la drogue, des puces, ou tout ce que les gangsters du coin peuvent refouger d'autre.

• Star Loner

### PURGATORY

*204th Street SE & Twenty-Eighty Avenue West*

Le Purgatory est un club « exclusivement réservé aux adhérents », bien que l'adhésion soit accessible à la porte d'entrée contre une certaine somme d'argent. L'ambiance, tamisée et enfumée, fait que l'endroit demeure un point de chute très populaire auprès des magiciens, des marchands de talismans et de tous ce que ces derniers traînent d'aspirants et de poseurs. Le renforcement de la discrétion et de la sécurité de la clientèle est dû aux comportements plutôt hostiles que rencontrent régulièrement les Éveillés à Snohomish.

Toutefois, la véritable nature de l'établissement n'est depuis longtemps qu'un secret de polichinelle et il a été la cible de menaces en tous genres. Jusqu'ici, pourtant, aucune n'a été mise en exécution, ce qui laisse à penser que quiconque les a formulées devait bluffer, ayant sûrement ressenti quelques scrupules à fouter en rogne un groupe de magiciens. Ou encore que quelqu'un a pris sur lui de veiller à ce que ces menaces ne se réalisent pas.

Quoi qu'il en soit, ce bar demeure un endroit correct pour boire une pinte, rencontrer quelques magiciens locaux et se mettre sous la couverture de runes de gardes correctes et régulièrement renforcées, au cas où vous en ayez besoin.

• Ethernaut

### SNOHOMISH DISTRICT COURTHOUSE

*Main Street & Ninth Avenue N*

#### SNOHOMISH DISTRICT HALL

*1009 East First Street*

Situé dans le charmant centre-ville historique, le centre administratif du district se distingue par son architecture rénovée et d'agréables zones piétonnes, avec de ravissants jardins qui s'étendent tout autour.

### SNOHOMISH MEDICAL CENTER

*Second Street & Avenue B*

Cet hôpital accepte toutes les mutuelles et assurances médicales, et propose des soins adaptés aux patients qui en sont dénués.

• « Soins adaptés » signifie ici « le strict minimum que la loi nous impose » quand il s'agit de patients sans assurance ni abonnement à une corporation médicale.

• Nephrine

• Snohomish Medical possède la réputation injuste de servir de repaire à des trafiquants d'organes au marché noir et ce, depuis un scandale qui remonte à des années maintenant, impliquant un de ses docteurs qui refouguait des organes sous le manteau. L'administration de l'hôpital ignorait tout de ses agissements et s'est empressée de régler le problème, mais les médias ont été aussi réactifs que tenaces et le bâtiment peine toujours à effacer toute la mauvaise publicité qui s'ensuivit. En fait, ils ont même tendance à surréagir dès qu'il s'agit de prouver que l'hôpital n'a rien à voir avec le trafic ou le vol d'organes.

• Butch

### SNOHOMISH SECURITY PERSONNEL

*Thirteenth Street & Pine Avenue*

Cette entreprise fut fondée par Patrick Schriner vers la fin des années 2030, et est depuis passée entre les mains de ses fils John et Daniel, devenus donc PDG en ce début de retraite de leur géniteur. SSP, qui n'est qu'une petite entreprise privée, traite principalement avec les corps d'agribusiness du district, puisque garder des fermes n'intéresse guère les cadors de la sécu tels que la Lone Star ou Knight Errant. Ils se sont finalement taillés une bonne tranche du marché, en bossant avec les plus grosses corps agricoles et en tissant leur toile dans tout Snohomish.

• Mr. Bonds

- Patrick Schriner a quitté discrètement la Garde du métroplex, peu après les événements de la Nuit de la rage, pour monter sa compagnie. Beaucoup d'éléments désignent son implication dans le policlub Humanis et, très probablement, dans les Hands of Five. Ses fistons ont aussi repris la relève pour ce qui concerne les opinions de leur père, et fréquentent notamment le Bawdy Lass.

• Tarlan

### SNOHOMISH SHERATON

*Second Street & Maple Avenue*

Un hôtel confortable et étonnamment abordable, situé au cœur même du vieux Snohomish.

- Et abordable, il l'est de plus en plus. Ce Sheraton est sur la pente descendante depuis des décennies, et nécessite en urgence de vastes travaux de rénovation et de remise aux normes qu'il ne peut s'offrir. Il est toujours sur le point d'être fermé définitivement, mais parvient à chaque fois à s'en sortir de justesse. La rumeur prétend que la direction est de mèche avec la Mafia, pour leur devoir quelques dettes, et que les familles acceptent volontiers un remboursement « en nature », sous forme de prêt de tout ou partie du bâtiment quand elles en ont besoin.

• Hard Exit

### SNOHOMISH SOCIETY FARMS

*2011 156th Street SW*

L'une des plus grandes coopératives agricoles de Snohomish. Society Farms fait pousser une grande variété de produits dans le district, de l'avoine à la laitue, en passant par les haricots secs, les fruits rouges et les baies, les pommes, les cerises, les tomates... Ils font aussi un usage intensif de leurs vastes complexes hydroponiques, destinés à cultiver des produits qui ne sont pas adaptés au climat du Nord-ouest Pacifique. Des visites guidées sont disponibles ; veuillez contacter le service des relations publiques de Snohomish Society Farms pour de plus amples informations.

- La famille Shofner, qui possède des intérêts dans Society Farms, est réputée pour ses généreuses contributions aux causes racistes humanistes, et parmi elles la campagne électorale du gouverneur Brackhaven, mais aussi pour sa stricte (et officieuse, bien entendu) politique de recrutement qui consiste à ne jamais embaucher de travailleur métahumain.

• Mr. Bonds

### THRASHER'S CORRECTIONAL FACILITY

*3007 Nineteenth Avenue SE*

Une prison privée qui jouit d'une relation de long terme avec le district et le métroplex. Thrasher's est réputée pour être la « plaque tournante » du système carcéral de Seattle. Malheureusement, c'est une plaque sur laquelle vous vous cassez souvent les dents, car la prison a tendance à embaucher des gardes encore plus psychotiques que les détenus qu'elle renferme. Beaucoup d'entre eux sont corruptibles, mais certains se contenteront de vous ramasser la gueule juste après avoir tiré de vous tout ce qu'il y avait à prendre (de gré ou de force). Ils ont aussi tendance à détester les métas, les magiciens, et à peu près tout ce qui n'est pas humain et blanc. Mais tout cela transforme le fait d'aider quelqu'un à s'évader en une expérience plutôt agréable, surtout quand on fracasse quelques crânes au passage.

• Hard Exit

### TOP SIDE

*Canyon Park Road & Sixty-first Avenue SE*

Le Top Side propose d'excellents fruits de mer (réels ou substituts de soja), dans une ambiance familiale et à des prix raisonnables. Le

restaurant est décoré selon la thématique de la mer, avec un décor typique, formé de filets de pêcheurs, de pièges à homards, de bouées, etc.

- La famille Lownik, qui tient le Top Side, baigne dans les dettes jusqu'au cou, et peine à garder l'établissement ouvert. Elle a refusé toutes les offres de prêt qu'ont pu lui formuler la Mafia et le Yakuza, étant consciente des contreparties impliquées. Apparemment, la famille s'accrochait à l'espoir d'un trésor qu'aurait planqué le vieux Joe Lownik. Malheureusement, l'ancien est mort avant de pouvoir dire à quiconque où il avait enterré (pour ainsi dire) le butin. Lownik était commissaire de la base de données publique de Seattle dans les années trente, donc les données, si ce sont bien des données, sont sûrement bien planquées !

• Mr. Bonds

### TOTEM FALLS ANTIQUES

*Cathcart Way*

L'une des meilleures boutiques d'antiquaires du district. Totem Falls est spécialisée dans la période de la colonisation du Nord-ouest Pacifique, et propose de nombreuses antiquités américaines d'origine, ainsi que des pièces relatives à l'histoire de Seattle.

- Mary Rain Walker, la propriétaire de Totem Falls, connaît bien son affaire. Elle a assez de jugeote pour savoir reconnaître un « objet spécial » qui dépasse le statut de simple antiquité. Ce genre de pièce n'est pas présent sur les étals, mais vous pouvez toujours jeter un œil dessus si vous le demandez. Mary se montre parfois intéressée pour acquérir des objets qui sortent de l'ordinaire, mais elle exige d'en connaître l'origine historique et vérifiable. Elle est trop maline pour s'encombrer d'objets anciens auxquels elle ne comprend rien.

• Lyran

### TURNER CLINIC

*Maltby Road & Woodinville Cut-Off*

Un centre de soins indépendant, qui accepte DocWagon™ et la plupart des assurances et mutuelles de santé.

- La Turner Clinic possède une histoire de corruption et de mauvaise gestion qui court depuis des décennies. La plupart des habitants du coin restent à l'écart de la clinique à moins de n'avoir aucun autre choix. Le nombre de procès intentés pour faute professionnelle a atteint de telles proportions que cela a forcé la démission du conseil d'administration et la restructuration de l'établissement. Au cours de la dernière décennie, Turner a doucement commencé à se refaire une réputation, travaillant dur pour regagner la confiance de la communauté locale. Mais cela demeure une rude bataille, et il suffirait d'un infime scandale pour les faire s'écrouler dans des abysses financiers, ce qui arrangerait bon nombre de corporations médicales. Après tout, le bâtiment en lui-même, ses stocks et ses terrains présentent toujours une valeur certaine.

• Butch

### VISIONCRAFTERS, INC.

*228th Street SE & 45th Avenue SE*

Une filiale de la corporation VisionCrafters, basée à Vancouver. Le complexe de Snohomish est relativement petit, et se concentre sur la création d'éléments d'optique, de systèmes informatiques basés sur l'optique et autres appareils optroniques. Leur sécurité physique se résume à une petite brigade d'anciens flics-à-louer, mais leur sécurité online est top niveau. Ils font aussi un usage intensif de scanners à rayons optiques et d'améliorations RA : les rayons peuvent intercepter et repérer un mouvement en réponse à une illusion en RA : genre vous tapez sur un clavier qui n'existe pas physiquement, par exemple. Une bonne méthode pour cacher à la fois ce qu'il y a d'intéressant et le moyen d'y accéder.

• Glitch

# FORT LEWIS

C'est donc bien loin de l'agitation des districts centraux du métropolex que se dressent les forêts verdoyantes de Fort Lewis. Ce qui est, toutefois, plutôt ironique si l'on considère que cette bande de verdure tranquille appartient, en fait, à une réserve de l'armée des UCAS, et héberge la base militaire de Fort Lewis ainsi que la base de l'Air Force de McChord. Le district se résume donc à une grande étendue de forêts et de marécages, qui s'étire jusqu'au Puget Sound. La population, moins de 100 000 habitants, est très peu nombreuse selon les standards de Seattle, même si l'on trouve de nombreux transports en commun, au départ d'autres zones du métropolex ou des terres du Conseil salish-shidhe, pour venir travailler dans le district.

## FORT LEWIS D'UN COUP D'ŒIL

**Superficie :** 197 kilomètres carrés

**Population :** 98 000 habitants

**Humains :** 61 %

**Elves :** 14 %

**Nains :** 3 %

**Orks :** 16 %

**Trolls :** 3 %

**Autres :** 3 %

**Densité de population :** 497 par kilomètre carré

**Revenu annuel moyen par habitant :** 30 000 €

**Taux d'affiliation corporatiste :** 39 %

**Hôpitaux et cliniques :** 4

**Circonscriptions électORALES :** 2

**Éducation :**

**Niveau collège :** 30 %

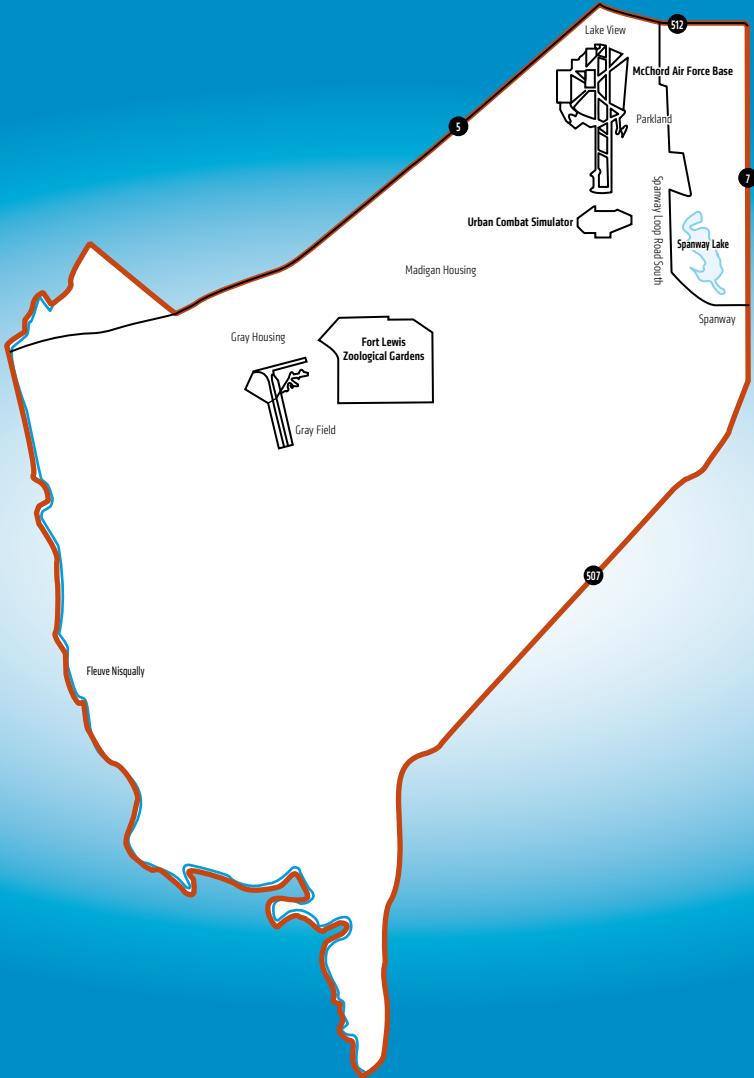
**Niveau lycée :** 56 %

**Enseignement supérieur :** 13 %

**Masters et doctorats :** 1 %

⦿ **Principales installations corporatistes :** aucune

⦿ **Principaux gangs :** aucun



Fort Lewis offre aux visiteurs l'opportunité de se plonger dans la nature typique du Nord-ouest Pacifique, en arpentant les sentiers de randonnée qui s'étirent loin des foules, du bruit et de la pollution occasionnelle des zones urbaines (et spécialement lors des pics d'alerte au smog). Les familles peuvent profiter des merveilles des Zoological Gardens (les jardins zoologiques), et les passionnés d'histoire militaire ont la possibilité de s'offrir des visites guidées des installations de la réserve.

⦿ À noter que beaucoup des travailleurs du CSS qui entrent dans Seattle par Fort Lewis viennent à bosser sur les territoires de la réserve militaire. L'armée des UCAS n'a ni le personnel ni l'expertise pour entretenir et répondre aux besoins des centaines d'hectares de forêts, du moins, quand il ne s'agit pas de patrouiller pour tenter de faire fuir les braconniers et les vandales occasionnels qui y pénètrent. Des sous-traitants américains d'origine issus des terres tribales s'occupent de l'entretien de la faune et de la flore, du fait de leur longue expérience en ce qui concerne la réhabilitation et la préservation des terres naturelles. Bien entendu, les contrôles à la frontière sont plutôt stricts, mais on parle quand même là de centaines de travailleurs étrangers qui entrent et qui sortent du district, traversant ses frontières plusieurs fois par jour.

⦿ Tarlan

⦿ En parlant de frontières. Il est utile de préciser que, quand le district de Fort Lewis, plutôt récent, fut créé, il a absorbé une bonne tranche des territoires de

Tacoma et de Puyallup (ou plutôt de leurs communes satellites) pour remplir ses frontières. Si Puyallup a d'autres fauves à fouetter, cela reste un sujet délicat pour de nombreuses personnes à Tacoma, qui pensent que leur district pourrait faire un meilleur usage des terres qui leur furent confisquées. Cela a aussi créé une alliance étrange et surprenante entre les militaires des UCAS et les activistes environnementaux, ces derniers jugeant qu'il est préférable que ces terres demeurent sous l'égide de la réserve militaire pour éviter qu'elles soient surexploitées. Ces disputes de frontières ne sont restées, jusque-là, que purement politiques, mais on sait tous très bien que tout ce qui est politique crée souvent une activité bien concrète dans les Ombres.

⦿ Kay St. Irregular

⦿ Les forêts du sud-ouest de Fort Lewis présentent beaucoup d'intérêt, surtout si vous vous approchez de Puyallup. Entre la faune sauvage, les expériences magiques qui ont foiré, les camps d'entraînement militaires abandonnés et les planques de squatteurs, il y a de quoi faire. Par contre, évitez de vous aventurer dans les bois, à moins d'y être poussés. Peu importe à quel point votre véhicule tout terrain est cool et équipé, il ne fera sûrement pas le poids. Si vous tenez à tracer un itinéraire de sortie au travers de la forêt, passez plutôt par le nord de Seattle. Et si vous devez transporter quelqu'un dans ou au travers de ces forêts-là, et bien bonne chance !

⦿ Ethernaut

## UNE POLICE MILITAIRE

Fort Lewis étant un camp militaire des UCAS, l'ordre public tombe sous la juridiction de la police militaire des UCAS. Cette dernière a donc en charge les mêmes responsabilités que Knight Errant Security pour le reste de Seattle. Les MP (pour Military Police) entretiennent la plupart des checkpoints qui permettent d'entrer et de sortir de Fort Lewis, et s'occupent aussi de toutes les investigations criminelles ayant lieu dans l'enceinte du camp. Cette dernière tâche incombe à la Criminal Investigation Division (CID – division des enquête criminelles), qui est principalement composée d'officiers, d'agents fédéraux et d'UCAS Marshals en civil.

- Les relations entre les MP et Knight Errant sont cordiales, sans être très chaleureuses, puisque chaque partie considère l'autre comme étant à la fois un rival et un poseur. Et pour ajouter à la mésentente, l'Intercity 5 est placée sous la juridiction de KE, mais ils doivent la partager avec les MP quand cette dernière traverse Fort Lewis. Ces derniers entretiennent une vieille tradition, qui consiste à envoyer systématiquement des patrouilles de soldats pour gérer les gangs de motards sur l'autoroute, ce qui dégénère parfois en une bataille rangée qui oblige Knight Errant à participer. Les gangers considèrent cela comme une sorte d'exercice d'entraînement, qui permet aussi bien de rester en forme que de récupérer un peu de matos militaire à l'occasion.

- Star Loner

## LIEUX INTÉRESSANTS

Bien que Fort Lewis soit principalement agencé pour répondre aux besoins des soldats et de leurs familles qui vivent dans le district, il offre aussi toute une variété d'opportunités de shopping ou de restauration, ainsi que des attractions touristiques indéniables. La plupart des touristes préfèrent toutefois s'établir dans Tacoma ou l'un des autres districts du métroplex, ne réservant à Fort Lewis que des visites d'une journée tout au plus. La plupart des bâtiments et des installations se concentrent autour de la principale réserve militaire, qui s'étire de part et d'autre de l'Intercity 5. Cette dernière comporte les quartiers généraux, les magasins de l'armée et les commissariats, ainsi que les lotissements d'habitation au sud de l'I-5. La majorité des zones résidentielles, qui logent les officiers et les soldats avec leurs conjoints et leurs familles, se situent dans la partie ouest du camp. Le nord de l'I-5 est appelé Fort North, qui héberge principalement l'UCAS Army Pacific Command (le commandement de l'armée des UCAS pour le Pacifique) et la Joint Task Force Seattle (la Force opérationnelle conjointe de Seattle).

### ANGELA'S

*Yakima Avenue South & 134th Street*

Alors que le voisinage ne paraît pas si attrayant que cela (Angela's se situe juste en face d'une déchetterie), l'intérieur de ce restaurant italien familial est tout aussi chaleureux qu'accueillant, avec ses nappes à carreaux et ses chandeliers (bien qu'il s'agisse de bougies à LED). Angela's propose toute une variété de plats italiens aussi bien naturels qu'à base de soja. Les plus malins d'entre vous pourraient être tentés par ces derniers, qui demeurent meilleurs pour la santé.

- Curieusement, de toute son existence, Angela's n'est jamais devenu un repaire de la Mafia. La rumeur prétend que sa propriétaire, Angela Schonberg, garde quelques biscuits en réserve, ce qui lui permet de placer son établissement « en dehors des limites » des familles de la pègre. Elle a beau mener sa barque d'une main de fer, on se demande tout de même ce que cela peut être.

- Khan-A-Saur

### ● BIG « O »

*165th Street South & A Street*

L'une des nombreuses boîtes de strip du centre de Fort Lewis, surtout fréquentée par des soldats en perm. Comme nombre d'entre elles, le Big « O » propose des

cabines pour les « danses privées » et le proprio se fout profondément de ce que vous pouvez y faire avec ses danseuses du moment que vous lui glissez un petit quelque chose, ce qui en fait des endroits tout à fait convenables pour se rencontrer et se parler.

- Star Loner
- Tout dépend de ta définition du mot « convenable », je suppose.
- Kat o'Nine Tales

## DRUNKEN NON-COM

*Loop Road South & Old Military Road*

Cette modeste boîte de nuit plutôt marginale, comme le nom le suggère, attire de nombreux membres de l'armée en quête d'un peu de détente durant leur permanence. À moins que vous ne soyiez attiré par le prix abordable des boissons et des apéritifs, il existe tout de même de meilleures idées de sortie pour la nuit.

- Le DNC (comme on l'appelle) est une vitrine du Yakuza dans Fort Lewis, et les Yaks savent saisir, quand elle existe, l'opportunité de présenter des militaires bourrés à « gracieuses » hôtesses qui travaillent là-bas. Les pauvres âmes dépensent sans compter pour profiter de la compagnie de ces dames, et les Yaks leur demandent ensuite de rembourser. Afin de garder ça discret, certains gars s'exécutent en accomplissant des « faveurs », ce qui renforce du coup l'emprise du gumi sur eux. Jusqu'ici, le CID n'a jamais réussi à faire fermer la boîte, et la Mafia ignore complètement celle-ci car elle ne désire pas déclencher un incident dans un endroit bourré de soldats – tout dommage collatéral attirerait automatiquement une réplique des MP, qui n'y vont pas de main morte.

- Khan-A-Saur

## FORT LEWIS DISTRICT HALL AND METROPLEX HEADQUARTERS

*Nevada Avenue & Fifteenth Street*

L'hôtel de ville de Fort Lewis possède la particularité d'avoir pour maire l'officier supérieur en charge de la réserve militaire, en lieu et place d'un civil élu. Malgré cela, le District Hall occupe à peu près les mêmes fonctions administratives que ses homologues des autres districts du métroplex, et la plupart de son personnel se compose aussi bien de civils que de militaires, ces derniers faisant la liaison avec le général Darcy et son staff.

## FORT LEWIS SAUNA AND HOLISTIC REST CENTER

*140th Street South & Yakima Avenue*

Besoin de vous offrir un petit break loin du stress quotidien ? Allez donc vous relaxer et respirer dans ce spa typique de Fort Lewis, qui propose des saunas en bois de cèdre, des hammams et toute la gamme habituelle des services de spa, dont les massages, les soins de peau naturels et les traitements holistiques. Vous pouvez réserver en avance, mais les rendez-vous pour le jour même ou les visites impromptues sont tout aussi bien acceptés.

- Même s'ils se font pas mal de pognon avec les touristes, les voisins et les soldats en perm qui viennent s'y faire masser, la vraie rentée d'argent du truc provient du bodyshop planqué au sous-sol. C'est propre, efficace, bref, le parfait endroit pour se faire bricoler sous le manteau à Fort Lewis. Ils sont très tatillons quand il s'agit de démarcher la clientèle, car ils veulent éviter que les bidasses du CID viennent y fourrer leur nez. Ils ont donc tendance à éviter de prendre des soldats. Ils se spécialisent plutôt sur les implants et les modifs et ne font guère de rafistolage, donc ne vous pointez pas pour vous y faire recoudre, au risque de voir leur porte se refermer devant vous.

- Nephrine

### ● FORT LEWIS STOCKADES

*165th Street South & A Street*

Les Stockades sont en fait une prison militaire gérée par l'armée des UCAS, et réservée exclusivement aux détenus militaires et fédéraux. C'est une prison

de travaux forcés, où les prisonniers sont répartis par équipes et envoyés pour accomplir des travaux d'intérêt général, et principalement de la maintenance sur l'I-5 (souvent à la suite d'une altercation entre l'armée et les gangs locaux). Sinon, la taule accueille aussi de nombreux détenus provisoires, qui y sont expédiés principalement pour des problèmes d'ordre disciplinaire, d'ébriété, etc.

- Hard Exit

- En fait, la régularité avec laquelle les détenus provisoires débarquent dans les Stockades peut jouer à votre avantage. Il vous suffit d'utiliser l'un d'eux comme mule en usant d'une influence numérique ou magique (ou encore d'une contrepartie qui peut s'ingérer ou s'injecter). Ils sont censés scanner tous ceux qui entrent dans l'enceinte, mais ils ont tendance à bâcler les vérifications des mecs qu'ils accueillent pour la nuit, et surtout quand il s'agit de magie.

- Star Loner

## FORT LEWIS VISITOR'S QUARTERS

*Forty-first Division Drive & Pennsylvania Avenue*

Les touristes qui visitent Fort Lewis et prévoient d'y rester pour la nuit doivent le faire dans ces quartiers touristiques, qui ne sont rien d'autre qu'une résidence hôtelière plutôt correcte, gérée par des civils mais placée sous l'autorité de l'armée. Si vous prévoyez une visite plus approfondie du district, nous vous conseillons plutôt de vous rabattre sur l'un des nombreux hôtels de Tacoma, tout proche, à moins que vous ne soyez soumis à des obligations contractuelles, bien entendu.

- Ce que le *Guide* tente de dire, c'est que cet endroit est plutôt du genre austère, et ressemble plus à une succession de baraqués qu'à un hôtel. Les seules personnes qui restent réellement ici sont celles qui n'ont pas eu le choix. Soit elles ne sont pas parvenues à sortir à temps après la fermeture des portes, soit leur patron corporatiste les oblige à rester ici pour des raisons de sécurité. Il va de soi que ces dernières personnes sont celles qui intéressent le plus les lecteurs de ce fichier.

- Khan-A-Saur

## FORT LEWIS ZOOLOGICAL GARDENS

*1011 West Jackson Avenue*

Cette réserve zoologique est le principal attrait touristique de Fort Lewis. Il s'agissait au départ d'une installation de l'armée créée pour étudier les métacréatures, mais le gouvernement des UCAS a fini par privatiser le site pour l'ouvrir ainsi au public, tout en maintenant en place les différents programmes de recherche parazooologique.

Les animaux sont hébergés dans leurs habitats naturels, cerclés de « barrières » soniques et invisibles, ainsi que des tags RA qui créent des répliques visuelles et sensorielles de l'environnement naturel. Les visites avec RA sont proposées, et fournissent de nombreuses informations sur les différents spécimens de la réserve, dont les aigles impériaux, les cocatrix, les phénix et plus encore. Prévoyez au moins une demi-journée pour profiter pleinement des différentes attractions des Zoological Gardens. Il est possible de déjeuner ou de dîner sur place ou dans un des petits restaurants à proximité.

- Si le tourisme est plutôt prospère, la plupart des recettes des Zoological Gardens proviennent des bourses de recherche corporatistes ou gouvernementales. La moindre information sur certains paranimaux peut valoir beaucoup aux yeux de certaines personnes. Une bonne partie des recherches des parazoologistes se concentrent sur le comportement ou le dressage des bêtes, ce qui peut se révéler utile aussi bien pour dresser des créatures de garde que pour apprendre à certaines d'entre elles à accomplir d'autres sortes de tâches (des recherches dans les grands fonds, par exemple).

- Lyran

- C'est encore plus poussé que ça. Les caractéristiques biologiques et génétiques de ces créatures soulèvent un vif intérêt, à cause de toutes les applications potentielles qui peuvent découler de leur étude et leur compréhension. Imaginez un peu : certains paranimaux manipulent souvent le mana aussi bien, voire mieux, que certains êtres « conscients », et ce, dans de nombreuses situations bien particulières. Trouver le déclencheur biologique, disons, du pouvoir de pétrification du basilic ou des flammes d'un chien de l'enfer peut



être particulièrement utile. Jusqu'ici, il n'y a eu aucune avancée notable, à ce que j'en sais (en partie parce qu'ils cherchent, je pense, au mauvais endroit), mais il n'en résulte pas moins des gigapulses de données de recherche potentiellement intéressantes.

- ⦿ Axis Mundi

### GOLDEN SOY

*123rd Street & 49th Avenue*

Située près de la base de l'Air Force de McChord, ce restaurant chinois familial propose principalement, comme son nom l'indique, des plats à base de soja. Si la cuisine ne semble pas plus inspirée que ça, elle est abondamment servie pour le prix exigé.

### ⦿ LOST UNICORN

*Woodbrook Road & 150th Street*

D'après la légende, le nom de ce bar fut inspiré par une licorne qui se baladait dans le coin et finit renversée par une voiture juste devant la porte. On dit que le fantôme de la licorne hante toujours les lieux, faisant une apparition ça et là, et que des trucs étranges se manifestent dans et autour du bar : genre quatre joueurs différents qui tirent tous la même quinte flush du même paquet de cartes au poker, ou deux personnes qui ne se sont pas vues depuis des années qui se retrouvent miraculeusement ici, sans qu'aucun des deux n'ait jamais prévu de s'y rendre. Les magiciens du district aiment se retrouver à l'Unicorn, et il en est de même pour ceux qui bossent aux Zoological Gardens. Mais attention, ils ont tendance à effrayer les nouveaux ou les touristes avec de petites illusions mettant la licorne de la légende en scène.

- ⦿ Ethernaut

### MADIGAN ARMY HOSPITAL

*3954 West Wilson Avenue*

L'un des meilleurs hôpitaux militaires des UCAS. Le Madigan a été ouvert au public au début des années 2040, et dessert, depuis, aussi bien le district de Fort Lewis que le métropole de Seattle. L'établissement accorde toujours la priorité aux membres de l'armée et à leurs familles, mais fournit des soins de qualité à ses patients. La plupart des mutuelles et des contrats médicaux sont acceptés.

- ⦿ Si ce n'est pas prioritairement un hôpital dédié à la recherche ou à l'enseignement, le Madigan possède tout de même un programme de médecine nucléaire intéressant, basé sur l'application ciblée des radiations pour soigner différentes maladies, et plus particulièrement certaines formes de cancer. Une de leurs avancées les plus prometteuses, dernièrement, concerne les relations entre la radiation et le modèle astral du corps, afin de chercher un moyen pour pousser le corps astral à « rendre ses paramètres d'usine » à son équivalent biologique.

- ⦿ Ethernaut

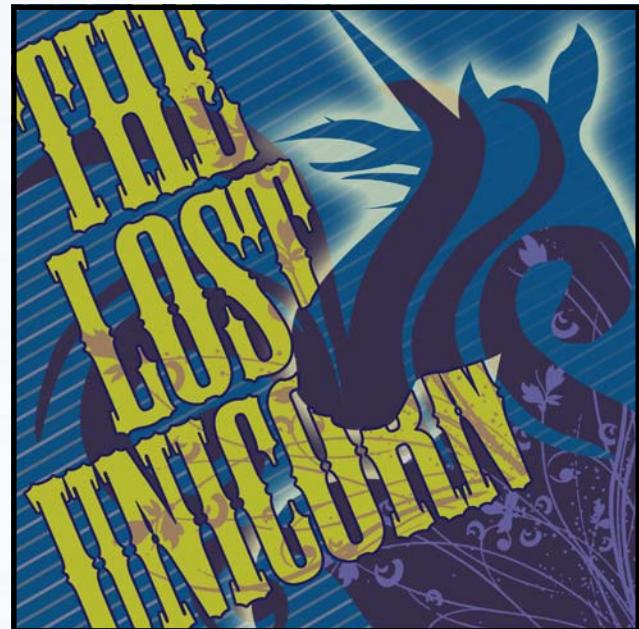
- ⦿ Je me demande si cela a quelque chose à voir avec les disparitions mystérieuses de cadavres radioactifs de la morgue du Madigan, dont j'ai entendu parler récemment. Une histoire que les administrateurs et les gradés de Fort Lewis s'empressent de démentir et de masquer.

- ⦿ Axis Mundi

### MCCHORD AIRFIELD VISITORS CENTER

*Main Street & Central Avenue*

Si vous êtes un passionné d'histoire de l'aviation et de l'aéronautique, vous en trouverez en abondance au Visitors Center de l'aérodrome de McChord. Les visiteurs se voient proposer toute une variété de simulations en RV de vols militaires ou corporatistes bien réels, ainsi que de nombreuses animations sur les aéronefs du passé et du présent. Le centre programme régulièrement des spectacles aériens, durant lesquels des pilotes de la garde du métropole exposent leurs compétences et leurs derniers équipements militaires en date. Vous trouverez les actualités et l'agenda sur leur site matriciel.



- ⦿ Il va de soi que tout le matériel et toutes les informations que vous trouverez au Visitors Center ont été déclassifiés et validés pour être exposés au public. Toutefois, vous pouvez quand même apercevoir les derniers joujoux durant les spectacles aériens, qui attirent parfois un public nombreux en provenance de Tacoma et des quartiers alentour. Le Visitors Center se situe aussi près de l'aérodrome que vous pouvez rêver si vous n'êtes pas muni d'un passe RIFD.

- ⦿ Hard Exit

### MCCHORD HOSPITAL

*Battery Road & 4th Street*

Un autre hôpital militaire ouvert au public. McChord est spécialisé en médecine urgente, en régénération tissulaire et en transplantation, et plus particulièrement pour le traitement des grands brûlés. Il assure aussi un service d'urgences pour la zone environnante.

- ⦿ Il y a une trentaine d'années, McChord a initié une immense banque cellulaire pour les greffes de peau, qui s'est développée en une banque de tissus et d'ADN plutôt riche, destinée non seulement à la culture de peau, mais aussi à la production d'organes de substitution. Bien entendu, produire des organes de culture exige plus de temps et d'argent que d'avoir recours aux transplantations, ce qui fait que ce service n'est, au final, pas souvent mis à contribution.

- ⦿ Hannibelle

### PACIFIC UNIVERSITY

*121st South & J Street*

Cette école, autrefois connue sous le nom de Pacific Lutheran University, compte parmi les institutions privées d'enseignement les plus prisées du métropole. Elle est réputée pour ses programmes spécialisés dans l'enseignement des arts, de la musique à la magie, ainsi que pour ses cursus en commerce, en éducation et son école d'infirmières. Le campus se divise en deux parties, séparées par Hinerlie Hill. L'Upper Campus héberge l'University Center et le bâtiment administratif, mais aussi la chapelle et la salle de concert, alors que le Lower Campus accueille le bâtiment des sciences, l'observatoire, l'auditorium, le gymnase et le cours de golf. Les couleurs de l'école sont le noir et l'or. Si vous désirez vous inscrire pour des visites guidées ou des meetings d'accueil organisés par des conseillers d'orientation, vous pouvez vous adresser au bureau des admissions.

- ⦿ PU (notez bien l'acronyme malheureux) a connu de belles avancées avec son programme d'études magiques, mais s'est ensuite faite dépasser ces dernières années par d'autres établissements, comme la Seattle University ou l'UW. Elle

a depuis souffert pour attirer de meilleurs professeurs et ouvrir de nouveaux cursus tout en maintenant sa population d'étudiants intacte. L'école est sous pression, poussée par le besoin d'attirer l'attention sur ses recherches, ses publications et ses étudiants.

• Lyran

## PARKLAND GALA INN

*119th Street South & Sheridan Street South*

Idéalement situé à proximité de l'aérodrome de McChord, cet hôtel abordable de taille moyenne demeure une alternative bienvenue pour ceux qui désirent séjourner aux abords de Fort Lewis pour avoir des rendez-vous dans le district, et plus spécialement dans la base de l'Air Force. Son confort est plutôt moyen, mais ses tarifs restent raisonnables et sa situation stratégique demeure son meilleur atout.

- Cette même situation stratégique le place à côté d'autres attractions civiles du district, telle que le Soft Landing et les bars locaux. Les consultants et autres civils qui ne sont pas hébergés dans la base atterrissent souvent ici, ce qui demeure, à nos yeux, son meilleur atout.

• Hard Exit

## PARKLAND MALL

*116th Street & 19th Avenue Court South*

Repérable par un magasin Lordstrung's de bonne taille, le Parkland Mall propose deux niveaux de boutiques d'une grande variété, qui attirent tout aussi bien le personnel militaire local que les touristes et les habitants des districts voisins.

- La police militaire garde un œil attentif sur le Whole New You et la Body Pagoda installés dans le centre commercial pour s'assurer qu'ils ne pratiquent pas de chirurgie civile de confort, ce qui explique qu'ils sont un peu constipés à l'idée de faire quoi que ce soit qui paraisse suspect et qui sorte de l'ordinaire. Vous feriez mieux de faire faire vos petits travaux corporels ailleurs. D'un autre côté, le WeaponsWorld du centre est particulièrement bien fourni, pour servir une clientèle majoritairement composée de militaires ou de réformés, qui connaissent leur métier. Ils acceptent de pratiquer certaines « modifications personnelles » contre un petit bonus, même si cela implique de virer certains marqueurs d'identification ou d'effacer des numéros de série.

• Khan-A-Saur

## SHY GIANT

*129th Street South & Park Avenue South*

Carlos Wissinger, troll propriétaire et chef de ce restaurant nommé en référence à sa propre timidité, propose une carte gourmande de mets californiens et sioux, avec un excellent choix de plats végétariens.

- Le Giant est très populaire auprès des ressortissants des NAO qui travaillent dans le district, pour y déjeuner ou y dîner en toute tranquillité. C'est donc ici que la plupart des conversations les plus détendues se tiennent en dehors du lieu de travail. Une tournée au bar est parfois le meilleur moyen de récolter des informations utiles.

• Khan-A-Saur

## SOFT LANDING

*121st Street South & Sheridan Street South*

Ce petit bar situé près de l'aérodrome de McChord n'est qu'une couverture pour masquer un vrai business qui se déroule dans les chambres à l'étage, où vous trouverez l'une des plus vieilles maisons closes de Fort Lewis. Contrairement aux parloirs bunrakus et aux autres sex clubs modernes du genre, le Soft Landing préfère la jouer old school. Tout ce que vous avez à faire, c'est choisir votre partenaire et régler la note. Les employés sont majoritairement de sexe féminin, mais on y dénombre aussi quelques mâles, dont certains très jeunes et en manque d'argent. Avec Puyallup juste à côté, le Landing ne manque jamais de main d'œuvre. Vous y trouverez un nombre d'elfes plus important que vous pourriez

vous y attendre (encore l'effet Puyallup), mais ils seront, en général, les seuls métahumains que vous verrez. Une femme prénommée Leah dirige le bordel, depuis environ sept ans. Elle est initiée au jargon et au protocole militaires, mais ça ne l'intéresse pas de raconter son histoire perso. Beaucoup pensent qu'elle a servi le drapeau, mais pas forcément celui des UCAS.

• Kat o'Nine Tales

## TERRIBLE TAPS

*174th Street South & A Street*

Un des nombreux rades à faire office de bar et de grill pour les militaires en permanence, le Terrible Taps possède une bonne sélection de bières pression, une sono et une musique plutôt potables, une tridéo qui marche et des clients ravis de fréquenter des soldats en perm. Si vous payez quelques verres, vous pourriez très bien finir par obtenir quelques infos juteuses.

• Hard Exit

## URBAN COMBAT SIMULATOR

*213 West Outer Drive*

C'est au sud de l'aérodrome de McChord et à l'est du dépôt de munitions que se situe l'Urban Combat Simulator (simulateur de combat urbain, ou UCS), un centre d'entraînement entretenu par l'armée des UCAS. Le simulateur en question, surnommé le « Centre-ville de l'enfer » par les soldats, simule, comme son nom l'indique, des conditions de combat en environnement urbain.

L'UCS a été construit en 2035, quand le gouvernement des UCAS s'est décidé à créer un centre d'entraînement au combat à Fort Lewis. La construction s'est achevée en 2038, et l'armée a commencé à y faire tourner d'autres troupes dès 2039. Afin de garder les forces vives des UCAS en forme, l'armée envoie régulièrement d'autres troupes extérieures à Seattle s'entraîner et s'exercer dans le simulateur. Le programme typique dure environ un mois, dont deux semaines passées « dans la boîte ». L'armée y expédie à peu près deux mille soldats en même temps, et même parfois un régiment issu d'une des cinq divisions des UCAS, ou un bataillon à part.

Le décor de l'UCS est presque identique au Seattle Center, et des animations RA donnent vie à certains détails une fois que vous êtes dedans. On se croirait presque à Downtown. Des senseurs dissimulés, des caméras téléguidées et des postes de simsens en circuit fermé sont implantés à chaque coin de rue. L'armée entretient même une surveillance satellitaire sur le simulateur. Toutes les données de ces différentes sources sont compilées et envoyées dans un superordinateur hébergé dans un bunker (appelé le « Spacefleet HQ » par les opérateurs locaux), qui est enterré au centre même du complexe. Le simulateur maintient aussi une batterie de machines virtuelles pour entraîner les hackers militaires au cybercombat.

A sein du simulateur, les soldats utilisent des projecteurs de tags lasers qui se fixent au canon des armes et crachent un rayon infrarouge au moment même où elles tirent des balles à blanc. Quand un soldat réussit son tir sur un autre soldat, la veste de ce dernier, bourrée de senseurs, détecte l'impulsion laser et simule en RA une « blessure » ou une « mort » tout en envoyant ces données dans le système central.

• Hard Exit

- L'Urban Combat Simulator fournit aux fédéraux des UCAS une excuse bien pratique pour faire transiter des troupes dans et hors de Seattle sans faire tiquer les voisins, du moins pas autant que ne le ferait un véritable déploiement militaire. Ces dernières années, ils ont accéléré les rotations et les utilisations de l'UCS.

• Kay St. Irregular

- Le rôle des forces d'opposition, dénommées « forces adverses » (nom de code FORAD), est souvent attribué aux membres de la garde du métroplex, mais il est arrivé aux officiers de Fort Lewis d'embaucher des shadowrunners pour cela. Après tout, qui peut mieux que nous élaborer des scénarios tordus de guérilla urbaine ? On le fait au quotidien ! Parfois, les runners connaissent les tenants et les aboutissants de la mission, mais parfois ils l'ignorent, ce qui ajoute à l'entraînement une touche de « réalisme ».

• Mika

# REDMOND

- C'est donc à partir de là que le *Guide Living Planet* commence à manquer de mots et d'arguments (quelle surprise !). J'ai donc laissé quelques trucs ici et là, mais pour le reste, j'ai surtout fait appel à notre chère Kat o'Nine Tales, qui avait déjà fourni un bon exposé sur Seattle par le passé, afin de creuser un peu pour nous fournir plus de détails sur les deux districts du plexe qui constituent des Barrens : Redmond et Puyallup. Voici le vrai Seattle, les gens, celui sur lequel vous ne le lirez jamais rien dans les guides officiels, et celui dont on ne parle sur aucun réseau matriciel, si ce n'est le nôtre.
- Fastjack



Redmond était, autrefois, l'une des communes les plus riches et les plus prospères du Grand Seattle. Au XX<sup>e</sup> siècle, elle faisait même office de bastion de l'industrie informatique, alors émergente. De vastes complexes et des gratte-ciel bourgeonnaient alors que des quartiers résidentiels et des centres d'affaires déménageaient et s'étendaient dans la région.

En 2013, la fusion partielle d'un réacteur de la centrale nucléaire de Trojan-Satsop contaminna Beaver Lake et ses alentours sur plusieurs kilomètres, créant ce qui sera connu ensuite sous le nom de « Glow City ».

## REDMOND D'UN COUP D'ŒIL

**Superficie :** 463 kilomètres carrés

**Population :** 498 000 habitants

**Humains :** 81 %

**Elves :** 6 %

**Nains :** 1 %

**Orks :** 10 %

**Trolls :** 1 %

**Autres :** 1 %

**Densité de population :** 1142 par kilomètre carré

**Revenu annuel moyen par habitant :** 6 600 \$

**Taux d'affiliation corporatiste :** 22 %

**Hôpitaux et cliniques :** 6

**Circonscriptions électoralles :** 10

**Éducation :**

**Niveau collège :** 78 %

**Niveau lycée :** 18 %

**Enseignement supérieur :** 3 %

**Masters et doctorats :** 1 %

- **Principales installations corporatistes :** aucune

- **Principaux gangs :** Brain Eaters, Crimson Crush, Red Hot Nukes, Rusted Stilettos, Spiders

De nombreux habitants de Redmond commencèrent à quitter la région pour de plus verts (et moins fluorescents) pâturages, et les prix du foncier s'effondrèrent. Ensuite, vint le Crash de 2029. La première industrie de Redmond implosa en une nuit. Près de 80 % des commerces locaux moururent. Un plus grand nombre encore d'habitants s'enfuirent, ne laissant derrière eux que des maisons et des commerces désaffectés et en défaut de paiement. Attiré par les appartements et les condoplexes abandonnés, nombre de réfugiés de guerre et autres SDF de Seattle emménagèrent à Redmond.

Tout cela ne déboucha que sur plus de violence et de combats, et des bâtiments furent de nouveau abandonnés. Un cycle infernal qui se répétait sans cesse. En l'espace de quelques années seulement, Redmond devint virtuellement une ville fantôme, habitée par des criminels, des nomades, des réfugiés, ainsi que ceux incapables ou peu désireux d'en sortir. L'administration du métropôle changea de méthode, et décida de ne plus tenter de sauver Redmond mais plutôt de le contenir, en l'emmurant littéralement par endroits, afin de l'empêcher d'« infecter » le reste de Seattle.

## QUARTIER : REDMOND

« Autrefois, Redmond était une super ville. Aujourd'hui, c'est plus qu'un ramassis de ruines, de squatteurs et de gangs de motards. Il y a ni loi ni ordre ici. Nous faisons la loi. Et vous voulez nous rejoindre, vous voulez intégrer le TopShelf Crew. » TopShelf, un troll aussi massif qu'un tank, et peut-être même deux fois aussi stupide, s'interrompit soudain au beau milieu de son monologue bien rôdé, pour contempler les trois aspirants gangers. Toutes des femmes. Une orke et deux humaines, vêtues de guenilles rapiécées dans des tons noirs et verts. Trois gonzesses, c'était peu courant, mais pas si rare que ça. « Est-ce que je vous gonfle ? » Une explosion de rires tonitruants encercla les trois nouvelles, prostrées à genoux.

« Non, » répondit l'humaine du milieu, en secouant la tête. « Non... »

« Bien. » TopShelf la réduisit au silence d'un revers de la main. « C'était juste pour savoir si vous suiviez, et si vous saviez exactement dans quoi vous mettiez les pieds. » Il s'arrêta de nouveau, remarquant que les trois prétendantes ne paraissaient plus aussi effrayées que quand elles avaient débarqué ici. *Très bien. Femme ou pas, il faut être fort et courageux avec nous.*

« Les Barrens de Redmond, c'est l'anarchie incarnée. C'est une putain d'expérience sociologique et psychologique, du darwinisme appliquée en temps réel. » Il tapa dans le dos d'un de ses potes, et ils échangèrent tous deux un sourire. « Vous savez c'que ça veut dire ? J'avais vous dire c'que ça veut dire. Ça veut dire que seul le plus fort, le plus intelligent et le plus rapide survit. »

Le TopShelf Crew approuva la phrase d'une chaude acclamation, programmée à l'avance.

TopShelf désigna son gang. « Vous ne devez pas prouver votre valeur qu'à moi-même, vous devez aussi la prouver à eux. Êtes-vous assez bonnes pour eux ? »

Le gang qui entourait les trois jeunes femmes explosa de nouveau en hurlements programmés, tout en les lorgnant avec insistance. On arrivait à leur passage favori : le tabassage d'admission.

« Est-ce que vous pensez que vous en êtes capables ? »

La femme du milieu jeta un œil à celle agenouillée à sa gauche. « Je sais pas. Tu crois que tu peux gérer ça, Lamia ? »

Lamia ne détournait pas ses yeux argentés de TopShelf. Elle vibrait, maintenant. « Oui, je crois que je peux. »

Celle du milieu se retourna vers l'ork à sa droite : « Et toi, Terra ? »

« Oui, je peux, Magdalene. »

TopShelf réalisa que quelque chose ne collait pas, mais vraiment pas.

Magdalene sourit. Ce n'était pas un beau sourire.

« Oui, TopShelf, on peut prouver notre valeur. Au fait, les Desolation Angels vous passent le bonjour. »

Lamia déclencha ses réflexes câblés, et trancha net la tête de TopShelf avec son fouet monofilament, avant même que le troll ne puisse reprendre son souffle ou crier un ordre. Elle était déjà en train de labourer la tête d'un autre ganger quand celle de son chef toucha le sol.

Magdalene se leva et se retourna. Des éclairs jaillirent de ses mains, frappant violemment un groupe de gangers alors qu'ils étaient sur le point de dégainer leurs armes.

Pendant un temps, Terra demeura inactive. Puis elle pointa un doigt épais sur sa droite, pour désigner un ganger qui tentait de se glisser hors du chaos de cris et de sang autour de lui. Lamia et Magdalene se retournèrent alors ensemble vers le ganger en question. Ce dernier se tourna vers elle, plaçant ses mains comme pour supplier. « On veut seulement aider... »

S'il voulait dire plus, il était trop mort pour le faire. Lamia et Magdalene le canardèrent de magie et de plomb. Leur victime s'agita dans une gigue frénétique et incontrôlée, avant de s'effondrer sur le sol, en vomissant du mucus.

« Un hôte d'insecte en moins », murmura Magdalene en observant le corps.

« Et pour le reste ? », demanda Lamia en désignant les survivants qui s'enfuyaient. Elle vibrait toujours.

Terra secoua la tête en se relevant, le tout avec une grâce toute solennelle : « C'était le seul. Je m'en suis assurée. »

« Alors nous pouvons rapporter que notre mission est un succès », déclara Magdalene. « Même si je doute que nous puissions de nouveau infiltrer un gang avec cette ruse, désormais. »

« Ce n'est pas important. Ce qui l'est, c'est de buter ces connards avant qu'ils récupèrent plus d'hôtes. On en a déjà chopé, et on continuera à en choper. » Lamia regarda autour d'elle, en quête de quelque chose d'autre à tuer.

« Prenez le corps, il va peut-être nous fournir un lien sympathique avec le nid principal. J'aimerais savoir s'il se trouve ici, à Redmond. » Terra shoota dans la tête de TopShelf. « Ce trog avait bien raison, pourtant : il faut vraiment être plus fort, plus intelligent et plus rapide pour vivre ici, dans les Barrens. »



Les Barrens de Redmond sont des terres presque sans loi, où le simple fait de posséder un peu de nourriture ou un objet avec un tant soit peu de valeur peu suffire à quelqu'un pour vouloir vous tuer. Des convois armés hebdomadaires livrent de la nourriture dans les rares magasins et refuges du district, et sont fréquemment attaqués par des bandes nomades de squatteurs et des gangs, dans le but de voler leur marchandise.

Un demi-million de personnes à peu près vivent aujourd'hui à Redmond. Le nombre exact est difficile à arrêter, car une majorité de la population est SINless et qu'il est presque impossible de réaliser un recensement officiel. Une population très diversifiée aussi, même si le pourcentage de métahumains reste relativement bas, la plupart d'entre eux ayant migré pour Puyallup pour fuir la Nuit de la rage et d'autres événements similaires qui ont suivi. Les orks représentent la majorité des métahumains du district, suivis par de nombreux changelins – un phénomène encore assez récent, et qui se retrouve partout ailleurs dans le métroplexe.

La Mafia et le Yakuza dirigent et gèrent Redmond bien plus que ne le fait l'administration locale. Comme la plupart des marchandises licites sont difficiles à obtenir, le marché noir est très étendu, allant jusqu'à trafiquer de la nourriture et du matériel médical, ainsi que des divertissements allant des tridéos piratées, des puces sim et des BTL, à l'alcool, le porno et d'autres sources de revenus. Les ventes d'armes semblent plutôt raisonnables, si ce n'est quand les syndicats du crime arment leurs gangs vassaux et leurs soldats pour mener quelque guerre (ce qu'ils font très régulièrement). Les allégeances néo-féodales à la pègre représentent un bon moyen de survie pour beaucoup de monde, du moment qu'ils évitent de se faire remarquer par l'organisation concurrente.

Les recruteurs du Yakuza et de la Mafia restent toujours à l'affût de la nouvelle star de Redmond, et se concentrent plus particulièrement sur les gangs locaux. Travailler pour les syndicats demeure une porte pour sortir des gangs, représentant un moyen rapide d'accès à plus de confort, de qualité de vie, de respect, ainsi que la promesse de jouer dans la cour des grands... même si, avec un peu de recul, les mafieux n'obtiennent, au final, rien d'autre qu'un sac pour emballer leur corps inerte.

Le terrain à Redmond est essentiellement plat, avec quelques collines dans la partie sud du district. Le lit tortueux du fleuve Snoqualmie domine près d'un tiers du district. L'eau est infecte, polluée au dernier degré par les boues toxiques et d'autres ordures (dont l'occasionnel cadavre flottant). Des hordes de rats du diable chassent le long des berges, certains ayant lourdement muté à cause de ce qui se trouve dans la flotte.

À côté des kilomètres carrés de bâtiments désaffectés, de rues craquelées et détériorées, et des vastes bidonvilles peuplés de marginaux et de squatteurs, les éléments caractéristiques du paysage de Redmond demeurent les « châteaux toxiques », ces usines et autres complexes industriels installés là par les corporations. Nombre d'entre eux prennent l'apparence de structures techno-gothiques, faites de métaux rouillés et de béton sale et couvert de suie, entourés de hauts murs barbelés et de nuages entiers de leurs propres déjections empoisonnées. Les gardes armés patrouillent les remparts pour garder ces installations à l'abri des squatteurs et des gangs errants. De nos jours, la plupart des complexes font transiter leur ravitaillement et leur production par hélicoptère ou par engins volants, afin d'éviter d'avoir à faire circuler des camions dans les rues.

- La Matrice de Redmond est parcellaire, au point d'être inexistante à de nombreux endroits. Les parasites électroniques règnent en maîtres incontestés à peu près partout, si ce n'est à Touristville, qui n'est qu'une immense zone de spam. Les seuls tags que vous trouverez au-delà de Touristville appartiennent soit aux châteaux toxiques, soit aux gangs les plus riches qui souhaitent marquer leur territoire. On dénombre quelques points de connexion répartis ça et là dans le district, mais beaucoup d'entre eux sont vieux ou périmés, ce qui les rend plus prompts à vous griller la cervelle que tout ce que vous pouvez croiser en RV.

- Glitch

- Le plan astral des Barrens de Redmond est malheureusement dans un état à peu près similaire. Les contaminations radioactives et chimiques, associées à

des générations de désespoir et de violence ravageurs, ont contribué à rendre l'atmosphère éthérrée tout bonnement toxique.

#### ● Ethernaut

## LES QUARTIERS

Redmond est officiellement divisé en une série de quartiers et de lots-segments, mais est plus notoirement identifié par ses subdivisions non-officielles qui dessinent les vrais territoires des Barrens.

## BARGAIN BASEMENT

La zone désignée sous le nom de Bargain Basement hébergeait autrefois les appartements et les condoplexes les plus luxueux de Redmond. Mais c'était il y a plus de quarante ans, avant le Crash. Aujourd'hui, la plupart des bâtiments s'effondrent doucement, gorgés de squatteurs ou appropriés par quelque chef de racailles, épaulé ou placé par les syndicats du crime, et dont le pouvoir provient de trafics pour le moins illégaux. Un condo luxueux de trois pièces qu'occupait parfois un cadre moyen corporatiste héberge désormais trois familles différentes, qui se partagent l'usage de la cuisine et des sanitaires, et survivent en faisant bouillir de l'eau sur une plaque depuis que la chaudière a rendu l'âme plusieurs années plus tôt.

La Mafia et le Yakuza exercent largement leur influence respective sur Bargain Basement, où la vie ne vaut rien et les gens sont désespérés. Le marché noir est peut-être le seul marché digne de ce nom. Des petits bazars de rues bourgeonnent parfois dans des parkings abandonnés, des impasses mal éclairées et d'autres espaces publics, pour vendre aux passants tout ce qu'ils n'ont pas réussi à récupérer ou à voler.

## LA CRASH ZONE

La petite municipalité de Monroe, située au nord du fleuve Snoqualmie près de la frontière salish-shidhe, fut le théâtre tragique du pire désastre aérien de toute l'histoire de Seattle, quand une navette suborbitale – comptant à son bord le juge de la Cour corporatiste David Hague – s'y écrasa en 2059. L'explosion de l'appareil et les incendies qui se déclarèrent par la suite réduisirent en cendres toutes les structures qui se dressaient dans un rayon de trois kilomètres, tout en décimant une grande majorité des quelques milliers d'habitants que comptait la zone. Le carburant restant à bord de la navette alimenta une fournaise si chaude que le sol du site du crash finit vitrifié.

L'un des pires dommages collatéraux du crash concerne le Seattle Metroplex Reformatory. Cette prison était déjà en très mauvais état avant que l'équivalent d'un missile balistique intercontinental ne s'abatte sur Redmond. Juste après le crash, des centaines de prisonniers se révoltèrent, et l'évasion en masse s'acheva dans le sang de la plupart des gardes et des membres du personnel de l'établissement. Les prisonniers contrôlaient la prison, le plus grand bâtiment encore intact à proximité du cratère.

La Garde du métroplexe et les équipes de pompiers de Franklin Fire Services parvinrent à contenir les dommages provoqués par le crash (même si l'on parle là de les « contenir » dans une zone très étendue, impliquant parfois de créer des contre-feux en faisant radicalement sauter des bâtiments entiers). Avant que le gouverneur Schultz ne puisse émettre la moindre décision concernant la « Crash Zone », elle disparut dans l'Arcologie Renraku. Son successeur, le gouverneur Lindstrom, avait d'autres choses plus importantes à gérer que cette zone paumée aux confins des Barrens. Ainsi, la zone dévastée fut laissée à l'abandon, et il ne fallut guère de temps avant que les squatteurs n'emménagent. Les anciens détenus de Reformatory revendiquèrent rapidement le contrôle de l'intégralité de ce que l'on appelle désormais la « Crash Zone », et commencèrent à fouiller les ruines en quête de tout ce qu'ils pouvaient bien en tirer. Aujourd'hui, les zonards défendent férolement leur territoire, en utilisant pour cela les armes de l'ancienne prison, mais ils demeurent plus cléments envers les squatteurs, qu'ils laissent sans mal s'installer dans le coin pour peu que ces derniers respectent leur autorité.

- Les restes du Reformatory et ses alentours sont le noyau d'une sorte de seigneurie néo-féodale. Cette dernière a connu de nombreux « rois » autoproclamés, chacun

d'entre eux ayant zigouillé son prédécesseur d'une manière ou d'une autre, et plus souvent dans le cadre d'un duel. L'actuel régent incontesté de la Crash Zone est un troll répondant au charmant patronyme de King Mungo, un tueur de masse avec plus de cicatrices que de peau, et une tripotée de tatouages pour recouvrir le reste. Lui et ses suivants sont des animaux vicieux qui règnent par la terreur, mais qui gardent la délicatesse de ne pas sortir de leur territoire, afin d'éviter d'attirer l'attention de plus gros prédateurs capables de les balayer en un clin d'œil si leur soi-disant « royaume » en venait à entrer dans leur collimateur.

#### • Riser

### GLOW CITY

Le désastre nucléaire de la centrale de Trojan-Satsop au sud-est de Redmond voilà soixante ans contaminna Beaver Lake et les terres environnantes de particules radioactives. En 2028, Shiawase Atomics construisit une nouvelle centrale à proximité de la carcasse rouillée de l'ancienne, pariant sur le fait que les terrains déjà contaminés se négocieraient à la baisse (et ils avaient bien raison).

Après la Grande Danse fantôme et, plus tard, le Crash de 2029, les squatteurs et les réfugiés se ruèrent sur cette zone abandonnée que l'on appelait déjà Glow City, s'emparant des bâtiments et des usines abandonnées et établissant ainsi leurs propres bidonvilles et autres ghettos. L'administration du métropolex se livra à quelques tentatives pour les expulser, mais abandonna rapidement, laissant finalement les squatteurs s'établir durablement. Depuis, la population, principalement nomade, n'a cessé d'augmenter, malgré le taux de mortalité très élevé, dû aussi bien aux cancers qu'aux empoisonnements radioactifs, sans parler d'un taux de mortalité infantile franchement haut et des horribles mutations provoquées par les radiations. Certains mages font toujours de leur mieux pour filer un coup de main aux locaux afin de nettoyer magiquement la zone, mais leurs efforts demeurent trop minimes pour changer quoi que ce soit.

La population de squatteurs déjà installée ici a vu ses rangs grossir après l'afflux de nombreux changelins issus d'autres coins des Barrens et du métropolex. De nombreuses rumeurs font aussi état de tout un tas de créatures bizarres vivant à ou autour de Glow City, mais (fort heureusement) la plupart ne sont que des légendes urbaines.

• Glow City demeure le cœur rayonnant et empoisonné de la pollution de l'espace astral dans les Barrens de Redmond. Les ruines de la centrale nucléaire brillent et brûlent tel un soleil vert fluo, irradiant tout ce qui l'entoure d'une lumière de désolation, un éclat qui chasse les esprits et désagrége les sorts dans des vents éthérés. Vous pouvez même sentir la brûlure traverser votre corps spirituel, au point que l'on est en droit de se demander comment un praticien de l'Art peut tout simplement vivre durablement dans la zone.

#### • Ethernaut

• Seuls ceux qui ont embrassé le culte du soleil empoisonné le peuvent, en fait. Ils vénèrent la « Brillance » et tous les « présents » qu'elle apporte, comme ces hideuses mutations provoquées par les radiations et qui transforment les Éveillés. Ils demeurent persuadés que les endroits comme Glow City sont les points d'origine de la prochaine grande évolution de la métahumanité. Leur foi et leur ferveur sont récompensées par le pouvoir de tirer et de manipuler le mana corrompu de l'endroit et d'invoquer ses esprits, des créatures qu'aucun magicien sain d'esprit ne peut approcher sans danger.

#### • Axis Mundi

### LES PLASTIC JUNGLES

Les Plastic Jungles sont un lieu vraiment spécial, même selon les critères de Seattle. Les hectares gris et sales de canopées en bioplastique ont comme abouti à la création d'un monde presque tropical. Un micro-cosme chaud et rempli de verdure : l'eau de pluie et l'air (pourtant rare) filtrés par les bioplastiques, dont la couverture produit comme un effet de serre sur la végétation, ont permis le développement de toute une flore. On y voit de petits arbres et des buissons, des vignes grimpantes et tentaculaires, des fleurs exotiques de toutes les couleurs de l'arc-en-ciel

qui diffusent lourdement leurs parfums dans l'air ambiant. Sous les feuillages se dressent des tentes et des abris, bâties avec des restes de feuilles de bioplastique et de morceaux de bois, de plastique et de tout autre type de matériau récolté dans les jungles, en vrac. Il s'agit là d'une véritable et étrange forêt tropicale, à la fois extérieure et intérieure, qui s'étend en périphérie d'une des plus grandes villes du monde.

Au début du siècle, un riche agriculteur s'était décidé à bâtir une série de serres massives au nord-ouest de Redmond, près d'Echo Lake. Ces immenses constructions en forme de tentes se dressaient et s'étendaient sur des kilomètres d'une terre considérée comme trop polluée par les matières toxiques pour y faire pousser quoi que ce soit. L'agriculteur prouva aux plus septiques le contraire, enfin presque. La terre produisait, certes, des quantités impressionnantes de nourriture, mais elle était trop contaminée pour être consommée.

Ainsi, les serres furent converties pour accueillir des plantes et des fleurs tropicales, jusqu'au Crash de 2029, quand le propriétaire perdit toute sa fortune et que le complexe fut placé en liquidation judiciaire. Comme la dépression engendrée par le Crash empirait, et Redmond était peu à peu déserté, l'endroit fut doucement oublié par tous. Depuis, les agri-dômes ont été convertis en abris par une partie de la population métahumaine de Redmond, les différentes fleurs et plantes qu'ils hébergent ayant aussi retrouvé une évolution naturelle et sauvage.

Les squatteurs métahumains des Plastic Jungles n'inspirent que de la méfiance chez les étrangers, et principalement chez les humains. Ils se sont organisés en tribus néo-primitives, vivant en autarcie et tirant elles-mêmes leurs ressources de la terre. Ironiquement, les années de travail de régénération de la terre ont payé, et ont permis de nettoyer assez la zone pour y cultiver de la nourriture. Cela transforme les jungles en cible privilégiée pour les gangs et autres rapaces, qui fondent régulièrement dessus pour récupérer des récoltes et de la nourriture.

### LE RAT'S NEST

Officiellement dénommé le North Seattle Refuse and Reclamation Center, le Rat's Nest est une immense décharge en plein air qui s'étend sur des kilomètres. Implantée au nord du fleuve Snoqualmie, non loin de la frontière salish-shidhe, elle demeure une source de dispute récurrente entre le métropolex et le Conseil tribal souverain, pour la simple raison que les produits toxiques s'infiltrent dans le sol, polluant ainsi la terre et les nappes phréatiques, ignorant ainsi effrontément les frontières politiques.

Près d'un millier de squatteurs vivent dans le Nest, installés dans des huttes et des tentes improvisés, aux pieds de montagnes de déchets et d'ordures divers. Ils arpencent ces derniers en quête de la moindre chose utile pour eux ou revendable sur le marché noir, et vous seriez étonné par les découvertes qu'ils font parfois. Les rats d'ordures, ou *gomi-nezumis*, comme les appellent le Yakuza, ont un réel flair pour trouver des choses. Ils parviennent ainsi à récupérer des appareils et pièces technologiques, des armes, des vêtements, des matériaux de construction, et de nombreux autres trésors dans les amas d'ordures qui forment leur territoire.

• Certains squatteurs du Rat's Nest sont des chamans Rat, et la décharge est bien sûr infestée de rats, de rats du diable, et d'autres vermines urbaines.

#### • Lyran

• À l'instar des rats du diable, certains des chamans du Nest sont enragés : rendus corrompus et toxiques par la charge astrale de la souffrance humaine et de la pollution sur le lieu.

#### • Tarlan

### TOURISTVILLE

Le seul coin à peu près sûr de Redmond, qui borde Bellevue et à proximité duquel se dressent les bureaux de la soi-disant administration du district de Redmond. Dénommé Touristville, c'est dans ce quartier que les touristes et les bourgeois de Bellevue viennent goûter au « frisson » des Barrens, en traînant dans des clubs douteux. Knigh -Errant

a commencé à patrouiller dans le coin, mais les citoyens les plus intelligents ont recours à leur propre moyen de protection, que ce soit en le portant en holster ou en ayant recours à un garde du corps personnel (pour ceux qui ont plus de moyens).

### LA BORDURE

La dernière éruption majeure du mont Rainier a déversé des tonnes et des tonnes de cendres sur le sud et l'est du métropole de Seattle. L'une des zones les plus touchées était la frontière sud-est qui sépare Redmond du territoire salish-shidhe, appelée aujourd'hui la Bordure. De part et d'autre de la frontière, personne ne fit grand cas d'un éventuel nettoyage du bordel, ni même des chutes de cendres encore régulières, les esprits se concentrant sur des affaires plus préoccupantes. Federated-Boeing négocia finalement le rachat du terrain avec le gouvernement du métropole, principalement pour se faire mousser publiquement. On vit donc s'enchaîner les articles dans la presse, les conférences tridéo ainsi que toute une cérémonie autour de la manière dont F-B allait développer le quartier... puis plus rien. La cascade médiatique n'avait peut-être pas rapporté autant que ce que F-B espérait, ou peut-être ont-ils tout simplement perdu toute forme d'intérêt pour l'affaire. Toujours est-il que les squatteurs revinrent bientôt emménager dans la zone, s'appropriant les bâtiments déserts et les commerces délabrés, déterrant tout ce qu'ils pouvaient récupérer, et la vie (du moins, telle qu'elle est ici) reprit son cours.

- Les gangs, comme les Crimson Crush et les First Nations, se battent toujours pour déterminer qui peut légitimement déclarer la Bordure comme étant son territoire. Mais il ne s'agit en fait que d'une bataille cachant la véritable guerre que se livrent la Mafia et le Yakuza pour le contrôle des marchés noirs dans ce quartier où les gens ont désespérément besoin des ressources et des services les plus essentiels.
- Nephrine

## LIEUX INTÉRESSANTS

Redmond demeurant un véritable havre d'opportunités pour la moindre ordure criminelle qui respire, ses Ombres sont particulièrement vastes et obscures. Du moment que vous êtes prêts à fouiller assez longtemps et à payer assez cher, vous pouvez dégoter à peu près tout ce que vous désirez au marché noir.

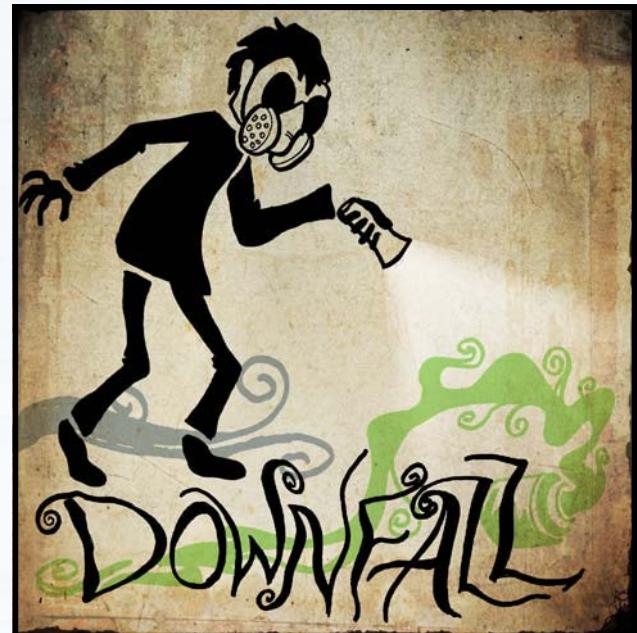
Vous pouvez retrouver les informations concernant les lieux qui suivent sur les cartes SeaSource (du moins, pour la plupart d'entre eux), mais oubliez le GridGuide™ en dehors de Touristville. Le réseau est pratiquement inexistant partout ailleurs, et dans de nombreux cas, il n'a jamais existé à certains endroits, le gouvernement du métropole ne semblant guère enclin à développer les services publics dans les Barrens.

### ACES

#### *130th Avenue & 142nd Street\$*

On parle bien de « Aces » au pluriel, et non de « Ace's » avec le possessif, car on ne voit personne ici réclamer la propriété de ce taudis. En fait, les habitués appellent l'endroit le « sac d'ordures », ce qui ferait probablement une enseigne plus proche de la réalité. L'intérieur de ce charmant petit débit de boissons est joliment agrémenté de vieille peinture écaillée, de vinyle déchiré, de vitres à moitié brisées et rafistolées avec des morceaux de carton, et toute une variété de bouffe merdique et de tord-boyaux coupés à l'eau, le tout très bon marché ; et que vous pouvez déguster en profitant de la faible « musique » de fond qui grésille dans la collection de vieilles enceintes trouées, installées un peu partout. Les habitués se divertissent ici autour des tables de billards, devant la tridéo tâchée et à l'image floue, quand ils ne déclenchent pas eux-mêmes une bonne bagarre de bar à l'ancienne pour rompre l'ennui.

Donc, pourquoi viendriez-vous ici ? Bah, moi, si je peux, j'évite. Seulement, Aces demeure le point de repère local du gang des Crimson Crush, ainsi qu'un bon nombre d'aspirants shadowrunners et



d'hommes de main bon marché, principalement des orks et des trolls. C'est donc l'endroit à arpenter si vous embauchez (pour un budget limité), ou si vous souhaitez parlementer avec les Crush pour une raison ou une autre. De plus, même si vous n'y entrez pas pour vous battre, il y a de grandes chances que vous ayez besoin de le faire pour en sortir.

### BANSHEE

#### *1267 163rd Avenue NE*

Vous pourriez penser que ce bar a écopé de son nom en hommage à sa soirée karaoké du jeudi, célèbre pour sa sono hors d'âge et ses chanteurs bourrés incapables de sortir une note juste, mais en vérité, je ne sais pas d'où ça lui vient. Le Banshee affiche une politique strictement cheap : un comptoir, quelques LED, un vendeur ork à l'air constipé et de la bibine à bas prix. Son principal attrait est d'apparaître tellement insignifiant et bas de gamme que personne ne penserait que vous y venez pour du business, du moment que vous gardez un œil sur les clients les plus rapaces.

### BODY MALL

#### *Issaquah-Beaver Lake Road & East Beaver Lake Drive*

Si vous avez besoin de passer sous le scalpel et que vous avez un budget limité (ou que vous êtes en plein run), le Body Mall de Redmond est le premier, et peut-être unique, choix qui s'offre à vous. Situé juste à côté de Glow City, le bâtiment servait auparavant d'hôpital, mais aujourd'hui, les quatre niveaux sont fragmentés pour former une sorte de centre commercial (ou bazar, si vous préférez) consacré aux fournitures et pratiques médicales, allant de l'implantation de cyberware à l'application de biomodifs, en passant par le rafistolage post-fusillade ou le traitement de ces vilaines morsures et griffures dont les rats du diable vous ont fait cadeau. Les docs du Body Mall ne posent aucune question et préfèrent être payés en cash, même si certains acceptent de négocier (ils savent bien que d'avoir une plaie ouverte à la poitrine ne vous place pas dans la meilleure position possible pour marchander).

- Notez bien que le terme « doc » n'est pas si souvent honorifique que ça du côté du Body Mall. Certains ici sont de véritables médecins diplômés, alors que d'autres vont de l'infirmier au secouriste de combat, en passant par l'ancienne secrétaire médicale ou l'amateur non-certifié qui ont appris « quelques trucs ici et là ». Si vous pouvez, tentez de rencontrer les docteurs Eleine Pinsky ou Moe Arasaka, tous deux des médecins qualifiés. Arasaka est un troll et ancien médecin de combat pour une corpo.
- Nephrine

- Sachez bien que les charognards tournent sans cesse autour du Body Mall : Tamanous entretient de nombreux contacts ici et paie très bien pour obtenir certains organes, ce qui fait que, pour le doc, le profit est toujours au rendez-vous si vous y passez.
- Hard Exit
- Le docteur Hanson Seever a ouvert une clinique dans le Body Mall depuis un an environ, afin de traiter les habitants de Glow City. Mais la rumeur veut qu'il s'agisse en fait d'un programme destiné à marquer les patients en meilleure santé et à les relâcher, afin de pouvoir les retrouver quand le cancer, les radiations ou tout simplement les autres résidents des quartiers finissent par avoir leur peau, pour récupérer sur eux les meilleures pièces détachées possibles. Rien ne se perd, tout se transforme...
- Butch

### CARNATION-SEATTLE RANCH

*3165 NE 60th Street*

Le plus gros producteur laitier d'Amérique du Nord possède un grand ranch établi en travers de la frontière de Seattle et du Conseil salish-shidhe. Le site s'étend tout de même principalement en territoire tribal. Il y a des décennies, les propriétaires ont négocié un accord spécial avec le CSS pour garantir leurs droits d'exploitation des terres, à condition que leurs employés qui ne sont pas citoyens des NAO retournent à Seattle une fois leurs heures de travail passées. Une flottille d'hélicoptères survole le ranch pour s'assurer de la bonne application du règlement. La partie du ranch implantée à Redmond est plutôt petite, se résumant à une installation close par une enceinte et sécurisée par des senseurs et des postes de garde.

Le principal intérêt de ce ranch réside dans le fait qu'il peut potentiellement servir de porte d'entrée-sortie entre Redmond et les territoires tribaux. Le CSS ne patrouille pas à l'intérieur du ranch, mais seulement le long de ses limites, ce qui signifie qu'il est possible de traverser discrètement la frontière, surtout si vous bénéficiez d'une aide à l'intérieur. Carnation-Seattle tient à maintenir de bonnes relations avec le Conseil salish-shidhe, assez pour ne pas s'embarrasser officiellement avec des affaires de contrebande ou de franchisements illégaux de la frontière, mais certains de ses employés sont tout à fait d'accord pour regarder dans la direction indiquée en échange d'une certaine somme.

### CRUSHER 495

*124th Avenue & 143rd Street*

Détenu et géré par des orks depuis plus de trente ans, le Crusher 495 est un pilier de la scène nocturne de Redmond. Les racistes du district ont beau avoir, par le passé, menacé, vandalisé ou même incendié les lieux, les proprios ont toujours reconstruit et rouvert le club, mieux encore qu'il ne l'était auparavant. La musique tend vers du lourd : du hard ou du nova rock, ainsi que tout le panel de leurs variations. Évitez la piste de danse si vous n'êtes pas prêt à pogoter avec un ork ou un troll bourré.

Eddy Kosky, le principal proprio et gérant, a quasiment grandi dans et autour du club, ce qui fait qu'il connaît *tout le monde*. Il a su maintenir intact la politique du Crusher 495 qui consiste à aider le voisinage, afin de préserver les ressources de Redmond à Redmond. Les gens savent qu'ils peuvent venir ici pour obtenir de petits prêts, des restes de stocks, des soutiens pour tel ou tel événement communautaire ou des mises en relation, que ce soit pour du covoiturage ou du boulot en équipe. En retour, les locaux veillent sur le club et ses intérêts. Les seuls opposants haineux connus proviennent désormais de l'extérieur du quartier, et sont froidement et brutalement reçus par les gens d'ici, qui savent qui sont leurs vrais amis.

- On ne parle pas ici que de l'Humanis. Le Crusher 495 a su résister aux tentatives de prise de contrôle de la Mafia ou du Yakuza pendant des années. La famille Gianelli a même fait tuer Janus, le père d'Eddie. Ce dernier serait donc prêt à raser l'endroit plutôt que de le laisser à un syndicat. Pourtant, une fois de temps en temps, il y a toujours un mafieux ou un *kobun* pour débarquer ici en se disant que ça ferait une super filiale, et tenter ainsi de l'acquérir.
- Pistons

### DOWNFALL

*NE 175th Street & 140th Avenue NE*

Si l'on considère les standards de Redmond, le Downfall est un endroit assez propre et sûr pour s'y arrêter boire un verre ou deux. Une partie de la réputation du bar semble tenir de la bienveillance de certains clients, qui n'ont pas hésité, par le passé, à utiliser de la magie non-létale pour mettre fin à toute forme d'embrouille.



## DR. BOB'S QUICKSTITCH CLINIC

*150th Avenue NE & NE 36th Street*

« Dr. Bob's » est un nom qui circule dans Redmond depuis des années, même s'il n'existe aucune preuve qu'un vrai Dr. Bob ait jamais existé. En fait, plusieurs docs différents et officiant à divers endroits ont utilisé par le passé le nom et la réputation du discret et efficace Dr. Bob. Je pense même l'avoir fait moi-même à l'époque.

L'actuelle Dr. Bob Quickstitch Clinic est tenue par un certain docteur Lu Tran, qui ne préfère pas que l'on évoque son passé, même si la rumeur entend qu'il s'agit d'un ancien de chez Yamatetsu. Cela dit, je n'ai jamais entendu le moindre mot concernant une éventuelle réticence à soigner des métahumains, quelles que furent les raisons qu'il aurait eu de quitter son ancien employeur.

- Désolée de te décevoir, Kat, mais le docteur Lu n'est pas ce qu'on pourrait appeler un fan des Éveillés. Il est assez malin pour garder ses opinions pour lui-même, mais il accorde clairement la priorité à ses patients humains plutôt qu'aux autres.
- Hannibelle

## HOLLYWOOD CORRECTIONAL FACILITY

*156th Place NE & 159th Avenue NE*

L'Hollywood Correctional Facility demeure la plus grande prison de Redmond. Et ce n'est pas une blague de dire que les détenus s'en tirent beaucoup mieux à l'intérieur que la plupart des gens qui survivent dehors. Eux, au moins, jouissent d'un endroit au sec pour dormir et de repas réguliers, même s'il ne s'agit, la plupart du temps, que de bouillie de soja et de protéines de champignons.

- La rumeur chante que Chimera a un de ses membres détenu dans cette prison, qui accepte toujours les ordres de son organisation quand il s'agit d'éliminer un ou plusieurs prisonniers. Sans surprise, Hollywood Correctional affiche un fort taux de mortalité, due principalement à des « accidents » et à des « violences entre prisonniers », et personne n'a jamais réussi à prouver si un lien existait entre tout ou partie de ces incidents. Du moins, pas encore.
- Plan 9

## HOLLYWOOD HOSPITAL

*153rd Street & 154th Avenue*

Désespérément typique des hôpitaux des Barrens, cet établissement manque constamment de moyens, d'effectifs, et se situe largement en dessous de la moyenne pour tout ce qui concerne la propreté et les soins accordés aux patients. Une bonne partie du personnel n'affiche ni diplôme ni formation, mais la plupart est plutôt dévouée (il faut l'être pour bosser dans un endroit pareil). L'administrateur en chef, le docteur Edison Olszewski détient lui-même le record : il bosse à l'Hollywood depuis vingt-quatre ans. C'était auparavant un chirurgien de combat dans une unité d'élite de MCT, mais ils l'ont viré pour avoir apporté son aide et ses soins à un ennemi (en d'autres termes, pour avoir fait preuve d'un brin d'humanité). Il demeure fermement déterminé à maintenir l'hôpital ouvert et en fonction du mieux qu'il peut.

- L'hosto, comme n'importe quel hosto des Barrens, a souvent recours à des renforts pour sa sécurité. C'est le paradis du chapardage. Même le plus petit matériel médical qu'ils ont en stock pourrait atteindre des records de prix au marché noir. Ils dépensent donc une bonne partie de leur budget, déjà très limité, à embaucher des muscles pour protéger tout ça.
- DangerSensei

## HOLLYWOOD SIMSENSE ENTERTAINMENTS

*NE 145th Street & 168th Avenue*

Cette entreprise de Redmond fabrique du matos simsens bas de gamme, et des puces encore plus cheap pour aller avec. Ils possèdent aussi leurs propres studios où sont produits des sims. Pour la plupart, il s'agit de sims porno ou snuffs, mettant en scène des « acteurs » recrutés dans les

rues des Barrens. La Mafia de Seattle, qui contrôle Hollywood Simsense, s'occupe elle-même de la distribution de ses produits, les revendant à des puceux un peu partout dans le métropole. Ils ne manquent jamais d'aspirants acteurs, voire de pauvres mômes des rues prêts à tout contre un repas chaud et quelques avantages. Comme ces avantages incluent souvent leur premier fix de BTL, ils n'en deviennent que plus dociles à faire tout ce que le réalisateur exige d'eux chaque fois qu'il crie « action ! ».

- Des conflits explosent souvent à cause des puces, des snuffs et des autres productions que cet endroit vomit, surtout quand ces dernières entrent en concurrence avec ce que le Yakuza importe ou produit lui-même. Ces bastons sont source de beaucoup de sang versé chez les gangs de Redmond, qui sont souvent, comme dealers ou comme soldats, au premier rang quand les hostilités éclatent.
- Hard Exit

## JACKAL'S LANTERN

*25th Street & 168th Avenue NE*

Le Jackal's Lantern est en fait un bar temporaire, destiné à ne durer « qu'un seul soir », qui a réussi, d'une manière ou d'une autre, à prendre racine et à rester debout pendant plus d'une vingtaine d'années. Bon, certes, il a changé d'adresse quelques fois depuis ses premières soirées (l'une de ses incarnations ayant été brûlé jusqu'aux fondations), mais une bonne partie de l'établissement demeure inchangée. Les tables sont faites d'anciens rouleaux de câbles, en plastique ou même en bois, les chaises sont pliantes ou improvisées et le mobilier pour le moins dépareillé. La déco se compose de câbles de LED tirés un peu partout, de morceaux de poupees enveloppées de fils barbelés et, bien entendu, de membres (vivants pour la plupart) des Halloweeners. Cela fait des années que le gang a fait du Lantern son QG, au point d'en devenir les vendeurs et les vigiles officieux, du moins, quand ils ne sont pas occupés à picoler et à (se) frotter sur la gueule.

## JOKE

*Union Hill Road & 208th Avenue NE*

Dans les années 2040, Jacque Shurrock investissait le hall et le premier niveau d'une tour résidentielle pour les transformer en club. Jacque devait une bonne partie de son apport financier au Yakuza, qui a, depuis, récupéré le contrôle des lieux. Si le rez-de-chaussée est réservé à la danse, à la boisson et aux spectacles de cabaret (allant parfois jusqu'au sexe en direct et au show SM certains soirs), les Yaks ont transformé les étages en une combinaison d'espace de bureaux, d'entrepot de contrebande, de planque syndicale et de sex club. Il vous faut connaître quelqu'un pour avoir l'autorisation de monter, et plus haut vous allez, plus étroite est la sécurité. Les appartements les plus élevés sont consacrés au bureau et au terrain de jeu de Jonny Wakshira, le kobun en charge des lieux, qui passe le plus clair de son temps dans le club, en bas, à mater les gens et à profiter de la compagnie de personnes triées sur le volet pour la nuit.

- Wakshira change d'allégeance comme de chemise de marque. À l'origine, il était affilié au Nishidon-gumi, mais il a filé chez les Shigeda quand Shotozumi a déclaré la guerre à Nishidon. Il a ensuite très rapidement déclaré sa loyauté envers Kanaga quand ce dernier s'est emparé du gumi après l'assassinat de Shigeda. C'est un survivant, principalement concentré sur son plaisir, et rien d'autre.
- Mihoshi Oni

## LIFE-EEZ APPLIANCES

*West Morrison Street & Stewart Avenue*

L'usine Life-Eez fabrique des produits alimentaires et de nettoyage. Le matériel et autres denrées sont ensuite acheminés par hélicoptère cargo.

- Notez bien que Life-Eez est surtout réputée pour employer des métahumains et des changelins, ce qui leur vaut une haine féroce de la part de nombreux groupuscules de l'Humanis, qui ont déjà attaqué l'usine par le passé, jusqu'à y déposer des bombes.
- Tarlan

- Je ne saurai probablement jamais pourquoi ces ordures racistes sont si furieuses. Travailleur à Life-Eez équivaut à une peine de mort. Ces usines sont particulièrement toxiques et n'accordent aucune importance à la sécurité de leur personnel. Là-bas, ils sont plutôt du genre à virer quelqu'un dès qu'il souffre d'une blessure liée au travail, parce que ce dernier serait incapable de travailler aussi dur qu'avant. Il leur arrive même de masquer un accident mortel en revendant les corps des victimes à des trafiquants d'organes. Ici, c'est un salaire d'esclave, sans avantage ni sécurité de l'emploi, mais c'est certes toujours mieux que rien à Redmond.

- Butch

## MAD WOMAN

*51st Street NE & 228th Avenue NE*

Si, il y a cinquante ans, ce club était le summum du chic nocturne, le bien nommé Mad Woman n'évoque aujourd'hui qu'une vieille pute siphonnée. Les systèmes d'éclairages et de son ont été depuis longtemps cannibalisés, à l'instar du reste des installations, mais des DJ entreprenants ont pris l'initiative d'installer un petit réseau RA et quelques mini-speakers muraux pour les remplacer. Malgré ça, on vient surtout ici pour boire plutôt que pour danser, les clients ayant tendance à y noyer leurs soucis et à s'y fracasser assez pour finir au bras de quelque inconnu(e), histoire de ne pas passer la nuit seul.

- Cet endroit commence à attirer un tout nouveau type de clientèle, principalement composée de néo-tribaux en quête de nouveaux lieux où organiser des raves parties régulières. Le proprio ne réclame en retour qu'un petit pourcentage des entrées, car ces soirées attirent beaucoup de monde, et ceux qui les organisent s'occupent vraiment de tout, de la décoration à la mise en place de réseaux, en passant par la sélection musicale et la promotion de l'événement.

- Plan 9

- La mouvance néo-tribale a, à son tour, ramené beaucoup de chamans urbains dans le club. La dernière grosse teuf en date fut marquée par l'apparition inattendue de ce que l'on ne peut qu'appeler un esprit Guide, sous la forme d'une métisse aux dreadlocks flashy qui lui tombaient jusqu'aux genoux, vêtue du dernier chic de la mode clubbing moderne. Cela prouve qu'une réelle communauté s'est formée autour du Mad Woman.

- Lyran

## MONOHAN VEHICLES

*Black Nugget Road*

Le complexe industriel Monohan de Redmond produit des véhicules militaires et de sécurité à destination d'Ares Arms, une division d'Ares Macrotechnology. Les matériaux bruts sont convoyés jusqu'aux pistes de béton par hélicoptère cargo, alors que les véhicules terminés quittent les lieux dans le cadre d'immenses convois armés, pour être livrés ensuite partout dans le monde. La présence de cette usine à Seattle arrange beaucoup Knight Errant, car elle leur permet de produire leurs véhicules sur place et de les remplacer rapidement.

- La famille Monohan a conclu une bonne affaire en revendant l'entreprise à Ares, allant même jusqu'à obtenir de garder le nom d'origine en tant que filiale d'Ares Arms, et de rester aux commandes – enfin, pour ceux qui voulaient toujours bosser. La jeune génération des Monohan est, logiquement, pourrie-gâtée, riche jusqu'à l'indécence, et reste considérée comme des célébrités locales, réputées pour jeter leur argent à la gueule de tous.

- Mika

## NOVELTY HILL SLEEP & EAT

*Novelty Hill Road & West Snoqualmie Valley Road*

Cet entrepôt réaménagé comporte un vaste réseau de tubes en acier formant des séries d'alcôves, et reliés entre eux par des passerelles en fer – la configuration typique des hôtels cercueils. Les proprios ignorent presque toutes les subtilités des codes d'hygiène publique ou de l'immobilier. Ainsi, vous n'y trouverez pas d'alarme à incendie ni d'extincteurs automatiques,



et encore moins de sanitaires (à moins que vous ne comptiez sur le Stuffer Shack au coin de la rue). Les verrous de la plupart des cabines fonctionnent, mais vérifiez bien la vôtre avant d'y rentrer, ventilation comprise, pour peu que vous ayez une raison de rester dans ce trou.

## PHOENIX HOUSE

*Union Hill Road*

La Phoenix House sert toujours une bonne cuisine japonaise, principalement à base de soja, mais avec des produits frais de temps à autre. Toutefois, l'ambiance a radicalement changé depuis que les propriétaires ont sombré dans des soucis financiers après le Crash 2.0, ce qui les a forcés à demander de l'aide aux yakuzas locaux. Ces derniers les pressent, depuis, comme des citrons, transformant peu à peu l'endroit en l'un de leurs repaires. Ce qui, du coup, fait fuir la clientèle, et complique grandement les choses pour De Anh Trinka, le proprio, et sa famille, et rend le remboursement de la dette plus difficile.

## REDMOND CENTER

*Redmond Way & Avondale Way NE*

Le Redmond Center était à l'origine un ambitieux projet visant à revitaliser l'économie de Redmond en encourageant le tourisme. Un centre commercial sur deux niveaux ouvrit donc ses portes en 2049, auquel était rattaché un hôtel de luxe de dix étages. Le complexe donnait aux visiteurs un endroit où aller (et rester), et a aussi attiré un bon nombre des jeunes de Renton et de Redmond en quête d'un endroit où traîner. Malheureusement, le centre a sombré quand les touristes ont déserté Redmond, du moins, ceux intéressés par les commerces ou ayant les moyens de descendre dans des hôtels...

- Le Yakuza s'est emparé de la totalité du Redmond Center, lançant une sorte d'« OPA » qui a commencé par la mort du manager de l'hôtel dans l'une de ses chambres, en compagnie d'une prostituée. Depuis, le complexe entier n'est qu'une devanture pour couvrir leur marché noir, leur contrebande, leurs trafics et leur réseau de prostitution dans le district, leur permettant même de s'étendre à Renton. C'est une véritable curée.

- Mika

- Le centre a été bâti avec une série de tunnels dissimulés en sous-sol, comme des bunkers, pour permettre une défense en cas d'attaque de la Mafia. Les yakuzas utilisent les tunnels comme entrepôts ou comme planques, tout en gardant à l'esprit qu'ils peuvent transformer l'endroit en véritable forteresse au besoin.

- Khan-A-Saur

**REDMOND DISTRICT COURTHOUSE***NE 85th Street & 163rd Avenue***REDMOND DISTRICT HALL***15670 NE 85th Street*

Les bâtiments administratifs de l'administration de Redmond. À l'instar de ce dernier, ces bâtiments sont fantoches. Ils ont pratiquement un siècle d'existence, et sont à peine entretenus, du moins juste assez pour faire bonne figure (tout comme les responsables du district).

**REDMOND GENERAL***164th Avenue NE & 85th Street NE*

Le Conseil corporatiste et le gouvernement du métropole ont fondé le Redmond General en 2049, dans le cadre d'un projet de développement communautaire. Depuis, les deux mécènes se sont évertué à alimenter l'hôpital en argent, plus pour sauver publiquement la face qu'autre chose. Le bâtiment demeure certainement l'établissement de soins le plus propre et le plus moderne du district, mais ils rencontrent, sans surprise, les pires difficultés pour empêcher aussi bien les membres de son personnel que les malades sous leur supervision de profiter du système. L'administration a connu beaucoup de scandales de marché noir, de trafic d'organes et autant d'activités illicites que dix hôpitaux de même taille cumulés.

**SKELETON***Redmond Fall City Road & 196th Avenue NE*

Le Skeleton est le plus célèbre et le plus vénérable club de rock de Redmond. Même s'il a l'air sale et vétuste, avec ses couches épaisses de flyers et d'affiches agrafés sur les murs et les poutres (et partout ailleurs, en fait), chaque groupe qui se respecte meurt d'envie de jouer ici, même les plus célèbres, qui apprécient l'expérience kitsch de « passer au Skeleton ». L'endroit affiche sans cesse complet. Les festivités commencent à la tombée de la nuit, avec un pic qui commence à vingt-et-une heures pour se terminer vers minuit, laissant le reste de la nuit aux débutants. Avec les amateurs du coin, le Skeleton attire aussi des bourgeois de Bellevue et de Renton, à la recherche du frisson sauvage des Barrens...

**SQUATTER'S MALL***NE 8th Street & 244th Avenue NE*

Connu il y a quarante ans de cela sous le nom d'Information Plaza, ce vaste centre commercial a ouvert tout juste deux ans avant le Crash de 29, un évènement qui a presque emporté tout le centre en une seule nuit. Comme les emplois (avec les clients) s'envolèrent vers les districts avoisinants, les boutiques ont fermé les une après les autres jusqu'à ce que le centre entier se transforme en ville fantôme. Incapable de le désaffecter proprement, les propriétaires déclarèrent leur faillite et abandonnèrent les lieux, ce qui permit ensuite aux squatteurs de débarquer pour emménager. Aujourd'hui, le bâtiment ressemble à un immense condoplexe pour SDF, accueillant parfois des familles entières réunies dans une échoppe. Ces occupants ont établi un bazar permanent dans la rotonde ou la section alimentaire, et déalent des BTI ou leur propre corps à proximité des entrées. Le complexe est si enfoui dans les Barrens que la police se fuit complètement de ce qui s'y trame, ne se rendant jamais sur place, et personne n'est venu réclamer le terrain, pour peu qu'on arrive à déterrer sa véritable propriété de la montagne de paperasse et de déclarations de banqueroute qui se sont accumulées au fil des ans.

- ⦿ Le Squatter's Mall est loin d'être aussi organisé que le Crime Mall à Puyallup, mais vous pouvez toujours y dénicher des trucs sympas au marché noir. La plus grande partie du matos qu'ils vendent ici n'a toutefois que peu de valeur aux yeux du shadowrunner lambda. Il s'agit principalement d'objets domestiques ou personnels, ainsi que la plupart des grilles-neurones et autres formes de « divertissement » destinés à vous faire oublier à quel point votre vie est merdique.

- ⦿ Khan-A-Saur

**YOSHIRO'S***Woodinville Snohomish Road & 175th Street NE*

Yoshiro's est ce que la Phoenix House sur Union Hill pourrait devenir après une longue période de déchéance commerciale. On ne vous y servira que de la bouffe nippone grasse et pas chère, servie dans du papier journal et accompagnée de substituts de bières au soja. Vous profiterez de la compagnie de gangers et d'aspirants yakuzas qui adorent harceler la clientèle quand ils se sentent d'humeur. Certains parmi ces clients se disent « shadowrunners », mais n'en demeurent pas moins que de la vermine à louer.

- ⦿ C'est ce que la plupart des soi-disant shadowrunners sont en réalité, Katie chérie.

- ⦿ Mika

# PUYALLUP

Si Redmond – tout comme le reste de Seattle – a énormément changé ces dernières décennies, le district du métroplex qui fut le plus transfiguré, au point que ses habitants d'il y a cinquante ou soixante ans ne le reconnaîtraient pas, demeure sans aucun doute Puyallup. Ce coin, qui n'était autrefois qu'une succession de campagnes sauvages, de terres cultivées et de vergers remplis de pommiers (c'est vrai, j'ai vu des photos !), fut littéralement enseveli sous des tonnes et des tonnes de cendres volcaniques quand, en 2017, le mont Rainier entra en éruption. Suivirent ensuite les réfugiés de la Guerre de la Grande Danse fantôme, avec leurs tentes et leurs campements semi-permanents, puis les métahumains fuyant les flammes de la Nuit de la rage en quête d'abris. S'ensuivirent encore d'autres éruptions volcaniques, des vagues entières de changelins, les guerres de la pègre... Aujourd'hui, c'est une vraie montagne de débris, à la fois matériels et humains, qui forme les Barrens de Puyallup.

## PUYALLUP D'UN COUP D'ŒIL

**Superficie :** 1008 kilomètres carrés

**Population :** 506 000 habitants

**Humains :** 48 %

**Elfes :** 21 %

**Nains :** 4 %

**Orks :** 22 %

**Trolls :** 4 %

**Autres :** 1 %

**Densité de population :** 502 par kilomètre carré

**Revenu annuel moyen par habitant :** 6 200 \$

**Taux d'affiliation corporatiste :** 18 %

**Hôpitaux et cliniques :** 6

**Circonscriptions électORALES :** 10

**Éducation :**

**Niveau collège :** 80 %

**Niveau lycée :** 16 %

**Enseignement supérieur :** 4 %

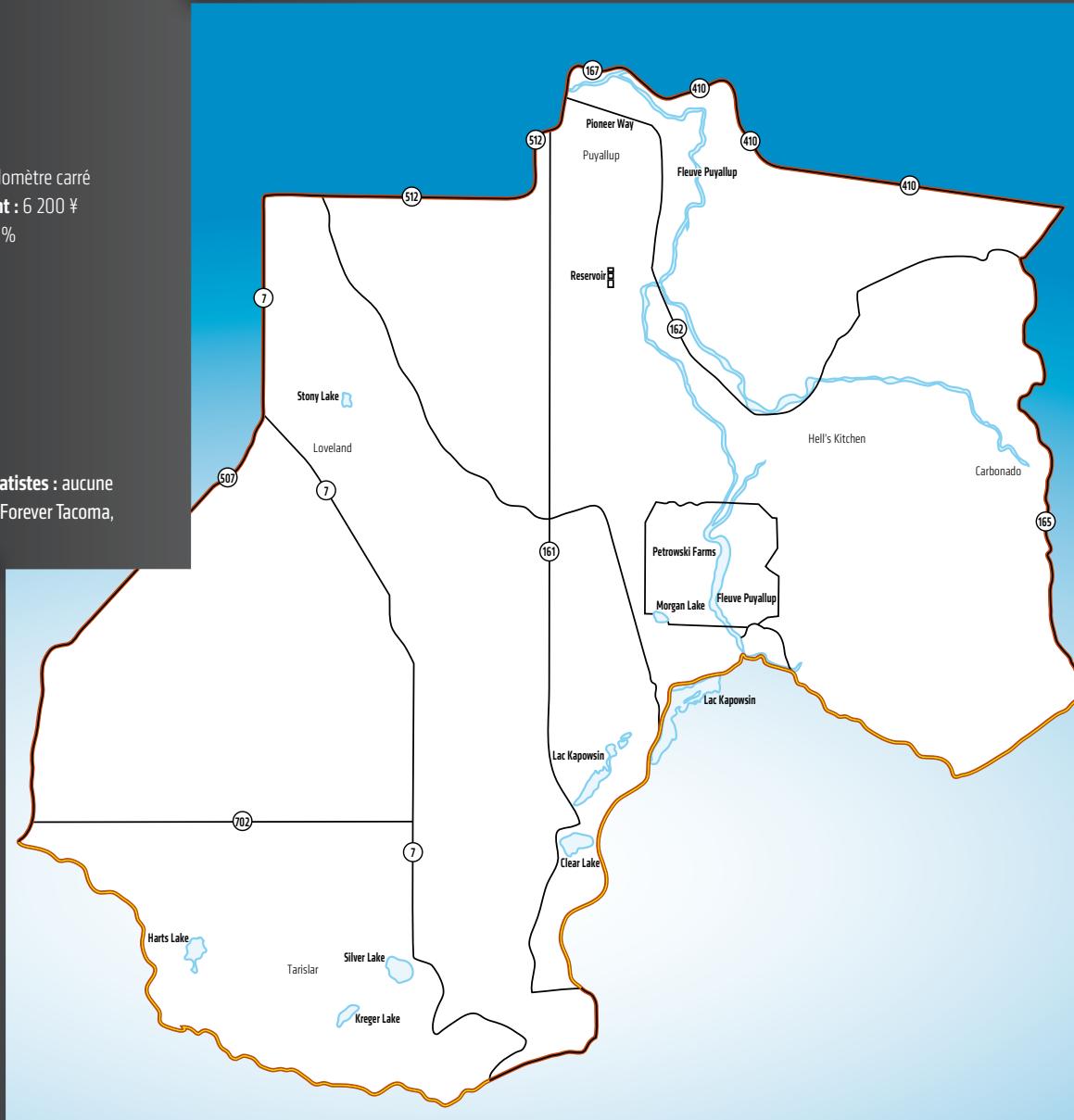
**Masters et doctorats :** 1 %

- **Principales installations corporatistes :** aucune

- **Principaux gangs :** Black Rains, Forever Tacoma, Princes, Reality Hackers

Les gens ne débarquent à Puyallup que pour s'y cacher, ou parce qu'ils n'ont aucun autre choix. Le district est devenu la demeure des indigents et des exilés. Par exemple, il voit débarquer, ces derniers temps, un nombre certain d'« émigrés » du Tír Tairngire, pour la plupart des exilés elfes fuyant la « Terre promise » ou des jeunes elfes, qui pensent que Seattle est une ville pleine d'excitation et d'opportunités, ou tu peux t'épanouir, être différent, sans avoir à te conformer aux coutumes complexes issues des idées élitistes et enchanteresses d'une minorité d'oligarques. Tout cela est vrai, pour sûr, mais ils ignorent tout de la dure et cruelle réalité qui les attend ici, quand ils débarquent avec seulement quelques thunes en poches et les rêves d'une vie différente plein la tête. Beaucoup de ces rêves disparaissent ici, à Puyallup, comme ceux des autres gamins qui déboulent des NAO, de Californie ou de plus loin encore. Les touristes ne s'aventurent à Puyallup que pour voir les champs de lave spectaculaires, ou encore pour s'encanailler dans certains clubs nocturnes, mais même dans ces cas-là, ils ne voyagent pas sans hélicoptère ou limousine blindée, et ils ne s'attardent pas non plus.

Comparé à Redmond, Puyallup est plus clairsemé, aussi bien en termes de démographie que d'urbanisme. Le district couvre environ deux fois plus de superficie que Redmond, pour une densité démographique moitié moindre, même si certains vastes périmètres demeurent presque inhabitables (on peut dire la même chose de Redmond, mais pour d'autres raisons). Les gens d'ici tentent de rester enfermés chez eux autant que possible. Puyallup est régulièrement assailli par des chutes de « neige sale », de la cendre grise et fine toussée par le mont Rainier, et possède la pire qualité d'air de tout Seattle. Les respirateurs sont obligatoires, même si certains ici n'ont d'autre choix que de se protéger le



## QUARTIER : PUYALLUP

Bastian rabattit la capuche sur sa tête et activa le nanotatouage qui couvrait son corps, assombrissant ainsi sa peau d'une pâleur maladive. Entre les vidéos de SimStim et les concerts, Lord Bastian de Black Sunday commençait à se faire un nom auprès des fans. Les DJ des boîtes de nuit passaient désormais ses chansons ; avec un poil plus de notoriété, il devrait rapidement pouvoir larguer son autre job et arrêter de courir les Ombres. Et c'est exactement la raison qui l'amenaient ici : il avait besoin d'un ange pour le protéger du Yakuza.

Vu de l'extérieur, l'Underworld 93 ressemblait à un entrepôt désaffecté. En fait, ce bâtiment était même bien plus que le panneau holographique géant qui le qualifiait de meilleur club du plexe. Bastian demeura caché dans les ombres, s'appliquant pour éviter d'attirer l'attention des voleurs, et attendit là. Ce n'est qu'après la fin d'une de ses chansons qu'Annette, la gérante du club, fit son apparition.

Nette était autrefois cadre chez Mega-Media, dans la division des interventions en urgence, mais un scandale interne l'avait forcée à prendre sa retraite prématurément. Il attendit qu'elle tourne le regard vers lui et lui sourit. Trois chansons plus tard, un homme en costume lui servait un verre en compagnie de la gérante. Nette avait l'habitude des rencontars improvisés. Il feignit la surprise et la suivit.

Les bureaux de Nette présentaient toutes les commodités qu'un cadre supérieur pouvait exiger. Et surtout quelqu'un possédant un associé tel qu'Annette. Elle renvoya les gardes et verrouilla la porte.

« Je suis surprise que tu te sois montré.

- On est dans la zone rouge, Nette. On a besoin d'une protection.
- Tous les complices d'Easy D. sont morts.
- Easy est mort à nos yeux. Mais on ne veut pas tomber avec lui. »

Nette éclata de rire : « Tu as vraiment une très haute opinion de toi-même, et de ma liste de contacts.

- J'espérais plutôt que tu parlerais à ton... associé. »

Nette s'arrêta de rire. « Je ne crois pas qu'il soit intéressé par un rocker jetable.

- Il affirme bien aimer ma musique. Le Yakuza l'écouterait, lui.

- Il aime bien beaucoup de musiques. Et en plus, tu passes plus de temps à esquiver les balles qu'à chanter. »

C'était là la chose qu'il jurait ne plus vouloir refaire.

« J'ai quelque chose qu'il désire.

- Je ne peux pas croire qu'il te désire ainsi », commenta Nette sarcastiquement.

« Non, j'ai un objet qu'il désire. Un jour, il m'a offert trente mille pour l'acquérir. »

Avant que Nette ne puisse rétorquer, son commmlink sonna. Elle porta un doigt sur ses lèvres et tapota sur son oreille. « Oui, Peri ? » Silence. Nette haussa un sourcil. « Certainement, Peri, ce sera fait. »

Nette marcha jusqu'à son bureau et servit deux verres. « Alors ? », demanda Bastian.

Elle lui tendit l'un des verres et lui sourit. « Tu dois avoir quelque chose qu'il désire beaucoup. Il accepte de fournir une protection.

- Je vais expédier ça par coursier.

- Qu'est-ce que c'est alors ? Tu DOIS me le dire, » s'empressa Nette. « Car c'est rare de le voir se précipiter. »

Bastian ignora le verre et repassa la capuche sur sa tête. « Mon bien le plus cher. Une guitare. Une Fender Stratocaster 1965.

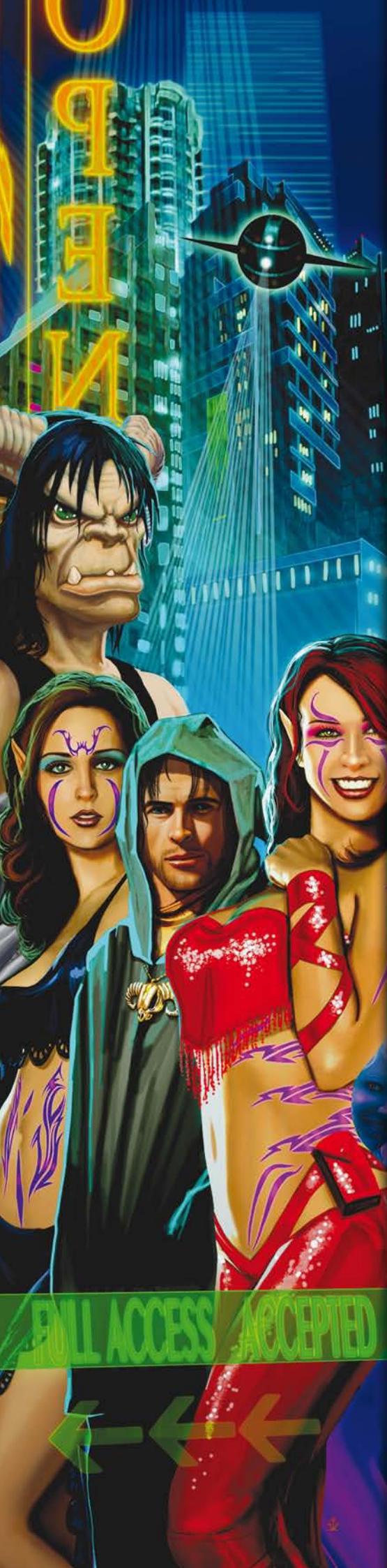
- Et pourquoi a-t-elle autant de valeur ?

- C'était la première guitare à avoir été brûlée lors d'un concert de Jimi Hendrix. Elle n'a pas de prix. Mais bon, je ne peux pas en profiter si je suis mort.

- Je comprends pourquoi il a accepté le marché.

- On pourrait utiliser cet ange gardien dès ce soir, beaucoup de gens nous recherchent.

- Un fixer te contactera avec les détails dès que je recevrai le colis. Ne me regarde pas avec ces yeux tristes, tu as fait le bon choix. Tout ce qui peut contribuer à sauver ta vie vaut la peine. C'est le prix à payer quand tu cours dans les Ombres. Et qui sait, peut-être que tu pourras en faire une bonne chanson ? »



nez et la bouche avec des écharpes ou des masques chirurgicaux. La toux, grasse et profonde, que finit par développer toute personne qui demeure assez longtemps exposée à l'air d'ici sans se protéger a même plusieurs noms : « toux-P » ou « toux grise ».

## LES QUARTIERS

Comme Redmond, Puyallup se divise en quartiers informels, qui se distinguent à la fois par leur localisation et les communautés qui les habitent sans respecter les subdivisions administratives d'origine.

### CARBONADO

Avant la Grande Danse fantôme, la zone de Carbonado se composait principalement de petites cités corporatistes, fondées par des compagnies minières tout au long de la Carbon River Valley, jusqu'au mont Rainier. Leur économie se reposait lourdement sur l'exploitation des mines de charbons et l'abattage des réserves de bois voisines. Mais une grande partie de ces deux activités a cessé après la première éruption du mont, qui a littéralement balayé les ressources forestières et poussé les compagnies minières à se retirer, par peur des instabilités géologiques. Ne demeurèrent que des villes abandonnées.

Une foule d'orks, qui fuyaient la Nuit de la rage du centre de Seattle, vint s'établir ici voilà une trentaine d'années, installant leurs foyers dans les maisons et les appartements d'entreprises, jusqu'à s'approprier les complexes miniers laissés à l'abandon. D'autres squatteurs et réfugiés suivirent, attirés par les tentatives des nouveaux habitants de relancer certaines mines, en utilisant tout l'équipement qu'ils pouvaient récupérer ou bricoler.

- Carbonado était déjà presque intégralement percé de vieux tunnels miniers, et les orks en ont creusé plein de nouveaux depuis. Outre cette industrie minière à peu près légitime, l'autre activité majeure du quartier demeure la contrebande, qui sait tirer profit des tunnels pour cacher ou stocker les marchandises qui ont traversé les frontières. Certaines salles souterraines sont assez larges pour accueillir des ateliers de réparations et servent aussi de parkings.

- Rigger X

- Les mines et les tunnels abandonnés de Carbonado attirent d'autres types d'émigrés. De nombreux paranormaux viennent s'installer dans le coin : des agropelers, des hommes-oiseaux, des harpies, des rats du diable ou encore des bandernatches et des piaumes en provenance des terres tribales. On raconte aussi beaucoup d'histoires de feux follets qui attirent des gens dans les mines désertées, pour les guider jusqu'à des ravines ou des tunnels instables. Parfois, les locaux s'unissent pour nettoyer les tunnels infestés, quand ils n'engagent pas quelqu'un pour le faire à leur place.

- Lyran

### HELL'S KITCHEN

La coulée de lave de Mowich demeure la particularité la plus distinctive de Puyallup. Elle est formée par les rivières de lave qui s'écoulent du mont Rainier, qui emportent tout sur leur passage. Au final, la coulée finit toujours par refroidir et durcir, laissant des kilomètres carrés de roche volcanique noire. Ce phénomène a expulsé le fleuve Puyallup de son lit, inondant les terres voisines les plus basses avec une boue grisâtre et toxique. De grandes quantités d'eau se sont infiltrées dans les souterrains, où elles forment des poches entières de boue bouillonnante ou des geysers de vapeur qui explosent à la surface de la lave séchée. Le fleuve a fini par s'installer dans un nouveau lit, même s'il n'est guère stable et continue à provoquer des inondations à la fin de l'hiver et au début du printemps.

Cherchant toujours à tourner les désastres à leur avantage, surtout quand il s'agit d'en tirer un max de profit, de nombreuses corporations entrevirent l'opportunité de bâtir des centrales géothermiques sur les champs de lave. Certains projets furent même approuvés, mais le Crash de 2029 vida les caisses, emportant bien souvent les entreprises avec elles. Ces terres de lave séchées sont donc parsemées de structures

inachevées et rouillées, certaines d'entre elles ayant été réquisitionnées et transformées en relais ou en refuges.

Hell's Kitchen attire quand même quelques visiteurs : des chamans viennent traverser les déserts de lave et les dunes de cendres pour accomplir une quête de vision et communier avec les esprits de la nature, alors que des marchands de talismans y dénichent des minerais utiles et des os d'animaux ayant péri dans la plaine ou dans un fossé de boue en ébullition. Certains mineurs nains s'aventurent jusqu'ici avec des pioches et des pelles à la recherche de veines de minerais exploitables. Le reste se compose de touristes venus admirer la beauté des coulées de lave (souvent en restant à une distance très raisonnable) ou de contrebandiers qui profitent de la désolation ambiante et de la proximité de la frontière pour éviter ici les stations radars et les drones de patrouilles.

- Traverser Hell's Kitchen n'est pas simple : le terrain est instable et plein de trous de boue bouillante et de geysers qui peuvent jaillir sans prévenir. La chute de cendres recouvre souvent les trous de vapeurs, les fissures dans la roche et tout un tas d'autres dangers, comme des mares de cendres mouvantes dans lesquelles on peut couler sans parvenir à en sortir et disparaître en quelques secondes. Mon conseil : trouvez un guide qui connaît bien le coin si vos devez traverser ces champs de lave séchée à pieds.

- Hard Exit

- Et en plus des dangers du terrain s'ajoutent les créatures qui s'aventurent ici depuis les terres tribales, attirées par la chaleur et les minerais particuliers des champs de lave. Les vers de roche sont courants à Hell's Kitchen, et ils peuvent même traverser les blindages de véhicules, si on leur en donne l'opportunité.

- Lyran

### LOVELAND

Situé à la frontière ouest du district, à proximité de la Route 7, Loveland est l'un des quartiers des Barrens de Puyallup les plus densément peuplés, et les plus violents aussi. Il est bourré de squatteurs, de dealers, de voleurs, de gangsters et de putes, la plupart d'entre eux jetant leur dévolu sur les soldats en perm de Fort Lewis, tout proche. Le Yakuza et la Mafia se battent depuis des années pour le contrôle de Loveland, souvent par l'intermédiaire des différents gangs qu'ils arment et équipent, et qu'ils chargent d'accomplir leurs courses, et de revendre leurs drogues, leurs puces et le reste de leur contrebande. Aucun des deux syndicats n'a, pour le moment, déployé les ressources nécessaires pour annihiler son adversaire, et le conflit traîne en longueur.

- Loveland est aussi un arrêt bien pratique sur la route de contrebande qui traverse Puyallup pour entrer à Tacoma, suivant la Route 7. Ce quartier possède certaines des rares installations des Barrens, que se partagent les deux syndicats. Une majorité des gangs de motards de Loveland travaillent pour la Mafia ou pour le Yakuza. Ils fournissent donc des escortes et des distractions pour les convois de leur employeur, ou encore se mettent à traquer et à attaquer les convois adverses, comme des hordes de chiens sauvages suivant un troupeau, ce qui leur attire naturellement, s'ils se font choper, des représailles du syndicat visé, par le biais d'un gang rival.

- Rigger X

### PUYALLUP

Le quartier de Puyallup se situe à la jonction de Tacoma et d'Auburn, et demeure donc principalement dédié aux classes moyennes. Il apparaît assez propre et sécurisé si l'on s'en tient aux standards du district. L'administration du district de Puyallup est établie ici, au District Hall, avec le reste des établissements et des commerces, du moins les plus légitimes. Les dirigeants du quartier et du district font de leur mieux pour combattre l'impression de cause perdue que l'on colle aisément à Puyallup, tout en tentant d'attirer des commerces et des touristes dans le district.

La vérité est que presque tous les officiels et les employeurs de cette zone sont contrôlés ou rackettés par la Mafia ou le Yakuza (et parfois par les deux en même temps). La pègre possède et gère Puyallup, et

quiconque se met en travers de son chemin – politiciens et piliers de communauté inclus – finit soit sali par une arnaque et forcé à quitter le territoire, soit (et c'est la plupart des cas) en état de décomposition dans le fleuve Puyallup.

### TARISLAR

*Tarislar* est le mot de sperethiel pour « souvenir », dans le sens de « ne jamais oublier ». Ce quartier se situe dans le coin sud du district, et s'étend entre Silver Lake et Harts Lake. Il héberge la grande majorité des elfes de Puyallup. Ces derniers y ont fui les foules en colère et les flammes de la Nuit de la rage, la plupart jurant de ne plus jamais faire confiance aux humains. Dans les faits, les habitants de Tarislar limitent leurs contacts avec les étrangers au strict minimum. Ces derniers ne sont pas les bienvenus ici.

Les elfes n'ont jamais souhaité s'établir définitivement à Tarislar. Dans leur fuite, ils ont tracé leur chemin le plus au sud possible, prévoyant de traverser ensuite la frontière pour se réfugier dans les terres tribales et rejoindre les elfes des Sinserach. Mais la brusque sécession de Tír Tairngire de la nation salish-shidhe laissa le Conseil tribal souverain pour le moins méfiant vis-à-vis des elfes, et ces derniers se virent refuser la traversée des terres tribales pour atteindre les Sinserach ou le Tír.

Finalement, Tír Tairngire a fini par s'ouvrir à l'immigration, mais la politique de visas de la nation elfique a toujours été pour le moins tordue, et alors que certains elfes de Tarislar se sont vu accorder le droit d'immigrer, d'autres ont été refusés sans raison apparente. De plus, Tír Tairngire a exclu beaucoup de ses citoyens au fil des ans, et nombre de ces derniers ont fini par atterrir ici, dans les Barrens. Ces exilés elfes sont généralement bien acceptés, même si certains considèrent ces elfes « déchus » de la Terre promise comme des proies faciles ou des cibles privilégiées pour passer leurs rancunes.

- D'autres encore les voient comme des gourous, des élus ayant vu la Terre promise, même s'ils en ont été exclus (sans doute injustement). Beaucoup d'exilés du Tir accèdent finalement à des positions de pouvoir et de respect au sein de Tarislar... Enfin, ceux qui survivent.

- Ethernaut

Tarislar est officiellement abandonné par l'administration du métropole, ce qui signifie qu'il n'y a ici aucun service municipal, pas même l'électricité ou le téléphone, à l'exception de ce que les locaux parviennent à bricoler ou à détourner du réseau local. Ceci s'applique aussi aux systèmes sanitaire, de santé et à la sécurité, et beaucoup de ces services sont souvent assurés par la coopération communautaire, et avec l'aide de gangs ou de syndicats de la pègre, comme le Laesa.

- Pas tout à fait. Le conseil communautaire de Tarislar parvient en fait à lever assez de fonds pour payer Knight Errant afin qu'ils assurent la police dans le quartier. La décision d'amener ici des « étrangers » a fait controverse, mais KE a su la jouer très fine dans ses relations publiques (leur officier de liaison étant un elfe), et beaucoup d'habitants ne demandent qu'à desserrer l'emprise des gangs, comme le Laesa, sur le quartier.

- Tarlan

- Il faut préciser que beaucoup parmi les premiers à avoir emménagé à Puyallup après la Nuit de la rage étaient en fait humains : la plupart des parents et des familles d'enfants métahumains se sont dressés pour les protéger et ont tout autant souffert des persécutions. Au cours des trente et une années qui suivirent, les métahumains ont fini par fonder leurs propres familles, mais on dénombre toujours des mariages mixtes. Les populations humaines de quartiers comme Carbonado ou Tarislar déclinent, mais elles sont toujours bien présentes. Ne soyez donc pas surpris si vous croisez d'autres races dans ces quartiers « elfes » ou « orks ».

- Butch

## LIEUX INTÉRESSANTS

Comme je l'ai déjà précisé, les touristes qui viennent à Puyallup le font généralement soit pour contempler les coulées de lave et les geysers (souvent en restant bien à l'abri dans un hélicoptère) ou pour s'encanailler dans les clubs ou les boîtes de nuit. Ces derniers sont aussi les endroits où s'étendent les Ombres de la ville, et où vous pouvez saisir de nombreuses opportunités de travail.

### ARCHIE'S

#### *8th Avenue East & 10th Avenue East*

Cette boutique de Loveland est devenue une institution à Seattle. Elle vend des babioles et des accessoires de mode depuis des décennies. Des derniers t-shirts aux gadgets tendance (à la fois réels ou en RA), en passant par du « véritable matériel d'espion », vous pouvez dénicher toutes sortes de choses chez Archie. Les prix sont raisonnables, et le personnel est amical et serviable.

- Au fil des ans, beaucoup de gens ont fini par trouver des usages alternatifs aux « gadgets » que vend Archie's, surtout quand il s'agit de berner d'autres avec, disons, du faux sang, des tours de passe-passe, ou encore d'écouter des conversations qui ne les concernent pas avec des « oreilles d'espion ». Rien de ce que la boutique ne vend n'est réellement illégal, c'est simplement qu'il est très simple de les utiliser pour d'autres choses plus intéressantes. Et si vous manquez d'idées pour ce faire, le personnel est en effet très amical et serviable, et prêt à étendre ses prérogatives contre un petit bonus.

- Glitch

### ARMADILLO

#### *128th Street East & Intercity 161*

L'Armadillo était autrefois un bar très prisé des hackers et assimilés de Puyallup. Theresa Smealand, la propriétaire, avait pour habitude de dispenser quelques leçons à tous les intéressés qui présentaient des aptitudes, et à les aider à se dépatouiller avec le hardware. Elle parvenait à s'affranchir à la fois de la Mafia et du Yakuza du district, mais ce fut seulement pour être rattrapée par le Crash 2.0. Elle a survécu sous assistance médicale pendant des années avant que le personnel soignant ne se retrouve à court d'options, et elle est finalement morte dans un hôpital voilà quelques années. Comme il n'y avait pas d'héritier, l'Armadillo fut vendu pour rembourser les frais médicaux de Theresa, et une holding l'a racheté, pour finalement le retaper et le rouvrir l'an dernier. Il est donc plus que jamais ouvert, et une projection de Theresa s'affiche en permanence derrière le comptoir.

- Les nouveaux propriétaires qui tiennent l'Armadillo sont d'anciens élèves de Terry, qui avaient apparemment mis plus qu'assez de côté pour pouvoir se permettre de racheter le bar. Depuis, ils continuent à transmettre ce qu'ils savent à des bébés hackers et même à des technomanciens des Barrens, en leur enseignant de quel côté d'un port de connexion il fait bon se trouver. J'aime penser parfois que Theresa serait fière d'eux.

- Glitch

### BISHOP'S CORPSE

#### *224th Street East & Intercity 161*

Le Bishop's Corpse est un petit restaurant familial, devenu un vrai pilier de Puyallup depuis des années. Le proprio, Earl Saenz, contribue à de nombreuses causes dans le district, dont la gestion d'une soupe populaire pour ceux en quête d'un repas chaud (et d'un endroit où le manger). Tout cela non seulement le rend très populaire auprès des habitants locaux, mais ça le place aussi au centre de tout ce qui se fait à Puyallup, il est donc au courant de beaucoup de choses. Et en échange d'une « contribution charitable », il peut lui arriver de partager ce qu'il sait, ou d'arranger certaines rencontres.

## BLACK JUNK YARDS

*Buckley Boulevard & 234th Avenue East*

Tous les commerces n'ont pas coulé quand Puyallup s'est transformé en Barrens, et certainement pas les Black Junk Yards. En fait, cet endroit s'est plutôt étendu depuis, devenant le ramassis géant de véhicules démolis ou compactés, de pièces détachées et de morceaux de métal divers qu'il est aujourd'hui. Cette casse se compose de six compacteurs géants, de grues magnétiques, de convoyeurs et de systèmes destinés à séparer les métaux ferreux de l'aluminium, du verre et du plastique. Tout ces débris y sont donc triés, compactés et expédiés aux centrales de recyclage et aux usines de tout Seattle. La casse a collecté et hébergé des tonnes de pièces diverses depuis des décennies, sans vraiment les destiner à un usage quelconque. Elle n'a donc jamais manqué de charognards prêts à payer pour récolter des morceaux de tôle réutilisables. Certains des véhicules qui aboutissent ici sont volés, mais on pose très peu de questions à ceux qui les y déposent.

- Black est un bon endroit où pêcher des pièces usagées, et surtout si elles sont vieilles ou vintage. En général, quand les gérants ne savent pas où chercher ce que vous demandez, ils vous laissent faire le tour des carcasses tout seul. Ces derniers temps, ils se sont mis à marquer en RIFD les nouvelles acquisitions. Si, par exemple, vous cherchez une transmission pour une Phaeton de 2051, les ORA peuvent vous l'indiquer directement. Ils ont aussi tendance à marchander les prix, et sont plutôt durs en affaire.

### Rigger X

- La casse est fermée par une clôture renforcée par des monofilaments et une batterie de senseurs, tous capables de détecter électriquement la présence de quelqu'un qui touche l'enceinte plus d'une seconde ou deux. Ils avaient pour habitude de laisser aussi courir des chiens plutôt vicelards dedans, mais ils se sont reconvertis dernièrement en les remplaçant petit à petit par des drones de seconde main, qui patrouillent le périmètre pour chasser les rats d'ordures et autres charognards qui s'y pointent.

### Hard Exit

## CRIME MALL

*136th Street East & 122nd Avenue East*

Certes, il n'est pas indiqué sur les guides touristiques, mais quiconque vient ici pour courir les Ombres de Seattle devrait connaître l'existence

du Crime Mall. C'est comme un monument érigé à la gloire de la maxime qui dit que « la rue sait trouver une utilité pour toute chose ». Ce centre commercial de trois niveaux, implanté en périphérie de Puyallup, fut fermé pour de bon après que le Crash de 2029 eut balayé l'entreprise mère (et la plupart des commerces qu'il hébergeait). Près d'un an plus tard, l'endroit « rouvrit », pour faire office de bazar à l'usage des acteurs du marché noir, ravis de pouvoir y revendre tout et n'importe quoi, des armes aux puces illégales, en passant par des talismans, de la contrebande et du matos électronique.

Le Crime Mall s'est développé au fil des ans, pour devenir le super centre commercial du marché noir qu'il est aujourd'hui, hébergeant des dizaines de commerçants aux dents longues. La Lone Star a longtemps hésité entre tenter de boucler les lieux et accepter l'argent pour les protéger (faisant parfois les deux à la fois), mais tous les efforts amorcés pour fermer le Crime Mall se sont révélés vains et infructueux à terme : les opportunités commerciales sont trop tentantes, et pour chaque marchand qui se fait expulser, arrêter ou tuer, un autre arrive dans la seconde pour prendre sa place. Avec Knight Errant, il semble que ce soit la même chanson, vu que le Mall est loin d'être au sommet de la liste des priorités de la corpo policière.

Ces dernières années, une sorte de « syndicat des commerçants » (informel) s'est développé. Chacun de ses membres tire sur leurs bénéfices pour améliorer le système d'alarme des lieux, destiné à avertir le plus tôt possible des raids de la police, mais aussi pour réparer les dégâts structurels et autres usures.

## DAISY CHAIN

*SE 400th Street & 196th Avenue SE*

Cette boîte se destine spécialement aux jeunes elfes mélancoliques et autres poseurs qui souhaiteraient en être. Le Daisy Chain affiche un design très gothique-elfique (principalement de la RA) et diffuse de la musique fusion celtico-goth, célèbre pour ses longs solos de cordes et ses cornemuses, même si vous y trouverez aussi des mix tribaux et house le weekend.

Le club se situe au centre même du trafic de narcotiques de Puyallup, et demeure un endroit idéal pour vous fournir en divertissements pharmaceutiques en tout genre. Les puces et autres friandises numériques n'ont pas leur place ici, les clients préférant carburer au « naturel ». Le tempo est toujours populaire, de même que la beuh Éveillée, le laës, la poussière de fée et toutes les autres recettes traditionnelles en provenance des terres Éveillées.



- Le Laesa et d'autres gangs elfes revendiquent ce territoire, allant jusqu'à défier les grands syndicats de venir le leur prendre. Jusqu'ici, la Mafia et le Yakuza sont trop occupés à s'écharper autour de Fort Lewis et de Puyallup City pour s'y intéresser, surtout depuis qu'ils connaissent l'importance de la force de frappe magique que les elfes peuvent déployer quand ils veulent. Vous verrez plutôt des altercations entre gangs elfes cherchant à s'approprier les lieux, ou se liguant pour faire tomber un éventuel anneau de Séoulpa naissant.

- Tarlan

### DEIREADH AN TUARHEIL

*2278 East 408th Street East*

Le seul véritable hôpital accessible pour les elfes de Tarislar est le Deireadh An Tuartheil (qui se traduit grossièrement par « la fin du chant du peuple » ou « de la tribu »). Les réfugiés de la Nuit de la rage se sont appropriés cet hôpital à l'abandon, pour le rouvrir et le gérer ensuite, au fil des ans, du mieux qu'ils pouvaient. L'endroit est régulièrement en manque d'effectifs et de moyens, et vit sous la menace permanente des gangs attirés par leur stock de médicaments ou par l'opportunité de se faire des colliers d'oreilles pointues. Ils rattrapent leur manque de ressources matérielles en recourant à des guérisseurs magiques, certains d'entre eux fournissant même, en outre, une surveillance des lieux assez efficace pour intimider les éventuels fauteurs de trouble.

- Le courant électrique de l'hôpital est fourni par une dérivation illégale implantée sur la principale ligne enfouie de Gaetronics, qui traverse tout le district. Gaetronics est au courant de cette fuite depuis des années, mais ne semble pas en faire plus que ça pour y mettre un terme. La version officielle de l'histoire prétend que le câble est trop important pour qu'il soit envisageable d'y intervenir, car il fournit un pourcentage très significatif du courant de Seattle, tiré des stations solaires et géothermiques installées sur le mont Rainier. Mais je soupçonne la corpo de vouloir intentionnellement détourner le regard et fournir un peu de courant gratuit aux habitants de Tarislar tout en facturant le métroplex de Seattle pour les pertes.

- Pistons.

- La mère d'un de mes amis travaillait là-bas. C'était une interne humaine qui, à l'instar de nombreux parents de métahumains à l'époque, avait été attaquée pour avoir pris la défense de sa progéniture « contaminée ». Elle et son jeune

fils réussirent à échapper à la Nuit de la rage. Son mari n'a pas eu cette chance. Elle fit de son mieux pour aider, mettant ses compétences et son expérience médicales au service de tous, même si elle n'était pas accréditée pour toutes les interventions. Elle travaillait depuis déjà des années à Deireadh quand, une nuit, un puceux s'en est pris à elle dans la salle de triage des urgences, la poignardant à mort. Voilà à quoi ressemble la vie réelle à Tarislar.

- Tarlan

### GOOD SAMARITAN HOSPITAL

*407 Fourteenth Avenue SE*

Comme son nom l'indique, le Good Samaritan Hospital fut fondé par le métroplex lors d'une de ses nombreuses et vaines tentatives de se réapproprier les Barrens, ou du moins de fournir un minimum de services essentiels aux gens qui y survivent. L'hôpital lutta déjà avant que ses portes n'ouvrent en 2048, perdant presque la plupart de ses donateurs et éprouvant le plus grand mal à attirer du personnel compétent. Après plusieurs années de survie précaire, feu la gouverneur Schultz fut frappée par une idée prometteuse : elle offrit l'hôpital à l'armée des UCAS, pour que cette dernière en fasse un centre d'entraînement, du moins, si tant est qu'elle fournisse le personnel et la protection dont il avait besoin. L'endroit se situait assez près de Fort Lewis et présentait une excellente opportunité d'étudier les conditions de guérilla urbaine. Les gradés ont donc accepté le deal et, depuis, le Good Samaritan demeure sous administration militaire, et une majorité du personnel qui y officie est composé de médecins de l'UCAS Medical Corps.

### HELL'S KITCHEN TOURS

*214th Avenue East & Old Summer Buckley Highway*

Base à Auburn, Hell's Kitchen Tours propose des tours aériens d'Hell's Kitchen en hélicoptère ou en appareil à rotors orientables, bardés d'améliorations optiques permettant aux touristes de zoomer ou d'obtenir de meilleures vues et clichés des sites. C'est un secret de polichinelle dans les Ombres de Seattle que les pilotes de HKT peuvent effectuer des atterrissages ou des ramassages discrets sur les plaines de lave, si on les rémunère assez pour le dérangement. La compagnie s'est souvent purgée de ces pilotes qui ne respectaient pas leur plan de vol, mais la pratique perdure.

- Ces envolées touristiques rencontrent parfois de nombreux problèmes au dessus des étendues de lave, sous la forme d'un esprit libre ou d'une créature sauvage que le bruit



des rotors dérange quand on s'approche de son territoire. Le dernier incident majeur en date implique un nid d'oiseaux de feu qui ont paniqué et percuté un appareil à rotor. Ce dernier a aspiré deux d'entre eux dans son moteur et s'est crashé.

- Rigger X

### HOWLIN' GOOD TIME

*108th Street East & 202nd Avenue East*

Il s'agit d'un bar western et country, où certains habitants du voisinage viennent souffler le soir ou les weekends. Ils proposent de la musique live, des danses folklo, des barbecues et tout le toutim. Le vieux Hoss Metcalf, qui tient les lieux, et en relation avec l'administration du district : c'est un homme d'affaires local respecté, qui sait tirer les ficelles qu'il faut le cas échéant.

- Metcalf et sa clique sont aussi des racistes anti-métahumains. Les non-humains ne sont pas acceptés au bar, et ne doivent se pointer ici que s'ils recherchent la bagarre, qu'ils obtiendront à coup sûr ! La plupart des habitués du Howlin' Good Time sont des sympathisants de l'Humanis, quand ils n'en sont pas tout simplement des membres actifs. Hoss a une cache d'armes sur place, et n'attend qu'une excuse pour les utiliser sur premier « intrus » venu.

- Butch

### KENSTON AIRCRAFT INTERIORS

*176th Street East & Thirty-eighth Avenue East*

L'un des nombreux sous-traitants à la chaîne de Federated-Boeing, Kenston élabore des intérieurs d'appareils aériens dans cet immense complexe industriel, expédiant ensuite les produits finis aux usines de F-B pour l'assemblage final. Même s'ils pratiquent des salaires et des horaires discutables, Kenston demeure l'un des rares employeurs légitimes de Puyallup, et l'administration locale le soutient pleinement pour qu'il y reste.

### LOVELAND BUMP & SLEEP

*204th Street East & 14th Avenue East*

Un ancien hôtel de classe moyenne transformé en bordel par la Mafia, et géré par des membres de la famille Gianelli. Comparé aux autres établissements du genre, celui-ci paraît plutôt bas de gamme et old school, même s'il propose plus de filles elfes que la moyenne, avis aux amateurs. À noter aussi que, si l'hôtel occupe les dix-huit niveaux du bâtiment, seuls les dix premiers semblent accessibles aux clients.

- La rumeur prétend que les Gianelli utilisent aussi le Bump & Sleep pour entreposer temporairement la contrebande volée qu'ils font transiter dans la ville, après l'avoir importée depuis, ou pour l'exporter vers, les terres tribales. Cela implique aussi des gens qu'il faut ramener ici ou sortir du métroplexe, ainsi que tous ceux que la Famille souhaite voir disparaître.

- Rigger X

### LOVELAND QUINN'S

*22nd Avenue East & National Park Highway*

Cette vénérable boîte de nuit, située à proximité de Fort Lewis, fait son beurre en attirant et en divertissant les militaires en permission, qui s'y présentent avec leur solde à dépenser et leurs appétits à satisfaire. Fondé par un ork du nom de Raymond Quinn, décédé en 2059, l'établissement a finalement atterri dans les mains de la veuve Quinn, prénom Selma (anciennement Selma Hartford), une ancienne employée qu'il avait finie par épouser. Mme Quinn s'occupe donc du commerce depuis, même si elle en délègue volontiers la gestion à son manager, Tony Gallagher. Sinon, Loveland Quinn est toujours resté fidèle à lui-même : des serveuses peu vêtues, de la boisson en abondance, de la musique et des divertissements pour faire passer le temps.

- Ray Quinn était un ancien de la famille Finnegan, qui le désignait parfois, du temps de sa jeunesse, sous le nom de Shark Jaw (« mâchoire de requin »). Il lui est resté loyal, ce qui explique probablement pourquoi il s'est fait buter par une

des familles rivales. Sa veuve en sait assez pour baisser la main qui la nourrit. Elle admire même un peu Rowena O'Malley, et lui rend hommage, aussi bien moralement que financièrement, aussi souvent que nécessaire pour garder son petit club ouvert et se payer son orgie sans fin d'interventions chirurgicales et de traitements en tous genres, destinés à la garder aussi ferme et énergique qu'elle l'était à 20 ans, maintenant qu'elle en a 50.

- Khan-A-Saur

### MCMILLIN CORRECTIONAL FACILITIES

*Pioneer Way & 128th Street East*

Si l'on excepte la blague habituelle, qui stipule que vivre dans une prison des Barrens vaut mieux que de vivre dans les Barrens eux-mêmes, McMillin Correctional demeure une prison de très basse sécurité. Elle est gérée par une entreprise privée sous contrat avec la Lone Star, et est connue pour être une plaque tournante de tous les criminels du district, et principalement de ceux ayant des liens avec les syndicats. Les bâtiments et les systèmes de la prison sont hors d'âge, peu entretenus et semblent sur le point de tomber en rade à tout moment.

### PETROWSKI FARMS

*22481 Country Drive East*

Certaines personnes n'abandonnent jamais, quoi qu'il advienne. Depuis cinq générations, la famille Petrowski possède et gère cette ferme, constituée de centaines d'hectares de champs et de serres, et encerclée de trois enceintes renforcées de barbelés. Qu'il s'agisse d'éruptions ou de cendres volcaniques, d'incendies, d'inondations ou de foules armées et affamées, jamais les Petrowski n'ont laissé quoi ou qui que ce soit les virer de leurs terres. Ils continuent fièrement à revendre leurs productions bio au Pike Place Farmer's Market, comme ils le font maintenant depuis plus d'un siècle.

- Cette ferme familiale est une véritable forteresse : l'enceinte extérieure est électrifiée et ponctuée de tours de garde, et le sol du no-man's land qui la sépare de l'enceinte intermédiaire est jonché de détecteurs de mouvement et de pression. La rumeur qui prétend qu'il est aussi miné n'est qu'une légende urbaine, pourtant bien utile. Le personnel de la ferme se doit de porter des armes à feu, et les silos et la demeure principale sont assez équipés pour tenir un siège. Si tout cela vous semble un poil trop parano, alors la vie à Puyallup n'est pas faite pour vous : la ferme Petrowski repousse au moins une demi-douzaine de fois par an les assauts des gangs et des meutes d'affamés.

- Lyran

- En parlant de ça, la période des moissons requiert en général une sécurité renforcée, et le vieux Duane Petrowski, le patriarche de la famille, embauche à un salaire plus qu'honnête, sans trop regarder à quoi vous ressemblez du moment que vous êtes prêt à bien bosser.

- Traveler Jones

- Le secret de la réussite (et de la survie) de la famille Petrowski réside peut-être en partie dans le fait qu'ils conservent un attachement tout particulier à la terre. Leur refus de partir et leur dévouement mis à la cultiver année après année leur vaut probablement une certaine admiration de la part des esprits de la terre associés à la ferme. Ce qui est certain, c'est qu'ils ont bénéficié de nombreux coups du sort favorables au fil des ans, et leurs cultures continuent à pousser, malgré les conditions plus qu'hostiles qui les entourent.

- Axis Mundi

### PUYALLUP DISTRICT COURTHOUSE

*Tenth Avenue Southeast & Thirteenth Street Southeast*

### PUYALLUP DISTRICT HALL

*Seventh Avenue Southeast & Thirteenth Street Southeast*

Ces bâtiments municipaux de Puyallup se distinguent principalement par le fait que l'on y aperçoit régulièrement des membres notoires des familles du crime locales, qui passent ici pour « présenter leurs respects » et

effectuer quelques requêtes auprès de l'administration du district. Les élus (supposés) de Puyallup dansent au rythme de la première organisation de la pègre venue qui sait manier la carotte et le bâton. Les représentants, les juges et quiconque s'amuse à fouter en rogne la mauvaise organisation termine en général sa carrière et sa vie dans la poubelle la plus proche.

### PUYALLUP LODGE

*102nd Avenue East & 104th Street East*

Construit, lui aussi, lors d'une tentative de réhabilitation de Puyallup dans les années 2030, cet hôtel se transforma rapidement en véritable décharge, percée de fuites de gaz toxique, ce qui poussa finalement à la fermeture du bâtiment. Un entrepreneur prévenant décida de profiter du problème en évitant l'intérieur du bâtiment et en le bourrant de cercueils pour dormir, de l'ordre de deux par chambre, chacun d'entre eux bénéficiant de son propre système de ventilation, les fenêtres desdites chambres demeurant ouvertes pour « aérer » les pièces (pour ainsi dire). Tout cela confère au Lodge ce cachet inimitable digne d'une fin d'apocalypse, que toute personne débarquant à Puyallup s'attend à trouver. Bon, les tarifs demeurent plutôt bas, vous pouvez payer en cash ou en crédibubes certifiés et personne ne pose de questions.

### SPIRIT FOCUS

*Spanaway-McKenna Highway & 208th Street*

C'est dans ce club, situé à proximité de Fort Lewis et de la frontière des NAO, que vous trouverez le meilleur jazz du métroplex. Tout est fait pour imiter l'ambiance enfumée et intime des clubs de jazz traditionnels du XX<sup>e</sup> siècle, et le Spirit Focus est réputé pour ses performances exclusivement live. Les riches fans de jazz (qu'il s'agisse de véritables connaisseurs ou de poseurs venus y étaler leur soi-disante culture) fréquentent assidument les lieux, certains allant même jusqu'à faire le déplacement depuis la Californie. Les performances et l'atmosphère le rendent aussi très populaire auprès des Éveillés locaux.

- Ce qui n'est pas forcément une bonne chose. J'en tiens pour preuve la nuit où ce gamin Éveillé chargé au tempo faillit raser les lieux après avoir paniqué devant un des concerts. La sécurité du club parvint à l'arrêter avant qu'il ne soit trop tard, mais il était proche de tout fouter en l'air, à ce qu'on m'a dit. Cette drogue des amateurs de musique fut bannie définitivement des lieux peu après.

● Ethernaut

- En parlant de sécurité, le Spirit Focus entretient un accord à long terme avec le Yakuza, afin de maintenir la paix dans et autour du club. Jusqu'ici, cela ne leur a attiré aucun problème de la part des autres syndicats de Seattle, qui n'ont probablement pas envie d'allumer un feu dans un endroit bourré de VIP, et de leur sécurité respective.

● Star Loner

### TWENTEN'S

*Kapowsin Highway & Intercity 161*

De la cuisine au soja comme celle de maman... ou, du moins, comme elle en aurait fait si elle avait su cuisiner. Peu importe... Jeanette « Jenny » Twerten agrémente et arrange le soja, à un prix qui fait de son restaurant un lieu de haute gastronomie si on le compare aux standards de Puyallup. Elle gère les lieux depuis près de vingt-cinq ans, et ne semble pas vouloir lever le pied malgré ses 80 ans passés.

- Quand elle a ouvert son restaurant, Jenny s'est vite retrouvée harcelée par la Mafia, qui tentait de la récupérer. Enfin, c'était avant que les casseurs de genoux ne découvrent quelle excellente chamane elle pouvait être parfois. Ses sorts les ont convaincus en un clin d'œil et, au final, les familles l'ont laissée tranquille. Depuis, Jenny garde un œil maternel et protecteur sur tous les gamins du voisinage qui font montre d'un tant soit peu de Talent, surtout quand il s'agit de les tenir éloigner des gangs ou des syndicats.

● Lyran

- Si de nombreuses voix s'étonnent de son extraordinaire vitalité, Madame Twerten ne semble pas y prêter plus d'intérêt que ça, se contentant de répondre, quand on lui pose la question : « chacun fait son temps ». Et quand bien même elle a, avec le temps, accompagné beaucoup de jeunes Talentueux, jusqu'à en prendre même certains sous son aile, elle donne toujours l'impression d'attendre quelque chose... ou peut-être est-ce quelqu'un ?

● Ethernaut

### UNDERWORLD 93

*4819 96th Avenue East*

Mercurial, DarkVine, Jet Black, Shield Wall, CrimeTime, Melody Tyger... Et ce ne sont là que quelques exemples des légendes qui ont foulé la scène de l'Underworld 93, la reine séculaire des salles de concert de Seattle. Là où d'autres clubs du métroplex sont réputés pour leur piste de danse, leur boisson ou... d'autres divertissements encore, aucun ne peut rivaliser avec l'Underworld quand il s'agit de produire des stars en live. Le club signe le gratin des charts musicales depuis des décennies, et la moindre et brève apparition sur cette scène devient souvent synonyme de premier pas vers la gloire.

Bon, certes, en apparence, le club ne séduit pas au premier regard. Il s'agit d'un ancien entrepôt en béton armé qui a su conserver tout le charme industriel de son design d'origine. Seule, l'enseigne RA projetant son nom sur la façade extérieure, ainsi que les installations sono et lumières de pointe à l'intérieur, montrent la véritable nature du club, et c'est ainsi que les proprios le veulent. Après tout, comme ils disent, on ne vient pas ici pour l'ambiance, mais pour la *musique*. Vous retrouverez toutes les infos sur les concerts et les spectacles programmés sur leur site dédié aux réservations, mais pressez-vous, car les tickets se vendent comme des petits pains et la salle est vite comble !

- Même si ces derniers n'apparaissent pas en surface, l'Underworld a connu de nombreux changements ces derniers temps. Son manager légendaire, Al Costanzo, a rendu l'âme voilà quelques années. Le gérant suivant, Vince O'Halloran, était en affaires avec la famille Finnigan, jusqu'à ce qu'il décide finalement de changer le deal de protection qui courait depuis des années pour aller frapper à la porte du Yakuza. Il se passa tout juste 15 mois avant que l'on ne retrouve son corps dans une poubelle, à quelques coins de rues du club. La toute nouvelle gérante, Annette Harris, est une ancienne cadre sup de chez Mega-Media. Nette (comme elle préfère qu'on l'appelle) a arrangé les choses avec les yakis tout en évitant, jusqu'ici, toute interférence de la Mafia. On va voir combien de temps ça va durer.

● Khan-A-Saur

- Je parie que ça va durer longtemps. Le bruit court que l'*« associé anonyme »* de mademoiselle Harris dans le club serait un dragon particulièrement fan de musique rock, et un grand admirateur de son histoire et de sa légende. Il aurait donné une grosse part du pognon nécessaire à acheter le club (des pièces d'or, sans doute !), mais laisserait toute la gestion commerciale aux mains de Nette, se contentant d'assister de temps à autres à des concerts sous forme métahumaine. Je ne sais pas si c'est vrai ou si ce ne sont que des racontars montés de toute pièce par Dame Harris, mais cela semble fonctionner, dans le sens où beaucoup hésitent à venir chercher des noises à cette institution de Seattle, au risque, s'ils sautent le pas, d'avoir à traiter avec un dragon.

● Ethernaut

- C'est peut-être un endroit super pour voir des concerts, mais c'en n'est certainement pas un pour faire du business : trop bruyant, trop de foule, une sécurité à moitié potable aux sorties, pas d'endroit isolé et sécurisé pour parler en privé... Si vous devez donner rendez-vous ici, vous ferez mieux de changer de crème dès que les choses deviennent sérieuses (qu'il s'agisse d'un job ou d'un câlin). Tout le business qui peut vous conduire un jour à l'Underworld consistera à renforcer la garde rapprochée de la dernière mégastar en date, ou à rencontrer les patrons dans les loges pour un entretien d'embauche.

● Hard Exit

# COUNCIL ISLAND

• Retour, donc, au guide *LivingPlanet* pour terminer le tour d'horizon du métropôle, comme Council Island, les territoires périphériques et mon chapitre favori, la Matrice. Après ces derniers, nous nous immergerons dans vos contributions décrivant la face cachée de Seattle, de la politique au crime en passant par la culture. Saisissez donc votre salière, préparez vos commentaires et bonne lecture !

## • Fastjack

Council Island (précédemment connue sous le nom de Mercer Island) a été cédée aux Nations des Américains d'origine par le Traité de Denver, pour devenir une enclave et une ambassade tribale implantée au cœur du métropôle de Seattle. Le Conseil shish-shidh a manœuvré presque immédiatement pour transformer l'île en ambassade tribale digne de ce nom, au point que ses habitants du début du siècle ne la reconnaîtraient certainement pas. Les différents bâtiments qui se dressaient sur l'île ont été rasés, les routes éventrées et retirées, laissant place à de nouvelles structures composées de technologies et de matériaux de construction verts, destinés à la fois à se marier harmonieusement avec l'environnement naturel et à refléter les styles tribaux traditionnels. Les accès routiers ont été strictement restreints, et les câbles ont été soit enterrés, soit remplacés par des réseaux sans fils.

En l'espace de quelques années, l'île a été transformée en un lieu hors du temps, où vous pouvez concrètement avoir un aperçu des premières implantations tribales le long du Puget Sound, à moins que vous ne notiez la présence des panneaux solaires discrètement dissimulés sur les toits des différentes *loges*, et les commlinks et autres appareils électroniques que les habitants portent sur leurs costumes tribaux. La plupart des habitants de longue durée sont des diplomates ou des membres de leur famille, ou encore des attachés et des employés d'ambassade des NAO, sans oublier les gardes forestiers et membres du personnel chargés d'entretenir et de veiller sur la faune et la flore sauvages du site.

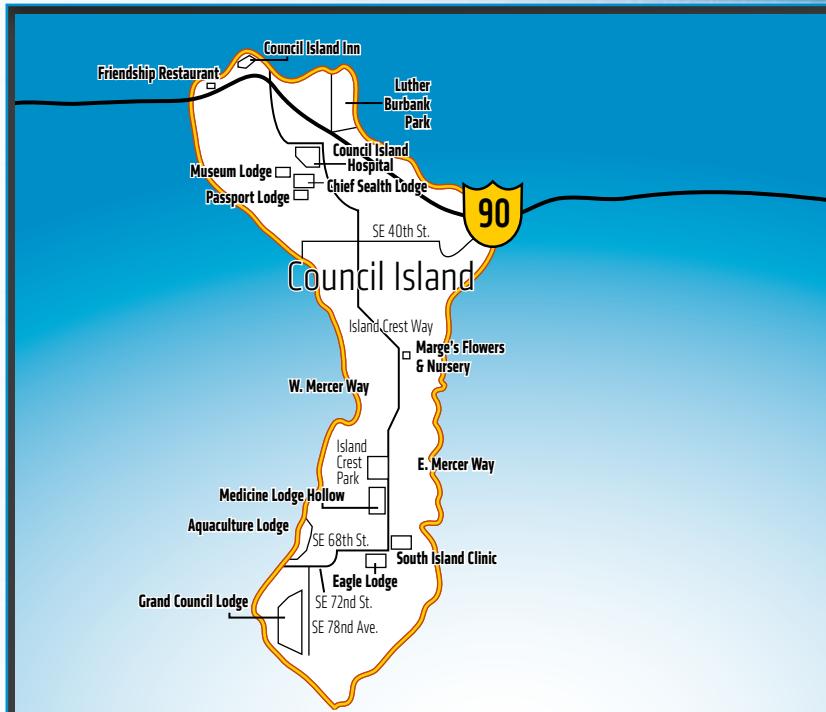
• Officiellement, selon le traité, Council Island demeure une zone interdite au survol, et le trafic aérien du métropôle est dévié de sorte à ne jamais survoler l'île. En contrepartie, le Conseil n'est pas autorisé à faire atterrir le moindre appareil aérien sur le site, même si une tolérance est appliquée aux drones à basse altitude, du moment qu'ils ne quittent pas l'espace aérien de l'île. Les autres exceptions concernent les vols diplomatiques ou liés aux urgences médicales, qui ont le droit d'atterrir et de décoller du site, mais il n'existe aucune installation pour atterrir autre que des plateformes pour VTOL et VSTOL.

## • Rigger X

• Council Island applique strictement la politique de non-survol de son territoire par des véhicules étrangers, et a même renforcé sa sécurité aérienne avec des esprits, qui patrouillent sans cesse les limites de son espace aérien. Au moins deux des accidents aériens causés par des « conditions climatiques imprévisibles » au dessus du lac Washington dont j'ai entendu parler peuvent être attribués au système de défense aérienne de Council Island, même si le baratin officiel ne cesse de nier de telles actions, accusant la malchance ou mère Nature d'en être les vrais responsables.

## • Ethernaut

• L'Intercity Bridge traverse le lac Washington et longe la pointe nord de Council Island avant d'atteindre l'autre rive du lac. Cette voie routière est peut-être ce qu'il y a de plus moderne sur cette île, car, pour des raisons aussi bien esthétiques que sécuritaires, elle est entourée d'une haute enceinte, elle même trop rarement trouée de rampes d'accès ou de sorties. Ces dernières sont sous étroite surveillance, chargées en péages et en barrages, avec barricades



## COUNCIL ISLAND D'UN COUP D'ŒIL

**Superficie :** 25 kilomètres carrés

**Population :** 3 000 habitants

**Humains :** 34 %

**Elfes :** 32 %

**Nains :** 4 %

**Orks :** 21 %

**Trolls :** 4 %

**Autres :** 5 %

**Densité de population :** 120 par kilomètre carré

**Revenu annuel moyen par habitant :** 65 000 €

**Taux d'affiliation corporatiste :** 2 %

**Hôpitaux et cliniques :** 2

**Éducation :**

**Niveau collège :** 0 %

**Niveau lycée :** 15 %

**Enseignement supérieur :** 56 %

**Masters et doctorats :** 29 %

• Notez bien le pourcentage d'« Autres » indiqué au volet population : on estime à environ 150 le nombre d'être intelligents non-métahumains qui vivent sur Council Island. Les NAO et le Conseil tribal souverain n'ont jamais voulu précisé si ce chiffre comprend ou non les esprits et autres entités astrales. Nous savons toutefois que certains de ces « autres » sont en fait des zoanthropes issus des terres tribales, principalement des ours et des aigles. Les rumeurs parlent aussi de tritons dans le lac, mais personne n'a pu jusqu'ici produire de preuve attestant leur présence, et la plupart des observations concerneraient en fait des esprits du lac, quand elles ne tiennent pas tout simplement de la légende urbaine. Il doit donc bien exister une centaine d'« autres » qui n'apparaissent pas dans les statistiques, et les NAO ne semblent pas très intéressées de changer cela.

## • Lyran

amovibles, clous pour les pneus et tout le bazar, renforcés de quelques mecs de la police de l'île, qui sont rattachés aux forces de sécurité des NAO. Ils vérifient vos visas pour voir si vous avez l'accréditation nécessaire pour accéder à l'île, et renvoient les gens dont les passes ne sont pas valides vers l'autoroute. L'enceinte autour de la route est étroitement surveillée, et les véhicules n'ont la permission de s'arrêter que pour les urgences.

- Hard Exit

## LIEUX INTÉRESSANTS

Des visas touristiques sont nécessaires pour sortir de l'autoroute et partir à la découverte de Council Island. Il en est de même pour les visiteurs qui prennent le ferry pour traverser le lac Washington. Les visas sont attribués par la Passeport Lodge, sur l'île, avec qui vous devez donc entrer en contact pour plus d'information les concernant. Il est conseillé de s'y prendre très tôt pour effectuer vos démarches, car la procédure peut durer huit semaines et l'obtention n'est pas garantie. Council Island n'est pas faite pour les visites improvisées.

Les touristes qui visitent l'île sont installés au beau milieu d'une zone naturelle à la beauté précieusement restaurée. De nombreux sentiers de randonnées sont disponibles, ainsi que des réserves naturelles, différentes installations pour découvrir et apprécier la culture américaine d'origine, mais aussi son histoire, sa cuisine...

### AQUACULTURE LODGE

*71st Street SE*

Depuis des décennies, le Conseil a établi un ambitieux programme d'élevage de saumons et de truites. Cet élevage consiste à adapter les poissons aux eaux des torrents et des cours d'eau locaux, puis de les relâcher dans la nature, de sorte qu'ils reviennent pondre chaque année dans les environs une fois leur maturité atteinte. Ces méthodes ont restauré une grande majorité de l'aquaculture et des réserves de poissons du lac, tout en menant à de nombreuses innovations dans ces deux domaines.

- Le gros problème que rencontre ce programme depuis ses débuts provient du fait que seule l'île est placée sous la juridiction salish-shidhe, là où le lac Washington fait toujours partie intégrante du Grand Seattle. Ainsi, l'administration du métropole traîne toujours des pieds pour que le Conseil applique ses recettes ou propose son aide pour assainir le lac, et les choses semblent coincées sous une montagne sans fin de paperasse bureaucratique. La nouvelle approche de l'Aquaculture Lodge, sous l'impulsion du chef de loge Sam Enteeueh, consiste à persister dans ce programme sans prendre la peine de demander l'autorisation au métropole. Si l'administration de Seattle se plaint, ou même s'en aperçoit seulement, le Conseil pourra toujours la prendre à partie dans les média, dénoncer Seattle comme étant anti-écologiste, forçant le bureau du gouverneur à prendre une position négative, du style « c'est notre lac, et on peut interdire à quiconque de le nettoyer », ce qui fait toujours mauvaise impression, aussi bien auprès de la presse que des électeurs. Jusqu'ici, cette méthode semble fonctionner, le gouvernement a d'autres poissons à pêcher (pour ainsi dire), plutôt que de se soucier de ce que fait l'Aquaculture Lodge.

- Riser

- Si l'on compte toutes les faveurs que rend la loge aux esprits du lac Washington, Seattle risque de se mordre les doigts de ne l'avoir mieux entretenu.

- Axis Mundi

### CHIEF SEALTH LODGE

*31st Street SE et 78th Avenue SE*

Dédicée au célèbre chef tribal homonyme de Seattle, cette loge fait office de consulat des UCAS sur Council Island, dans le but de servir les citoyens des UCAS en visite, ceux de Seattle compris. Les visiteurs en quête d'assistance sont invités à prendre contact avec la Chief Sealth Lodge pour plus d'informations.

## COUNCIL ISLAND HOSPITAL

*30th SE & Island Crest Way*

Ce petit hôpital moderne dessert toute l'île. Sachez que, si vous avez besoin d'une consultation en urgence lors de votre séjour sur l'île, les soins apportés aux visiteurs sont gratuits.

- Cet hôpital prend ce dernier point très au sérieux. C'est une question d'hospitalité (sans jeu de mots) et de responsabilité sacrée envers les invités. C'est aussi une des raisons pour lesquelles ils s'appliquent à scrupuleusement vérifier le passé médical de tout candidat à un visa touristique.

- Butch

- Le CIH mène de nombreuses recherches sur les réactions allergiques aux toxines et aux produits polluants environnementaux, ce qui n'est guère surprenant au regard des difficultés que rencontrent, lors des jours d'alerte à la pollution, les habitants d'une île située au beau milieu du métropole. Ils travaillent aussi en étroite collaboration avec l'Aquaculture Lodge pour analyser les polluants qui pourrissent le lac Washington.

- Nephrine

## COUNCIL ISLAND INN

*Roanoke Way*

Cet hôtel de luxe situé sur les berges de Council Island est une véritable merveille moderne d'architecture verte et de design éco-responsable, qui se fond harmonieusement dans l'environnement naturel ambiant. L'établissement est souvent réservé aux ambassadeurs, aux diplomates et à leurs entourages, mais certaines chambres sont parfois disponibles pour le public. N'hésitez pas à vous adresser à l'accueil pour plus d'information sur les réservations.

- Le Council Island Inn fut construit durant les premières années de la gouvernance salish sur l'île. Ainsi, à la sécurité de pointe du site (à peine atteinte par l'âge de nos jours), s'ajoute tout un réseau de passages secrets et de tunnels de secours, supposément connus seulement de la sécurité du Conseil et des membres haut placés du gouvernement. Bien entendu, ce n'est pas réellement le cas.

- Riser

- L'Inn est décoré avec les plus fins exemples d'art elfique et américain d'origine, ce qui en fait une sorte de mini-musée, voire de galerie, bref une cible toute aussi tentante.

- Khan-A-Saur

- La plupart des magouilles politiques de Council Island ont lieu ici, plutôt que dans les loges officielles. Pendant un temps, le Yakuza avait décroché un bon contrat en tant que fournisseur d'« hôtesse » pour différents événements à l'Inn, profitant par-là même des confessions sur l'oreiller qu'elles ramenaient avec elles. Mais la sécurité du CSS a depuis endigué cette fuite, en s'assurant que toute prostituée potentielle destinée à des « fonctions diplomatiques » possède un datalock ou voit sa mémoire effacée après coup (à moins qu'il ne s'agisse de vraies poupées de chair, mais je crois savoir qu'elles ne remportent pas l'adhésion des autochtones).

- Kay St. Irregular

## EAGLE LODGE

*Island Crest Way & 6th-8th Street SE*

Cette loge sert de volière, établie par le Conseil dans le but d'élever et de veiller sur les aigles, faucons et autres oiseaux rares du Pacifique nord-ouest, pour finalement les relâcher ensuite dans la nature. Elle est ouverte au public pour des visites touristiques, qui comportent une conférence donnée par un expert ornithologue de la loge. Au-delà des nids de la volière, certains aigles royaux ou impériaux ont adopté le toit de la loge pour y nicher.

- Leona Windtalker, une chamane employée par la loge, est en fait une zoocanthrope aigle sous forme humaine. Le personnel l'a récupérée et élevée jusqu'à ce qu'elle trouve l'autonomie, et pour les en remercier, elle est revenue postuler ici. Le chef de loge Martin Walks-Strong connaît sa véritable nature, mais je ne sais si tous les membres du personnel partagent sa connaissance. Leona a par ailleurs fourni de nombreux témoignages permettant d'améliorer le programme d'assistance et de soins de la loge.

● Lyran

## FRIENDSHIP RESTAURANT

*SE22nd Street*

Ce très bon restaurant familial propose les meilleures recettes naturelles de la côte pacifique, à des prix incroyablement raisonnables. Les produits sont souvent tirés des programmes d'aquaculture et d'agriculture de Council Island. Assurez-vous de bien déguster les plats de saumon, de flétan, de truite, de crabe et de fruits de mer, que vous concoctent les chefs étoilés du restaurant. Ce dernier vaudrait presque le déplacement sur l'île à lui seul.

## GRAND COUNCIL LODGE

*78th Avenue SE*

L'un des plus grands bâtiments de l'île, et pas le moins impressionnant. La Grand Council Lodge abrite les bureaux de l'ambassadeur du Conseil salish-shidhe et de son équipe, ainsi que tous les bureaux administratifs de la mission diplomatique des Nations des Américains d'origine à Seattle. Le hall d'entrée de la loge propose une exposition d'art tribal, avec diffusion de documentaires sur l'histoire et la culture locale.

- La sécurité a tendance à se la jouer subtile ici, mais elle n'en est pas moins costaude. Chaque visiteur se voit remettre un badge marqué en RIFD qui lui donne accès aux zones de la loge que son statut lui confère. Toute personne localisée dans une zone non autorisée retient tout de suite l'attention, et si les gardes en service utilisent presque toujours des armes non létales, c'est seulement pour leur permettre d'interroger les intrus potentiels après l'intervention.
- DangerSensei

## MARGE'S FLOWERS & NURSERY

*Island Crest Way*

Vous admirez la beauté naturelle de la flore de Council Island et souhaitez en rapporter un échantillon chez vous ? Courez donc chez le meilleur et le plus grand fleuriste et cultivateur de l'île ! Les immenses serres et autres jardins de Marge Peckinpaw proposent une riche variété de plantes locales à la vente, ainsi que des bouquets ou des arrangements floraux à la demande, pour toutes les occasions. La livraison est gratuite dans un rayon de 50 kilomètres, et ils livrent partout dans le monde.

## MEDECINE LODGE HOLLOW

Cet espace rituel dédié aux totems de préférence des tribus salish-shidhe occupe une clairière située au cœur même de Council Island. Le Hollow (ou « creux ») est parsemé d'immenses totems en bois, sculptés à la main selon la tradition tribale, à côté de chacun desquels se dresse une loge individuelle dédiée au totem représenté. Les visiteurs sont invités à contribuer, par leurs dons, à l'entretien de la clairière et de respecter la nature sacrée de la parcelle, même s'ils sont autorisés à s'y rendre et à la visiter librement. Medecine Lodge Hollow est sans aucun doute un lieu important de l'île, à ne pas manquer !

- Quand vous êtes un foutu touriste, peut-être. La vérité est que Medecine Lodge Hollow est un véritable piège à... touristes, du moins, le genre en quête du « charme amérindien ancestral » et de « magie naturelle ». Bien sûr, les totems sont de véritables œuvres artisanales, et la clairière est de toute beauté, mais l'endroit ne présente pas une seule goutte de jus magique. Il en est totalement dépourvu. Les vraies loges chamaniques de Council Island sont planquées dans la nature sauvage, loin des sentiers battus et du public.

● Ethernaut

## MUSEUM LODGE

*Thirtieth Street SE & Seventy-eighth Avenue SE*

Votre passage obligé, en fin d'après-midi ou début de soirée (après Medecine Lodge Hollow). Ce musée, petit mais bien fourni, propose des expositions sur l'histoire et la culture des populations d'origine du Pacifique nord-ouest. L'entrée n'est pas payante, mais une donation est recommandée, et la Museum Lodge ferme, sauf exception, à 21 heures.

## PASSPORT LODGE

*Thirty-second Street SE & Seventy-eighth Avenue SE*

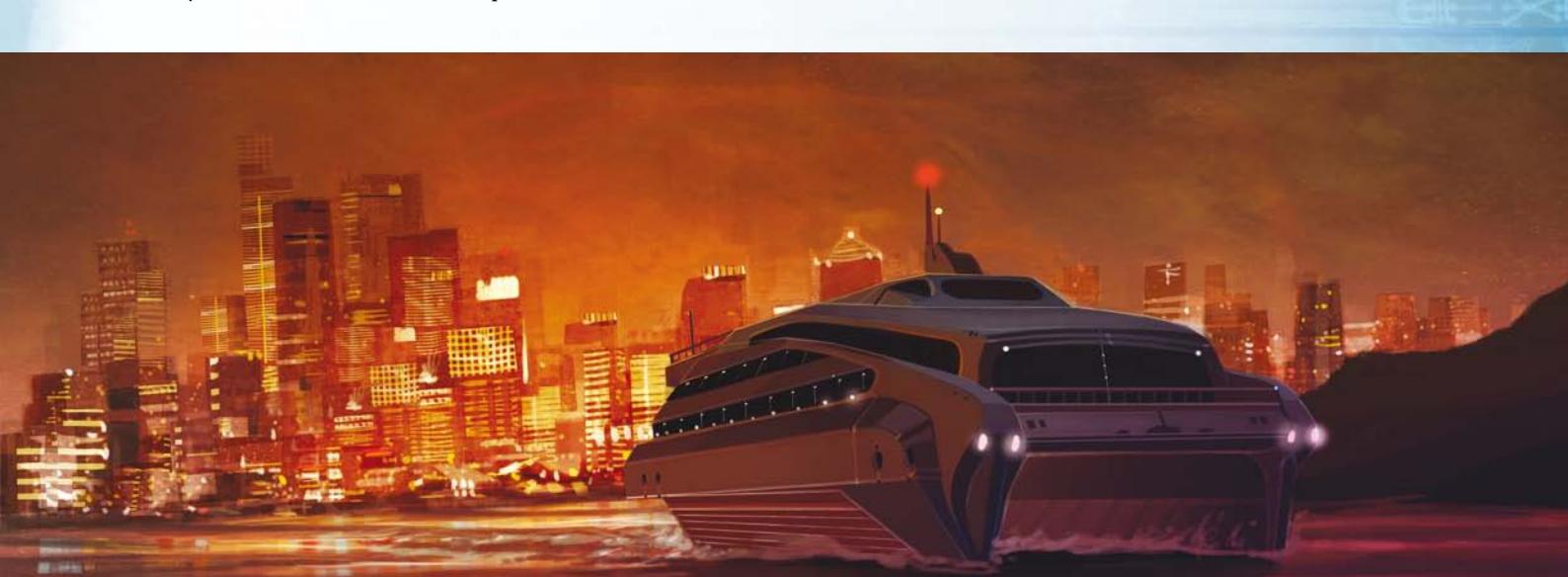
La Passport Lodge délivre des visas aux citoyens étrangers en visite sur Council Island et / ou dans les Nations des Américains d'origine. Ce bureau gère aussi les demandes d'immigration.

## SOUTH ISLAND CLINIC

*Island Crest Way & SE Sixty-eighth Street*

Cette petite clinique privée implantée sur Council Island s'applique à proposer, de manière très lucrative, des soins assez rares, du genre à pousser les habitants de Seattle à faire un tour en Californie ou à Vancouver pour en bénéficier. Il s'agit principalement de thérapies géniques destinées à soulager ou traiter toute une variété de conditions, et surtout – quelle surprise ! – des rajeunissements. Si l'établissement est reconnu pour son service de chirurgie destiné aux plus vaniteux, il effectue aussi quelques opérations impliquant du cyberware et de la bioware, ignorant la législation des UCAS et ne posant que très peu de questions si le paiement est correct.

● Khan-A-Saur



## OUTREMER D'UN COUP D'ŒIL

**Superficie :** 213 kilomètres carrés (pour les cinq îles)

**Population :** 102 000 habitants (pour les cinq îles)

**Humains :** 40 %

**Elfes :** 32 %

**Nains :** 4 %

**Orks :** 21 %

**Trolls :** 2 %

**Autres :** 1 %

**Densité de population :** environ 400 par kilomètre carré

**Revenu annuel moyen par habitant :** 69 000 \$

**Taux d'affiliation corporatiste :** 74 %

**Hôpitaux et cliniques :** 5

**Éducation :**

**Niveau collège :** 23 %

**Niveau lycée :** 47 %

**Enseignement supérieur :** 18 %

**Masters et doctorats :** 12 %

Votre expérience de Seattle ne doit pas forcément s'arrêter sur les berges du Puget Sound. Encore moins quand vous savez que les îles qui bordent les côtes du métroplex se rangent parmi les endroits les plus passionnantes à voir. C'est sous le terme « Outremer », tiré du français, que l'on désigne cette région qui regroupe les îles de Bainbridge, Vashon, Fox, McNeil et Anderson Islands (du nord au sud), mais il arrive parfois qu'on se contente de les appeler les « Islands » ou les « cinq îles ». S'ajoutent à elles de nombreuses petites îles artificielles, détenues et gérées par des corporations, comme Ares Marcotechnology ou Shiawase, ainsi que des aqualogies fondées par Universal Omnitech et Proteus AG, mais toutes ces dernières ne sont, en règle général, pas ouvertes au public.

- Les principales îles sont accessibles par le biais de ferries et de ponts, mais beaucoup des autres petites îles du Sound ne le sont que par bateau ou par la voie des airs, et demeurent peu surveillées, que ce soit par la garde du métroplex ou par Knight Errant. Cela fait d'elles de chouettes étapes pour les contrebandiers et les quelques riggers, comme moi, qui se sont spécialisés dans le transport de personne vers ou depuis ces îles, aussi discrètement que possible.
- Sounder

## BAINBRIDGE ISLAND

Il s'agit d'une des îles les plus grandes et les plus aménagées d'Outremer. Bainbridge Island a longtemps été une banlieue communautaire du Grand Seattle. Vivant, à l'origine, de l'abattage du bois et de construction de navires, la communauté de Bainbridge finit par fonder une grande agglomération urbaine, une ville elle aussi dénommée Bainbridge Island, qui héberge toute une population de gens venus y fonder leur foyer tout en travaillant dans le centre-ville de Seattle – ce dernier ne se situant qu'à une petite demi-heure de ferry de l'île. Le ferry en provenance de Seattle débarque à Eagle Harbor, à Winslow, une ville touristique très calme.

Depuis la formation du métroplex de Seattle, Bainbridge s'est efforcée de demeurer la même banlieue communautaire, connaissant une croissance lente, mais certaine, de sa démographie comme du prix de son parc immobilier ; la plupart des habitants locaux s'engagent pour maintenir toute la beauté et le charme de sa nature et ses paysages naturels. Les parcs et les réserves naturelles de Bainbridge Island, avec ses pistes cyclables ou de randonnées, forment sans aucun doute les principales attractions de Bainbridge Island, mais l'île propose aussi de nombreuses boutiques où vous trouverez un parfait exemple de l'artisanat local.

- Bainbridge est devenue de plus en plus réac au fil des années, probablement par réaction à la pression grandissante du métroplex. Les autochtones de l'île se sentent presque comme en état de siège, craignant de plus en plus que la conurb

# OUTREMER

de Seattle ne traverse pleinement le Sound pour venir les infecter. Quand on y regarde de plus près, c'est déjà le cas, car la population de l'île a plus que triplé ces cinquante dernières années.

- Mr. Bonds
- Parallèlement au sentiment grandissant d'isolationnisme, un fort rejet des métahumains, et principalement des gobelins et des changelins (les elfes et les nains sont tolérés, du moment qu'ils tentent de ne pas trop se faire remarquer), s'est aussi développé au sein de la communauté. En ce sens, Bainbridge a tendance à imiter certains districts comme Renton, devenant ainsi un foyer pour les sympathisants des thèses haineuses des organisations comme l'Humanis ou des politiques comme le gouverneur Brackhaven.
- Sounder
- Derrière Bainbridge Island bourgeonne la péninsule de Kitsap, une bande de terre en pointillés qui s'étend jusqu'au beau milieu du Puget Sound, et qui abrite beaucoup de projets et de bâtiments militaires. On y trouve un dépôt de munitions, une base sous-marine à Bangor, un complexe de test de torpilles, ainsi que les vastes chantiers navals de Bremerton. Toutes ces ressources sont sous contrôle salish-shidhe, et beaucoup d'entre elles sont soutenues par des corps de Seattle, comme Federated-Boeing et Ares Arms. La sécurité de ces bases militaires est, bien entendu, des plus serrées.
- Traveler Jones
- ...Mais pas impénétrable. Le Conseil rencontre de nombreux problèmes avec les contrebandiers qui trouvent le moyen de sortir du matériel militaire de Bremerton de temps en temps. Et les chantiers navals fourmillent toujours de monde, quel que soit le jour. Certes, Bremerton demeure au moins aussi sécurisé que Fort Lewis (ce qui ne veut pas dire tant que ça, je pense).
- DangerSensei

## VASHON ISLAND

Avec ses 96 kilomètres carrés, Vashon Island demeure la plus vaste île d'Outremer, presque autant que les quatre autres réunies. Vers la fin du XX<sup>e</sup> siècle, cette île est devenue une banlieue florissante du Grand Seattle, une croissance qui s'est accélérée après la création du métroplex de Seattle et l'afflux massif de réfugiés de la Grande Danse fantôme dans la région. Quoi qu'il en soit, à l'instar de sa voisine Bainbridge Island, le prix des terrains sur l'île reste élevé, et les prix de l'immobilier sont chers comparés à ceux pratiqués sur le continent.

Même si elle a su conserver certaines de ses fermes biologiques, la Vashon Island moderne est surtout réputée pour son importance dans les industries de la mode et de la haute technologie. La griffe Vashon Island Fashion Company, avec ses désormais célèbres styles néo-gothiques, a fait une apparition fracassante sur le devant de la scène dans les années 2040, et continue de maintenir son siège ainsi qu'une boutique sur l'île même. Pacific Research Laboratories a, pour sa part, été parmi les premiers à développer des substituts osseux, puis des techniques d'ossature renforcée peu après. Elle fut ensuite rachetée par Shiawase, devenant une fière filiale, et demeure toujours l'un des principaux employeurs sur l'île.

Vashon Island héberge aussi le « Monastery of the All-Merciful Savior » (monastère du Très miséricordieux Sauveur), l'un des derniers monastères orthodoxes russes en dehors du continent asiatique. Les moines de Vashon, comme on les désigne couramment, sont réputés pour cultiver et torréfier à la main leurs propres spécialités de café. Nous vous recommandons le Bysantium Blend, l'un des meilleurs cafés de style grec que vous pouvez trouver en Amérique du Nord !

- Quoi que pas aussi réac que Bainbridge, Vashon n'est pas mal non plus dans le genre. Si beaucoup des jeunes employés par les boîtes comme Vashon Island se

montrent plutôt progressistes, ils sont vite rattrapés par les vieux et les cadres corps. On remarque ici une attitude de rejet non pas tant basé sur la race que sur l'apparence et l'esthétique, du genre « il faut garder Vashon à la mode ». Mais on sait très bien à quelle forme de racisme cela peut bien mener, quand on en vient à séparer les gens « beaux » des « pas-aussi-beaux ».

#### • Kat o'Nine Tales

• L« usine d'os », comme on appelle là-bas la Shiawase Cybernetics Research Facility, n'est plus autant à la pointe qu'elle ne l'était fut un temps. Seulement, elle travaille dur pour regagner sa place au top. Après des années à rester concentrée sur la substitution ou l'amélioration cybernétique des os, j'ai entendu dire qu'elle investissait beaucoup de blé dans la recherche sur les dépôts osseux subdermiques (du genre de ceux de certains métahumains et paranimaux) et sur la stimulation alternative de croissance des os, ce qui est l'expression savante pour désigner le moyen utilisé pour faire pousser des os dans la forme et la structure données, souvent en y incorporant, au niveau cellulaire, d'autres matériaux que le calcium, notamment.

#### • Plan 9

## FOX ISLAND

Durant presque toute son histoire, Fox Island a été un sujet de dispute régulier entre les Américains d'origine et les colons européens du Puget Sound. Vers le milieu du XIX<sup>e</sup> siècle, durant la guerre du Puget Sound, les Indiens Puyallup et Nisqually y furent déportés. Le chef Nisqually, Leschi, vint jusqu'à l'île avec une flotte de canoës pour négocier la fin de la guerre, et le Traité de Medicine Creek fut aussi renégocié ici. Des années plus tard, Fox Island hébergea l'un des « centres de rééducation » du gouvernement US, et accueillit donc toute une population d'Américains d'origine déportés de leurs réserves.

Peu après la signature du Traité de Denver, la propriété de Fox Island fut longuement disputée avant que le Conseil tribal souverain et le Conseil salish-shidhe n'acceptent de céder l'île au métropole de Seattle. Tout cela a créé beaucoup de remous parmi les citoyens des NAO qui étaient déjà installés sur l'île, et qui ont dû choisir entre le départ forcé et l'abandon de leur citoyenneté. Une fois la plupart des communautés abandonnées, un mouvement partisan s'est fait connaître pour réclamer l'indépendance de Fox Island du métropole, en menaçant la vie des habitants avec des actes terroristes. Si les attaques ont cessé depuis des années, les visiteurs sont encouragés à se renseigner auprès du Seattle Visitors Bureau et de Knight Errant avant de programmer une visite prolongée sur l'île.

• La proximité de Gig Harbor, sur la côté continentale, et la présence du Fox Island Bridge qui la relie aux territoires NAO font de Fox Island une étape appréciée par les contrebandiers. C'est la raison pour laquelle les patrouilles côtières des NAO la surveillent comme des aigles, et qu'un péage a été installé sur le pont. Par contre, venir de Seattle par le Tacoma Bridge est beaucoup plus simple. Une fois que vous êtes sur l'île même, vous êtes presque déjà à l'abri.

#### • Sounder

## MCNEIL ISLAND

McNeil Island fut baptisée ainsi en 1841, en hommage au capitaine William Henry McNeil de l'Hudson's Bay Company. Plus tard, une

expédition l'a renommée Duntze, en référence au capitaine John Duntze de la Royal Navy britannique, mais le premier nom a été restauré une année après. Le gouvernement des États-Unis y a installé une prison fédérale en 1875, avant d'acheter le reste de l'île près de soixante-deux ans plus tard, forçant les habitants à quitter l'île. L'État de Washington a récupéré la gestion du McNeil Island Corrections Center en 1981, et le métropole de Seattle en a donc hérité dès sa création, suivant les termes du Traité de Denver.

Pour faire face à l'explosion démographique du métropole, le gouvernement de Seattle a rouvert McNeil Island au public, tout en maintenant actif le Corrections Center. Plusieurs résidences privées ont été bâties sur l'île, principalement sur la côte est et autour de Still Harbor.

McNeil présente de nombreux paysages naturels, tout en proposant aux visiteurs des opportunités de shopping dans les boutiques des petits villages côtiers. En dehors de cela, l'île n'a guère développé d'autres attractions pour les touristes.

• La sécurité de McNeil Corrections est à la fois pire et meilleure qu'elle ne l'était quand le pénitencier occupait toute l'île. D'un côté, l'accès à l'île n'est plus restreint, car les habitants doivent pouvoir aller et venir à leur guise. Mais d'un autre côté, et sûrement à cause de cela, la prison a renforcé sa sécu, le gouvernement ne désirant pas voir des « incidents » gâcher leur beau programme de « repeuplement de McNeil », et provoquer une chute des prix des terrains sur l'île. La Lone Star administre toujours la prison, comme elle le fait depuis des décennies. Elle subit une pression constante pour continuer à exercer son office de manière exemplaire, malgré ses mauvaises relations avec le métropole.

#### • Hard Exit

## ANDERSON ISLAND

Anderson Island accueillait, à l'origine, une industrie d'exploitation forestière, avant d'être transformée en station touristique estivale par des promoteurs visionnaires. Peu après la formation du métropole de Seattle, les prix du foncier ont d'abord chuté, avant de grimper en flèche quand la demande en terrains à bâtir et en immobilier s'est accrue. Une grande partie d'Anderson Island héberge toujours des propriétés et des résidences privées, qui valent désormais près de deux cents fois le prix auquel elles ont été acquises, près de soixante-dix ans plus tôt.

Heureusement pour les visiteurs, Anderson Island propose aussi de nombreuses locations saisonnières, permettant aux vacanciers d'apprécier le style de vie naturel et serein de l'île, où il est possible de s'adonner à la navigation en bateau, à la pêche, au golf, ou de goûter au charme des petits villages et de la nature sauvage qui la composent.

• L'âge médian de la population de l'île a doucement grimpé au fil des années, passant de 50 à 58 ans, avec quelques baisses significatives par-ci, par-là. La démographie est principalement formée de personnes âgées, beaucoup d'entre elles affichant bien 80 à 90 ans grâce aux techniques modernes de Léonisation et de thérapies géniques. Toutes s'accrochent dur comme fer à leur propriété, profitant ainsi de leurs prix toujours croissants, et sont prêts à tout pour résister aux efforts du métropole destinés à « ouvrir » Anderson à de nouveaux afflux d'habitants, même si cela implique de bloquer toute nouvelle construction résidentielle sur l'île...

#### • Mr. Bonds

**ENJOY ANDERSON ISLAND**

TOURS • FISHING • GOLFING

ANDERSON ISLAND  
LIFESTYLE & ESCAPE

Seattle a beau être un vaste métroplexe abritant des millions d'âmes, c'est aussi un espace virtuel florissant et tout aussi vaste, en faisant l'une des villes les plus modernes des UCAS, et du monde. Seattle compte parmi les premières conurbs à avoir embrassé la « Wireless Matrix Initiative » (« l'Initiative pour une Matrice sans fil », WMI) au lendemain du second Crash informatique mondial. Il s'agissait là d'une restructuration radicale de l'architecture informatique de la région, qui permettait de tirer pleinement parti des dernières innovations en termes de technologies d'information et de télécommunications sans fil. Avec l'aide du Conseil corporatiste unifié, la WMI fut concrétisée en un temps très court, ce qui ouvrit la population de Seattle à tout un monde, vaste et nouveau, d'information, de loisirs et de ressources virtuelles.

- Une bonne astuce consiste à garder au moins un membre de l'équipe non connecté à la Matrice pendant le run, et donc incapable de percevoir les structures RA. Si l'un d'entre vous perçoit une rampe d'escalier là où un autre n'en voit pas, alors vous avez peut-être un problème. Les concepteurs de sécurité les plus à la pointe combinent sans pudeur les structures RA, les sorts d'illusion permanentes et les illusions d'optique dans le monde réel, des leurrez qui peuvent avoir des effets dévastateurs.

- DangerSensei

## ➤ LIEUX INTÉRESSANTS

Si vous êtes intéressé par la part d'Ombres de la Cité d'émeraude, voici donc quelques endroits que vous devez de découvrir.

- Fastjack

# LA CITÉ D'ÉMERAUDE

- Correction : la population de Seattle possédant des SIN ainsi que les moyens d'acquérir des commlinks et des interfaces RA compatibles. Les SINless et les pauvres sont encore plus exclus qu'avant. Ils ne peuvent même plus presser leur visage contre une vitrine pour contempler ce qu'elle recèle, désormais, car leur perception limitée ne leur permet pas de voir ladite vitrine (et encore moins ce qu'elle contient).
- Glitch
- C'est bien vrai. De plus, la WMI n'a pas été appliquée à tout le métroplex. De vastes coins des Barrens ne sont encore que de vastes zones d'interférences. Il faut avoir de la chance pour tomber sur un point d'accès fonctionnel qui vous permette de vous connecter à la Matrice. Sans ça, c'est mort.
- Plan 9

Seattle fut donc la première à adopter une apparence en « réalité augmentée ». Elle a appliqué la thématique « cité d'émeraude » à son paysage virtuel, transformant les bâtiments et les rues des districts du métroplex en tours majestueuses couleur d'émeraude, ou en avenues dorées, pour le plus grand plaisir des visiteurs comme des habitants. En accord avec les standards RA de la WMI, la situation en RA demeure strictement conforme à l'emplacement physique de chaque structure, ce qui permet à chaque individu connecté d'évoluer librement, et en sécurité, sous ce mode. Veillez tout de même à ne pas trop vous faire de torticolis en contemplant les vues augmentées !

- En d'autres termes, il est illégal de faire figurer en RA des structures telles que des balcons, des arcs boutant ou des trottoirs, etc., quand ils n'existent pas dans le monde réel. Cela évite aux gens de marcher dans des trous ou de foncer dans des murs, ou pire encore. Bien sûr, la légalité n'est pas l'apanage de tout le monde, et il existe beaucoup de structures RA dans Seattle qui ont le même genre d'effet, rendant invisibles des détails du monde réel en les masquant par des constructs RA, ou faisant apparaître de faux constructs qui ne sont rien d'autres que des illusions (potentiellement dangereuses, de surcroît !)
- Fastjack

## JACKPOINT

Vous qui lisez ces lignes, vous savez déjà ce qu'est le Jackpoint. Il est toutefois utile de répéter que ce réseau a été établi pour partager des informations, afin de valider ou de vérifier les informations que vous pouvez obtenir d'autres sources, tout en s'assurant qu'elles demeurent les plus vierges possibles de toute forme de rumeur ou de bruit. C'est pour cela que, même si le Jackpoint est un réseau gratuit et partagé par tous ses membres, son accès reste restreint. C'est bon, vous vous sentez assez privilégiés, là ?

## SEASOURCE

SeaSource est en fait la base de données centrale du métroplex de Seattle. Elle réunit une riche variété d'informations concernant le métroplex, des données géographiques aux cartes et autres infos touristiques, en passant par les communications officielles du gouvernement, etc. Elle héberge aussi les scans et les données publiques issus aussi bien des bibliothèques que d'autres sources d'information. En gros, c'est une immense mine de données, et le truc est de savoir où et comment creuser pour piocher les petites pépites que vous cherchez tant.

Beaucoup de gens se foutent complètement des banques de données publiques comme SeaSource, si ce n'est pour y chercher des infos plutôt évidentes, comme des itinéraires ou des critiques gastronomiques, ce genre de trucs. Mais tous ces gens-là ignorent ce qu'une *vraie* recherche de données signifie. Par cela, je parle bien évidemment d'autre chose que du fait de confier quelques mots clés et des paramètres de recherche à un agent pour l'envoyer ensuite dans la nature (même si cela peut aussi vous procurer tout un tas de données utiles tirées de SeaSource). Je parle de *creuser* réellement, jusqu'aux tréfonds de la base de données. Dans SeaSource, on peut trouver des fichiers municipaux qui datent d'avant l'Eveil, une collection entière et infinie de scans de magazines et de journaux, des catalogues entiers de cartes, des index de bibliothèque. Et si tous ceux-ci ne sont pas forcément complets (à cause notamment de deux crashes informatiques et de tout un tas d'autres désastres), il en reste quand même un bon paquet. Et cerise sur le gâteau, l'accès à tout cela n'est pas restreint, ou presque pas. Tout ce qu'il vous faut pour en profiter, c'est du temps et de la patience (je sais que, pour certains, ce sont des gros mots, mais il faut bien ça).

## RECHERCHE AETHERPEDIA, MOT-CLÉ : LE FETCHING



Le « fetching » est une forme d'usurpation d'identité qui consiste à utiliser les moyens d'identification de la victime – la plupart du temps, les marqueurs de son PAN ou ses transpondeurs – pour accéder à toutes les informations de cette dernière qui sont entreposées sur d'autres systèmes interactifs restreints, et qui répondent à ces marqueurs. Par exemple, il est possible pour quelqu'un de calibrer son PAN afin qu'il interagisse avec des lieux RA particuliers, comme une boutique ou un restaurant favori, etc. Un malfaiteur s'appropriant le PAN de la victime, ou du moins, un clone de ce dernier, peut se connecter à ces lieux pour y « déterrre » tous sortes d'informations relatives à la victime, qui peuvent aller de sa boisson caféinée préférée à ses mots de passe, ses informations personnelles ou sa correspondance privée.

Le terme « fetching » est probablement inspiré du « fishing » (hameçonnage), une autre technique informatique qui correspond à une collecte de données sur la Matrice (avant cela, l'Internet). Le mot se veut probablement une association de la notion d'apparence du terme anglais « fetching », qui signifie « charmant, ravissant » ; avec la définition du verbe « to fetch », qui se traduit par « aller chercher ». La technique consiste, en effet, à se rendre physiquement à certains endroits pour poser comme un double RA parfait de la victime afin de lui voler sa vie (une capacité que certains esprits posséderaient naturellement)

## SHADOWSEA

Pour vous livrer toute la vérité, je vous dirais que Facet et moi-même avons démarré le projet ShadowSea ensemble, mais nous avons finalement eu des divergences de point de vue sur la manière de le structurer et de le présenter, et avons décidé de nous séparer. J'ai fondé le Jackpoint, qui ressemblait plus à ce que j'avais envie de faire, et Facet a continué sur ShadowSea. C'est désormais la principale source centralisée de données pour les Ombres de Seattle.

ShadowSea n'est pas aussi important que d'autres paradis numériques comme le Nexus ou l'Helix, mais il contient tout de même une vaste somme d'informations, concernant toute la région de Seattle. Il s'agit essentiellement d'un SeaSource des Ombres, partageant aussi bien les qualités et les défauts de son homologue légal : beaucoup de données, mais pas de moyens évidents d'y accéder et de faire le tri. Il vous faut donc creuser, encore et encore, pour dénicher les bons trucs. Le site est toujours connecté au Nexus grâce au vieux « Darknet » de Shadowland, ce qui lui permet d'y sauvegarder ses données, et d'y conserver quelques miroirs pour s'assurer que tout est bien préservé.

Pour parvenir jusqu'à ShadowSea, il vous faut à la fois récupérer l'adresse quelque part, et hacker votre chemin jusqu'à elle, à moins d'être directement invité par un membre ayant le crédit nécessaire pour ce faire. Une fois à l'intérieur, vous trouverez majoritairement ce que vous pouvez attendre d'un site centralisé : des forums, une messagerie personnelle, de vastes archives de données, des moteurs de recherche, des documents consultables et / ou éditables, des fils d'info et autres flux pirates, et plus encore. Le site accueille un marché noir assez prospère, qui concerne aussi bien des trucs légaux qu'illicéaux, et un système expert Wizard (derrière le Rideau d'émeraude) qui fournit un masque anonyme à ceux souhaitant embaucher des shadowrunners sur place.

ShadowSea est aussi un site social, avec son lot de lieux de rencontre virtuels comme le Sound ou le Fury, où nombre d'informations et de conseils, postés là par des shadowrunners avertis (dont certains nous ont quitté), attendent les bleus et toute personne assez intelligente pour admettre qu'il existe des choses qu'elle ignore et qu'elle ferait mieux d'apprendre. Vous y trouvez des blogs et des vlogs pertinents, ainsi que des skillsofts matriciels transmettant les meilleurs trucs que ceux qui vous ont précédés ont pu apprendre et ont bien voulu transmettre.

C'est définitivement un site à connaître et à fréquenter, mais vous feriez mieux de ne pas mentionner le fait que je vous l'ai conseillé...

## TUX'S

Un petit dernier, Jack...

Si vous êtes d'humeur pour quelque chose de moins profond et moins obscur que les communautés virtuelles des Ombres, allez donc poser un pied chez Tux's, l'un des meilleurs clubs virtuels de la grille de Seattle. L'adresse exacte change très régulièrement (parfois chaque jour, en fonction des exigences de sécurité du lieu), donc je ne peux vous la communiquer même si je le voulais. Le meilleur moyen d'y accéder et de le trouver et de hacker ses défenses considérables, à moins que vous ne connaissez un habitué qui puisse vous indiquer un moyen d'y entrer. Et une fois dedans, les clients vont probablement exiger de vous que vous prouviez votre valeur, alors préparez-vous bien.

Quand à l'apparence du bazar, tout dépend de la personne qui est en charge à ce moment-là. Le Tux's est complètement virtuel, donc la forme et la déco varient en fonction de ceux qui sont présents et qui se donnent la peine d'utiliser leurs compétences et leurs moyens pour les modifier. Parfois, l'ambiance est tellement festive que la foule laisse le système expert du lieu de changer l'ambiance et la décoration en se basant sur un algorithme interactif qui puise son inspiration dans les personas des utilisateurs. D'autres fois, c'est une véritable course au finish pour désigner qui aura le dernier mot sur l'ambiance, ce qui peut aboutir à des combinaisons assez exotiques, voire sauvages. La plupart du temps, on navigue en pleine anarchie virtuelle.

Glitch

Message manqué : Femme noirs dans l'enterrement de @Molly Roger - 53289-C

Perdu : chaton au coin de Crockett et 8th ! Certains appellent mon petit monstre albinos « Rat du diable », mais son vrai nom est « Scruffle ». Très inquiète ! DBox:#956937165-Av

GR 1403 2048 1516 1502 0063 0346 1457 0801  
0303 0304 0307 0309 0310 0312 0313 0304 03  
DBox:#196836073-B

Discret. Rapide. Compétent. Un problème à résoudre ?  
DBox:#954048264-C

M4W 04T : Relation simple. Ne peut recevoir. Pas taille cercueil. Magote, canines argentées. 26 ans, cherche type  
DERNIER MEETING ! Mardi à Moody et Arthouse ! – 19h00 !

Cause faible fréquentation, dernier du Club des introvertis de Tacoma !  
Tout le monde invité pour le café !!!  
DBox:#957832196-I

À vendre : Jackrabbit électrique 2058.  
Fonctionne très bien, état très correct. 2500 ¥  
à négocier, 2750 en bons Shiawase.  
DBox:#481359812-S

PKOI ?: Programmeur la très attention aux détails  
Sexe non pertinent.  
Pas d'employés de Micro partie au premier rdv. Rires.  
DBox:#395762091-P

M4W : j'ai jamais essayé avec une magicienne. Je hacke – est-ce que les opposés s'attirent ? 20aine, pas d'addiction si ce n'est café (léger). Je peux supporter le soleil (si toutefois il se pointe). Intérêts : politique, Histoire, vélo. Qu'y a-t-il derrière mon pseudo ? DBox:#60738619P

Riot Against Horizon en direct ce SOIR au



# LA VÉRITÉ EST AILLEURS

C'est terrible d'être nostalgique d'une époque à laquelle on n'a jamais vécu. Sunshine ne pouvait s'empêcher de regretter à quel point les choses étaient simples au siècle dernier. Il était difficile de croire que le cambriolage, le simple cambriolage, des bureaux du parti opposé pouvait faire tomber un haut responsable politique. Que le fait de révéler ce cambriolage pouvait assurer la carrière d'un journaliste. Aujourd'hui, si vous demandiez à l'électeur de base, ce dernier vous dirait qu'il ne voterait jamais pour quelqu'un qui n'essaierait pas de pirater les fichiers de ses opposants, car s'il n'était pas capable de se donner cette moindre peine, qu'est-ce que cela pouvait révéler sur ses capacités à prendre des initiatives au plus haut niveau ?

Quand l'opinion publique attendait de ses politiciens qu'ils se livrent à ce genre de délinquance ordinaire, tout professionnel qui ambitionnait de réussir en politique devait être prêt à tout faire pour justifier son existence. Et le hacking de base faisait partie du lot.

Ce n'était pas comme si les opportunités manquaient pour s'y livrer, ou du moins, pour commencer. L'univers RA de Seattle était truffé de publicités, de posters et de projections, que des bandes entières de pirates s'amusaient à détourner, pendant que d'autres équipes de hackers s'assuraient que les annonces disent et fassent bien ce qu'elles devaient dire ou faire. Des opportunités, en descendant Bel Red Road, Sunshine ne voyait que ça ! Un exemple, un vrai : cette projo RA, qui brillait et s'agitait paresseusement pour dévoiler les images clignotantes d'un Kenneth Brackhaven tout souriant. Cette expression paraissait toujours étrange sur son visage, même si les artistes avaient vraiment fait ce qu'ils avaient pu pour que les muscles autour des yeux et de la bouche paraissent les plus détendus et naturels possible, presque sympathiques.

Sunshine jeta un œil sur les slogans qui défilaient sous la tête de Brackhaven. Les lettres rouges et vives contrastaient violemment avec le vert ambiant, qui dominait la projection RA de la cité d'émeraude. « Pour plus de sécurité, votez Brackhaven. » Celui-là était un vrai slogan. « Protégez votre famille, votez Brackhaven. » Celui-là aussi, un vrai. « Brackhaven protège les humains des métahumains depuis les années 2040. » Ça, par contre, c'était un faux, et plutôt vache, même. Sunshine le remarqua immédiatement. Mais il ne se donna pas la peine de suivre sa trace : il ne s'agissait là que d'un petit acte de vandalisme minable, rien qui puisse changer la donne. Les gens de Brackhaven allaient le repérer assez vite, pour l'effacer ensuite, de sorte qu'il ne réapparaisse pas. Aucune histoire à se mettre sous la dent.

« Brackhaven : pour les enfants. » Encore un vrai, même s'il donnait un peu la nausée. « Brackhaven : la Lone Star le soutenait, il soutenait la Lone Star. » En voilà un qui fit sourire Sunshine. Il avait été mis là par des gens qui savaient ce qu'ils faisaient. Sunshine avait déjà remarqué ce slogan plusieurs fois ces dernières semaines, et il semblait que les hommes de terrain de Brackhaven étaient assez cons pour ne pas déceler le degré de nuisance du message. Assez, en tout cas, pour ne pas s'assurer de le faire disparaître. C'était comme s'il se jouait de leur esprit. Dans leurs têtes, la Lone Star signifiait « sécurité », et la sécurité étant l'un des principaux thèmes de leur campagne, rien ne les choquait dans le fait que le nom de leur candidat y soit associé. Ils n'avaient pas pour habitude de parler à d'autres personnes qu'à eux-mêmes, aussi ignoraient-ils à quel point la ville était furax contre la Lone Star, pour toutes ses bavures et ses ratés, surtout depuis le fiasco du Découpeur maya. Brackhaven, lui, aurait su, s'il avait vu le faux slogan, et il aurait sûrement réagi. Mais Brackhaven ne se promenait pas souvent dans la rue.

C'est la raison pour laquelle Sunshine se déplaçait à pied. Quand vous accumuliez un tant soit peu d'expérience dans le journalisme, vous saviez que rien ne remplaçait une bonne balade dans un quartier quand il s'agissait d'entendre ce que ses habitants disaient ou pensaient, ou de voir comment ils réagissaient à tout ce qui leur arrivait. La première étape d'une enquête journalistique consistait à voir ce qui se passait. La deuxième consistait à le comprendre.

Quand Sunshine arriva au Gates Casino, un flux d'informations déterrées par ses bots s'engouffra dans son commlink. Il s'assit devant une machine à sous et passa en mode multitâche. Une partie de son esprit revint à son enquête au long cours du moment, qui consistait soit à tenter de pénétrer dans le logiciel des machines du Gates, soit à scruter et analyser les statistiques assez longtemps pour prouver que la direction du casino les contrôlait et ne payait des jackpots que quand ça l'arrangeait. L'autre moitié de sa personne se mit à surveiller les posts qui bourgeonnaient partout dans la Matrice.

Il avait choisi un des sièges des machines ayant pour thème la Nuit de la rage, qui paraissaient si outrancières à ses yeux qu'il éprouvait beaucoup de mal à ne pas s'y intéresser. Les cinq rouleaux de la machine à sous se mirent en branle, ce qui eut pour effet de donner à l'écran une coloration rouge, probablement due au fait que la plupart des images de ces bandeaux dépeignaient des scènes plus ou moins sanglantes.

Alors que les rouleaux tournaient toujours, il se pencha sur la première alerte que son bot avait rapportée. Elle provenait d'un forum privé dont il avait récupéré le mot de passe environ dix-huit mois plus tôt. L'un des fils de discussion évoquait les faux slogans qui apparaissaient un peu partout. Depuis que Brackhaven avait récemment mis en cause ouvertement les tactiques de la Lone Star (sans pour autant les critiquer), certains participants avaient émis l'idée que les faux slogans sur la Lone Star pouvaient cacher quelque chose. Ces derniers étaient, certes, simples à disséminer, mais il y avait sûrement quelqu'un derrière. Un de ses bots signala un message en particulier : « Donc, s'il y a des faux slogans, là, dehors, qui est derrière ? Strouthers ou Dzhugashvili ? ». Ce dernier était signé « FreedomOfInfo », un pseudo que Sunshine avait déjà remarqué auparavant et noté : à chaque fois, son auteur savait vraiment bien, et subtilement, lancer le débat. Il parla mentalement, à trois contre un, qu'il s'agissait en réalité de l'employé d'un des candidats.

Certains de ses bots lui rapportèrent des nouvelles de certains nœuds gris en ville, le genre de nœuds où les gens aimeraient à spéculer autour des annonces et des infos, comme ils auraient spéculé sur la véritable identité d'un tueur en série – c'est-à-dire plus comme un jeu de déduction que comme



s'il s'agissait de quelque chose de vraiment préoccupant. Le bot l'informa que de nombreux messages similaires concernant les faux slogans avaient éclos un peu partout sur les noeuds. Ils disaient tous quelque chose du genre : « Il semblerait qu'ils proviennent de l'opposition, à moins que je loupe quelque chose ? ». Le journaliste apprécia la question qui concluait le message : il avait toujours trouvé que le fait de terminer un post par une question était un bon moyen d'entretenir le feu du débat, surtout quand vous tournez ces questions de façon à insinuer que les autres savaient des choses que vous ignoriez. Dans la Matrice, tout le monde aimait prouver l'étendue de ses connaissances. Trois pseudonymes différents signaient chacun de ces posts, mais le bot de Sunshine lui signala qu'il y avait quatre-vingt trois pour cent de chances que tous les messages proviennent du même auteur ou, du moins, du même noeud.

Cinq symboles apparaissaient sur les rouleaux face à lui. Trois d'entre eux représentaient des orks morts, un autre, une batte cloutée, et le cinquième, un nain ensanglé. Trois orks morts ne valaient rien : ils étaient trop courants dans le jeu de la Nuit de la rage.

Sunshine continua à scruter la Matrice, et trouva enfin des gens qui n'avaient pas besoin qu'on relie les points à leur place. Aussitôt qu'ils avaient vu les faux slogans, ils avaient commencé à spéculer sur qui pouvait bien être derrière. Et, naturellement, Struthers et Dzugashvili étaient les noms les plus cités. Certains échanges avaient évolué, au point que les gens se demandaient si quelqu'un possédait des preuves.

Tout cela appelait un joli message anonyme, et l'agent que Sunshine suivait depuis un moment ne tarda pas à se manifester. Le post n'était signé d'aucun pseudo, et ne laissait aucune trace – la piste avait sûrement dû être effacée par des bots simultanément à la rédaction du texte, au point que chacun des mots qui le composaient avait suivi un itinéraire différent. Il n'arriverait jamais à remonter à la source, mais il savait reconnaître l'ouvrage. Le mec était assez intelligent pour savoir que les sources anonymes recevaient, en général, tout le respect qu'elles méritaient, c'est à dire très peu. Chaque donnée que ce type aurait pu lâcher aurait été totalement, et justement, ignorée. C'est pourquoi il ne partageait aucune donnée, il se contentait juste de poser une question.

« Vous voulez savoir qui a lâché le slogan sur la Lone Star ? Regardez un peu qui ses concurrents soutiennent. » C'est tout. Alors que Sunshine n'avait pas encore fini de lire ce premier message, ses bots rappliquaient déjà pour signaler l'apparition d'une demi-douzaine de posts similaires dans la Matrice.

La machine à sous s'arrêta sur un ork mort, un elfe mort, un flic ripoux et un joker. Sans aucune valeur.

Les discussions s'étaient vite emballées. Certains des forums où Sunshine avait vu, pour la première fois, apparaître les noms de Struthers et Dzugashvili, paraissaient convaincus qu'un des candidats de l'opposition se cachait derrière le vandalisme, et réclamaient des preuves pour découvrir lequel. L'agent anonyme, en une manœuvre subtile, était apparu au bon moment pour leur fournir, sur un plateau, l'étincelle dont ils avaient besoin pour s'enflammer. D'autres forums, en particulier ceux fréquentés par des hackers, ne tardèrent pas à concrétiser l'invitation du poste anonyme et, sans surprise, allèrent détruire des séries de contributions secrètes de Knight Errant à destination du fond de campagne de Struthers. Ils étaient énormes, ils étaient significatifs, et ils commençaient à ouvrir les yeux de tous.

Une fois que les données étaient sorties de la boîte, l'agent anonyme n'eut plus rien d'autre à faire. Les gens étaient assez compétents pour additionner deux et deux, et ils ne l'attendaient pas pour ce faire. Les quelques voix qui appelaient à la prudence furent vite étouffées par d'autres, plus nombreuses et de plus en plus fortes, qui hurlèrent sur tous les toits cette alliance en catimini de Knight Errant avec Struthers, dans le but de faire tomber Brackhaven et la Lone Star.

S'il y avait bien une chose que Sunshine savait sur la politique (ce n'était pas la seule – les choses qu'il savait sur la politique pouvaient, en toute modestie, se compter par milliers), c'était qu'un bon scandale pouvait convertir bien plus d'électeurs qu'un millier de bons slogans. Les gens allaient forcément oublier tous ces mots qu'ils voyaient défiler sur les innombrables affiches autour d'eux, mais ils n'oublieraient sûrement jamais que Struthers et Knight Errant s'étaient associés pour salir la campagne de Brackhaven. Il importait peu que, au final, Struthers n'ait jamais reçu aucune de ces contributions « secrètes » de KE. De même, peu importait que Struthers ignore tous des fameux slogans délictueux. Tout ce qui comptait, c'était que certaines personnes allaient se fâcher contre lui, ce qui signifiait que l'opération avait bien fonctionné, et que Sunshine avait raflé un nouveau petit paragraphe pour son éventuel futur article sur comment la bataille de Seattle avait été gagnée.

La machine à sous s'arrêta sur deux ripoux, deux bâties cloutées et une botte avec du sang sur la pointe. Il ne décela toujours aucune logique dans le fonctionnement de la machine.

Fort heureusement, la politique n'était jamais une question de chance. Ni de vérité.



Si, comme moi, vous êtes un véritable drogué de la politique, alors vous allez adorer la sphère politique de Seattle. Le métroplex est l'un de ces endroits, comme Dee Cee, New York ou encore le Chicago de la grande époque, où la politique apparaît à la fois comme un sport spectaculaire et une partie de poker de haute volée. Isolés du corps politique principal des UCAS, les habitants de Seattle prennent leur scène politique très au sérieux. Et pour comprendre pourquoi, il vous suffit de jeter un œil à l'histoire politique locale.

police, le chef des pompiers et l'ambassadeur du Conseil salish-shidhe. Les membres du cabinet du gouverneur n'ont aucun pouvoir législatif. À l'exception des maires de district et de l'ambassadeur du CSS, tous ne sont que des fonctionnaires au service de la politique du gouverneur.

Le Congrès du métroplex est composé de cent représentants, désignés dans les dix districts de la ville (dix par district). Ils se réunissent au Metroplex Hall le premier jeudi de chaque mois. Les membres du Congrès sont élus pour six ans, sans limite de mandats.

# LA SCÈNE POLITIQUE DE SEATTLE

PAR KAY ST. IRREGULAR

Le métroplex de Seattle est divisé en dix districts, chacun désignant un maire et un conseiller de district. Les maires et les membres du conseil sont élus pour une période de quatre ans, sans limite de mandats. Le métroplex est lui-même géré par un gouverneur, élu lui aussi pour quatre ans sans limite de mandats.

Le gouverneur dispose d'un cabinet, formé par des conseillers et des responsables du métroplex. Les vingt-et-un membres de ce cabinet sont : les dix maires de district, les six commissaires du métroplex (base de données publique, relations interraciales, transports publics, travaux publics et voirie), le trésorier du métroplex, le procureur général, le chef de la

Le métroplex de Seattle élit aussi deux sénateurs et six représentants au Congrès des UCAS, en accord avec la Constitution des UCAS.

À Seattle, les élections se tiennent tous les deux ans. Les campagnes électorales pour les postes de maires ou de représentants se tenant, respectivement, à la moitié ou au tiers des mandats en cours, ces élections peuvent intervenir lors de n'importe quelle année électorale ; l'autre élection avec laquelle elles s'intercalent restant l'élection du gouverneur (tous les quatre ans, donc).

## L'ADMINISTRATION BRACKHAVEN

La dernière campagne électorale pour le poste de gouverneur a vu s'opposer, dans le sprint final, Kenneth Brackhaven, avec sa « Sécurité pour Seattle », et Josephine Dzughashvili, avec son « Seattle pour ses habitants », un mouvement indépendant, sans parti. Les sondages annonçaient un match très serré, laissant entrevoir une victoire étriquée et sûrement contestée de chacun des deux candidats, jusqu'à ce que, à la grande surprise de tous, Dzughashvili n'abandonne la course, offrant l'élection à Brackhaven. Le nouveau gouverneur hérita d'un métroplex divisé, criblé de problèmes en tous genres, que Brackhaven et son administration se disaient « impatients de régler ». Qu'ont-ils fait depuis ?

Le bilan est mitigé. Les priorités établies par le gouverneur Brackhaven étaient la sécurité défaillante du métroplex, à la fois intérieure et extérieure, et l'économie anémique, qui contribuait au problème sécuritaire en encourageant un taux de criminalité galopant. Sur le front de la sécurité intérieure, le gouverneur a viré Lone Star Security Services et signé un nouveau contrat auprès de Knight Errant, remplaçant ainsi l'intégralité de la force de police de Seattle en un trait de stylo. Knight Errant s'est donc ensuite livré à un véritable show auprès du public, impatients qu'étaient ses agents de faire leurs preuves et de mériter leur salaire. Concernant l'extérieur, le gouverneur s'est engagé à coopérer entièrement avec la Joint Task Force de l'armée des UCAS, tout en manœuvrant pour renforcer la garde du métroplex, ce qui impliquait de dégager de nouveau des fonds pour le recrutement, l'entraînement et l'équipement. Pour faire passer la pilule auprès des contribuables accablés d'impôts, une grande partie de ces financements provenaient non pas des caisses du métroplex, mais de mécènes privés, dont Ares, également propriétaire de... ah oui, c'est vrai : Knight Errant Security !

- Et pas seulement Ares. D'autres corporations, dont Mitsuhamma, NeoNET et Wuxing ont mis la main à la poche. Certes, Ares possède les plus grosses ressources militaires du lot, elle a donc été la plus impliquée dans le deal. Mais il va de soi qu'aucune de ces corps n'alimente les caisses de la garde du métroplex gratuitement. Tout est une question de business : donnez à Brackhaven ce qu'il veut pour qu'il renforce sa garde prétorienne et recevez, en échange, des allégements fiscaux, des accords fonciers et la promesse d'une certaine liberté d'action dans Seattle à l'avenir.
- Hard Exit

Sur le plan économique, le gouverneur et le Parti républicain de Seattle privilégièrent un soutien actif sous la forme d'exonérations fiscales

Gouverneur : Kenneth Brackhaven

Maire de Downtown Seattle : Nikola Taul

Maire de Bellevue : Daniel Reynolds

Maire de Tacoma : Francesca Sipple

Maire d'Everett : Matthew Hilcox

Maire de Renton : Samuel Usinski

Maire de Auburn : Tyrone Monzo

Maire de Snohomish : Karl Feddersen

Maire de Fort Lewis : général John E. Darcy

Maire de Redmond : Sonya Scholl

Maire de Puyallup : Lon Campa

Trésorier du métroplex : Gerald Marsh

Procureur du métroplex : Daryl R. Godina

Chef de la police : Ellen Ward, représentant Knight Errant

Chef des pompiers : Ashley Tront, représentant Franklin Fire Services

Commissaire en charge de la voirie : Furuta Masae, représentant Eta Engineering

Commissaire en charge des transports publics : Glen Nakatomo, représentant Mitsuhamma Computer Technologies

Commissaire en charge des travaux publics : Natoko Munakata, représentant Shiawase Envirotech

Commissaire en charge de la base de données publique : Alan Horrell, représentant NeoNET

Commissaire en charge de l'énergie : Jeremy Gray Bear, représentant Gaeatronics

Commissaire en charge des relations interraciales : Jassila Feddersen

Ambassadrice du Conseil salish-shidhe : Margaret Lone Feather

### SÉNATEURS DES UCAS

Charles Seaver

Helen Royer

### REPRÉSENTANTS AU CONGRÈS DES UCAS

Erik Shira

Katy Rozman

Benita Saver

Fernando Brandt

Sharron Lu

Neil Helgeson



SOURCE FAST FACTS : Élus et représentants de Seattle



Héritier de l'empire commercial Brackhaven Investments et d'une fortune de famille conséquente, Kenneth Brackhaven est né à Bellevue en 2011. Après l'obtention de son MBA à la Harvard Business School, Brackhaven a intégré l'affaire familiale, grimpant rapidement les différents échelons de l'entreprise. Il récupéra la propriété comme la direction de la compagnie après la mort de son père, en 2044. Il initia, à la même époque, la Citizens Coalition For Safety (CCFS, « Coalition citoyenne pour la sécurité »), un mouvement politique destiné principalement à soutenir l'accroissement des forces de police et à agir comme une organisation de veille sécuritaire.

Brackhaven s'est porté candidat à la présidence des UCAS en 2057, sous la bannière du parti archiconservateur. Sa campagne électorale fut, cependant, entachée d'un scandale quand la presse révéla que Kenneth Brackhaven n'était pas biologiquement lié à la famille Brackhaven, mais qu'il était en réalité un orphelin secrètement

adopté pour remplacer le fils biologique de ses parents, mort durant l'enfance. Malgré l'effet néfaste de cette révélation, les talents d'orateur de Brackhaven et l'attachement solide à ses principes permirent au candidat de terminer deuxième derrière le Président Dunkelzahn.

De retour à Seattle, M. Brackhaven mit de côté ses ambitions politiques pour un temps, se concentrant principalement sur Brackhaven Investments, avant de replonger dans l'arène politique en 2070, quand il déclara sa candidature au poste de gouverneur de Seattle. Il se lança dans une campagne acharnée à l'issue indécise, en concurrence avec la candidate indépendante Josephine Dzuhgashvili, jusqu'à ce que cette dernière soit forcée de se retirer de la course à cause de graves problèmes de santé, offrant l'élection à Brackhaven.

Le gouverneur Brackhaven est veuf, sans enfants.

et d'accords destinés à ramener du business à Seattle, ce qui créerait, à terme, des emplois. Brackhaven s'inscrit depuis longtemps dans une thématique ultralibérale, arguant qu'il est nécessaire de « faire tomber toutes les barrières pour ouvrir la voie à la prospérité », ce qui signifie principalement qu'il faut couper court à toutes les règles qui limitent ou accablent fiscalement les corporations du métropole. L'idée est de faire de Seattle une zone propice aux affaires au point que, si elles la comparent aux communautés voisines, les entreprises n'auraient d'autre choix que de s'installer dans le métropole, ou d'y rester plutôt que de déménager leur activité ailleurs. Cette politique menée par l'administration semble avoir évité toute forme de baisse dans les affaires du métropole, et même avoir attiré de nouveaux investissements corporatistes. S'il est encore trop tôt pour affirmer que ce regain de forme économique aura un quelconque impact sur les classes moyennes et populaires, l'administration continue à le prédire, à condition de savoir se montrer patient.

- En attendant, les impôts sur les sociétés sont réduits en miettes et de nouvelles zones floues sont apparues dans la législation, permettant aux « partenaires corporatistes » de Seattle de sucer goulument chaque goutte de profit qu'ils peuvent tirer de leurs activités dans le métropole.
- Snopes
- Et l'administration Brackhaven est particulièrement enclue à se montrer « propice aux affaires » quand il s'agit de signer des accords avec des entreprises concernant certaines affaires judiciaires créées par le crash informatique. Beaucoup d'archives ont été perdues à l'époque, ce qui a provoqué plusieurs zones floues légales concernant la propriété, le foncier et l'activité de certaines boîtes. L'administration use pleinement de toute son autorité pour s'attribuer les actifs « orphelins », pour ensuite en disposer comme bon lui semble. En général, cela consiste à revendre ces actifs à un acheteur corporatiste à une valeur bien en dessous du marché. Une fois que l'acheteur est en possession d'un acte notarié valide et plus récent, toute réclamation de propriété antérieure est considérée comme nulle, et le propriétaire précédent n'a aucun moyen de contester la vente. C'est une véritable extorsion foncière à grande échelle, plus particulièrement dans certains coins du plexus comme Everett et Tacoma.
- Khan-A-Saur

## LES MAIRES DE DISTRICT

Les maires des dix districts de Seattle sont très différents, et il en a toujours été ainsi. Même s'ils sont apparemment tous membres de la même administration, les maires de district gèrent chacun des territoires dont les priorités et les besoins diffèrent grandement, ce qui les oblige, en règle générale, à une concurrence certaine pour l'obtention de ressources ou d'attention de la part du bureau du gouverneur. Les districts aux revenus les plus élevés s'élèvent contre le moindre nuyen de leurs

impôts dépensé dans des « causes perdues », alors que ceux dont les revenus sont modestes doivent mendier pour obtenir la moindre miette qu'on leur jette.

La ravissante Nikola Taul, nouveau maire de Downtown, est issue d'une famille d'immigrants russes, qui résidait déjà dans la région de Seattle bien avant la fondation du métropole. Elle a été membre du Conseil de district de Downtown pendant douze ans avant de se présenter pour le poste de maire, fondant sa campagne sur l'idée de « nettoyer » Downtown et de permettre à la « beauté de la Cité d'émeraude » de retrouver son zénith. Madame le maire Taul sait tirer les bonnes ficelles au Metroplex Hall, et elle poursuit avec enthousiasme son œuvre visant à redonner un coup de lustre à Downtown, n'hésitant pas à taper dans la moindre subvention du métropole pour ce faire. Les médias de Seattle ont depuis longtemps adopté le slogan « Taul vole à tous pour donner à Downtown » pour décrire les projets du maire et leurs coûts.

Le maire de Bellevue, Daniel Reynolds, a vu récemment sa carrière politique fulgurante connaître une pause aussi brutale qu'inattendue. Il n'était alors qu'un chef d'entreprise local quand il s'est présenté contre et a battu, en 2056, l'ancien maire très controversé de Bellevue, Tian Campbell, après que les relations de ce dernier avec l'anneau de Séoulpa de la Vengeance divine furent exposées au grand jour. Reynolds a ensuite été très largement réélu en 2060, 2064 et 2068. Seulement, à mi-chemin de son cinquième mandat, il se présenta au poste de gouverneur, pour se désister peu après en invoquant des « raisons personnelles ». Certains s'interrogent donc depuis quant à sa capacité à se faire réélire pour un sixième mandat cette année.

- Pas si le gouverneur Brackhaven a son mot à dire ! Ce dernier prévoit de soutenir lourdement la campagne de l'opposant républicain à Reynolds, dont le nom reste encore inconnu.
- Snopes

Francesca Sipple est devenue maire de Tacoma en se reposant sur une campagne visant à nettoyer le district tant physiquement que socialement, en luttant aussi bien contre la corruption corporatiste que contre l'augmentation des violences criminelles. Jusqu'ici, l'approche du maire a été de s'appuyer sur son expérience de directrice des ressources humaines et de chef de projet pour créer des « réseaux citoyens », sorte de groupes de veilleurs locaux destinés à relayer toute information susceptible d'être utile pour son administration. La force conjointe de lutte contre la criminalité de madame le maire Sipple se concentre principalement sur l'activité yakuza dans Tacoma.

- Ce n'est pas surprenant, vu que Francie Sipple est achetée et soutenue par la famille Gianelli, afin de lui permettre de récupérer Tacoma des griffes des Yaks. La manœuvre la plus intelligente qui reste aux gars du Shotozumi serait d'exposer les liens du maire avec la Mafia par le biais d'indépendants. S'ils s'attaquent



directement à elle, cela ne fera que prouver qu'elle avait raison de les pourchasser. S'ils ne font rien, ils se retrouveront coincés entre le marteau du district et l'enclume des Gianelli.

• Hard Exit

Le maire d'Everett, Matthew Hilcox, est à la tête d'un district qui exige une gestion et une attention bien supérieures à ce qu'il ne pourra jamais lui offrir. Hilcox traîne toujours le passif de l'ancien maire, Samantha Tillian, tout en visant de ramener le business dans Everett. Malheureusement pour les habitants du district, il a été acheté et demeure au service d'autres intérêts privés, qui veulent s'assurer de récupérer les meilleurs deals possibles sur les propriétés foncières disputées. Le principal obstacle d'Hilcox demeure le gouvernement fédéral des UCAS, qui réclame davantage de terrains pour les chantiers navals et se fout éperdument des intérêts du maire.

Samuel Usinski, dit « Smiling Sam », est l'un des maires les plus expérimentés du métroplex, pour être en poste à Renton depuis vingt ans maintenant, après avoir pris la succession de Carl Vanderslam. Les différents mandats d'Usinski ont largement consisté à « sauver » Renton des différents dangers qui le menaçaient, le protégeant des gangs et des puces, mais aussi des conflits corporis et du second crash informatique. À chaque élection, l'attitude des électeurs de Renton semble se résumer au fait qu'il vaut mieux choisir un mal que l'on connaît.

• Usinski est aussi un grand soutien de Brackhaven, aussi le gouverneur est-il toujours prompt à accorder à Renton quelque extra pour assurer au maire de conserver ses opinions favorables et le fait qu'il reste bien en place où il est.

• Snopes

Tyrone Monzo, maire d'Auburn, a commencé comme agent de la Lone Star, avant de suivre des études de droit pour devenir ensuite procureur du métroplex et, enfin, maire. Il a su conserver une réputation de salopard dur à cuire, qui frappe fort sur les criminels et dont le tableau de chasse est bien fourni. Bien sûr, il est copain avec Mitch Stuck, et accepte de substantielles contributions électorales sous le manteau de sa part. D'un autre côté, Monzo n'est en affaires avec aucun des syndicats du crime majeurs du métroplex (si l'on exclut Stuck), ce qui signifie qu'il va sûrement tenter de concrétiser ses promesses de travailler en étroite collaboration avec Knight Errant pour nettoyer Auburn (ou, du moins, le débarrasser du syndicat qui lui offrira la valise la moins fournie).

• Monzo a aussi cette particularité douteuse d'être le maire le plus cybernétisé de Seattle. Il s'est, en effet, fait implanter un cyberbras et une cyberjambe après un accident survenu lors d'une course-poursuite à grande vitesse quand il était au service de la Lone Star. Il a aussi des cybereux et a subi de la chirurgie reconstructive pour éliminer les cicatrices les plus importantes sur le visage.

• Butch

• Pour ce que j'en sais, Monzo n'a conservé aucune loyauté envers la Lone Star, une entreprise qu'il a quittée voilà près de vingt ans. Malgré ça, la Star peut être tentée d'exercer sur lui le peu d'influence qu'elle imagine avoir, vu que sa politique anti-criminalité peut potentiellement donner le beau rôle à Knight Errant.

• Riser

Karl Feddersen est maire de Snohomish depuis quatre mandats. Sa première élection remonte à 2060, une victoire sur le maire sortant, Rita Salizar, qui remplaçait à ce poste Mike Walkstrong après que ce dernier eut été tué dans un attentat à la voiture piégée en 2057. Feddersen était alors le procureur de district de Walkstrong. Son père, Daniel Feddersen, a lui-même été maire de Snohomish jusqu'à sa mort, en 2048, dans un accident de voiture. La femme de Karl, Jassila, travaillait comme consultante chargée des relations interraciales à Snohomish, avant de devenir la commissaire du métroplex en charge des relations interraciales.

• Jassila Feddersen est une elfe. Elle a beau avoir été une fonctionnaire exemplaire à Snohomish, je la soupçonne de trouver sa place dans l'administration Brackhaven pour le moins superficielle, servant d'exemple vivant de la « sensibilité » que le gouverneur

peut montrer envers les métahumains, pour avoir embauché une d'entre eux à ce poste. Pourtant, je suspecte aussi Brackhaven d'avoir grandement sous-estimé Jassila Feddersen, sa capacité à traiter de nombreuses affaires toute seule et jusqu'où elle peut aller pour soutenir une cause en laquelle elle croit sincèrement.

• Tarlan

Sonya Scholl n'ignore pas les blagues qui courent et affirment qu'elle est devenue maire de Redmond seulement parce que personne d'autre ne voulait le job. Elle-même les raconte ! Madame le maire Scholl est une socialiste (ou plutôt une néo-communiste enragée si vous demandez à ses opposants politiques). Elle croit fermement que « le gouvernement doit faire pour les gens ce qu'ils sont incapables de faire eux-mêmes », et elle mène une bataille sans fin pour appliquer cette doctrine précise à Redmond depuis des années, d'abord en tant que travailleur social et leader de communauté, et aujourd'hui, en tant que maire.

Lon Campa est, à ce jour, le seul maire métahumain de Seattle, siégeant pour sa part à Puyallup. Il s'agit d'un ork qui possède un solide réseau à Carbonado et un autre bien plus faible dans la communauté elfe, même s'il travaille dur pour chacun des habitants de son district, peu importe sa race. Certains ne semblent pas en accord avec cela, car il a déjà essayé deux attentats depuis qu'il a été élu.

• Ces tentatives d'assassinat ont été programmées depuis l'extérieur du district, même si tout a été fait pour que l'on croie au contraire.

• Tarlan

• Des preuves ?

• Snopes

• Pas encore.

• Tarlan

## LES SERVICES DU MÉTROPLEXE

L'administration du métroplex missionne plusieurs sous-traitants privés pour fournir de nombreux services publics des plus essentiels. Ces contrats sont d'énormes vaches à lait, très prisées, et les entreprises qui les gèrent s'y accrochent fermement. Cette politique est censée encourager une concurrence saine sur le marché, mais elle favorise surtout un business tout aussi sain dans les Ombres, car le sous-traitant en charge se bat bœuf et ongles pour garder son contrat, et ses concurrents pour l'obtenir à sa place par tous les moyens nécessaires.

Tous les services d'urgences de Seattle sont connectés à la dernière génération de systèmes PANICBUTTON™, disponibles pour quiconque peut y accéder par commlink, afin de prévenir la police, les pompiers et les services médicaux de son état et de sa localisation.

Franklin Fire Services a été fondée avant la formation du métroplex. Celle qui n'était alors qu'une compagnie d'assurance s'aperçut vite de toutes les opportunités qui s'offrait à elle avec la privatisation des services publics. La société racheta donc à d'autres municipalités une flottille de véhicules d'intervention et tout l'équipement qui va avec pour démarrer sa propre activité d'intervention privée, offrant à ses clients à la fois une assurance et une assistance directe : non seulement ils assurent votre maison, mais ils viennent aussi éteindre le feu eux-mêmes ! Bien préparés, la compagnie remporta facilement le contrat de prévention anti-incendie en 2040, et s'y accroche depuis.

City Health and Group Medical est une organisation mutualiste gérée par le gouvernement du métroplex. Elle est en charge de la santé publique dans Seattle. CHGM (souvent prononcé « charge'em » – « facturez-les » – par les autochtones) sous-traite les services d'urgences à différentes entreprises privées, comme Franklin Associates, DocWagon et Evac Medical Services.

Le ramassage des déchets et l'assainissement de Seattle étaient, jusqu'à récemment, une véritable jungle, composée de différents sous-traitants engagés individuellement par les différents districts. Eta Engineering, un sous-traitant originaire de Tacoma, planifia alors un projet pour collecter et éliminer les déchets de tout le métroplex, qui parut si efficace que la société remporta le contrat. Elle s'est, depuis, mise au travail pour nettoyer la conurb, tout en privant la Mafia de Seattle d'un important secteur d'influence.

• Pas nécessairement, Kay. Moi, j'ai l'impression que nous sommes juste entrés dans une nouvelle ère, dans laquelle la Mafia négocie directement avec Eta. Les Yakuzas sont pénalisés dans l'histoire, parce qu'ils refusent de traiter avec la compagnie, et le ressentiment semble réciproque chez Eta. Jusqu'ici, il semblerait que la *Dona O'Maley* préfère enfiler un gant de velours, mais si Eta refuse de coopérer, tu peux être sûre que la main de fer frapperà !

• Riser

Gaeatronics est le principal fournisseur d'énergie de Seattle, essentiellement grâce à la centrale à fusion d'Olympic, mais aussi aux centrales géothermiques et solaires installées dans les Cascades et, plus particulièrement, aux installations du mont Rainier. Leur emprise sur le contrat public s'est encore renforcée quand Shiawwase Atomics dut fermer sa centrale de Glow City, ce qui plaça Gaeatronics en position de quasi-monopole. Heureusement pour Seattle, les liens profonds qui relient la corporation au Conseil salish-shidhe impliquent que la relation commerciale qu'elle entretient avec le métroplex est, au moins partiellement, réglementée par le Traité de Denver. Par exemple, Gaeatronics ne peut pas menacer Seattle de couper brusquement le courant.

• Plus de détails sur les différents sous-traitants dans le chapitre consacré à l'économie de Seattle.

• Mr. Bonds

## LA GARDE DU MÉTROPLEXE

La première et principale ligne de défense de Seattle est incarnée par la Garde du métroplex, une unité militaire basée, en temps de paix, en permanence à Seattle, en accord avec les termes du Traité de Denver. La principale raison d'être de la garde est bien entendu d'assurer la défense du métroplex, mais aussi de fournir une assistance et des ressources en cas de désastre ou dans les situations d'urgence, un peu comme la Garde nationale des UCAS. Certains de ses membres sont des réservistes, activés en fonction des besoins, même si la garde tend à se constituer des effectifs à temps plein depuis quelques années, vu que les « situations d'urgence » qui nécessitent son déploiement semblent s'éterniser.

Formée au même moment que le métroplex lui-même, la garde était à l'origine constituée de vétérans de la Guerre de la Danse fantôme, ainsi que de réfugiés en quête d'une opportunité de carrière. Tout cela contribua à former dans ses rangs une sorte de mentalité de siège, pour ainsi dire. Ainsi, la participation violente de la garde aux événements de la Nuit de la rage ne surprit personne. Après tout, elle avait, depuis des années, le dernier mot sur le choix de ses nouvelles recrues, en excluant les métahumains pour diverses raisons. Ceux d'entre eux qui avaient réussi à se frayer un chemin en son sein subissaient ensuite divers « accidents » durant la formation, se voyaient refuser toutes les promotions, et étaient donc soit maintenus au grade le plus bas, soit poussés vers la sortie.

• Il y a eu de nombreuses purges dans les rangs de la Garde du métroplex après la Nuit de la rage, mais Kay a raison d'affirmer que ça n'a pas changé grand chose, tant la culture d'intolérance raciale est profondément ancrée dans l'organisation. En fait, ça a plutôt eu l'effet inverse : la « persécution » de nombre des membres de la garde n'a fait que renforcer en son sein l'idée que les métahumains et les Éveillés représentaient une menace.

• Hard Exit

## WHO'S WHO DE SEATTLE, ÉDITION 2072 – PROFIL : COLONEL ROLAND DANE



Commandant de la Garde du métroplex de Seattle, le colonel Dane est un vétéran affichant près de trente années de service, pour s'être enrôlé en 2043 à l'âge de 18 ans. Né et élevé à Auburn, dans une famille déportée du Montana après la Guerre de la Danse fantôme, Dane a été témoin de nombreux bouleversements qui ont jalonné l'histoire du métroplex. Il a, plus tard, expliqué que son désir de rejoindre la garde était motivé par la volonté « de faire partie de la solution plutôt que du problème », déclarant ainsi être résolu à faire ce qui est nécessaire pour maintenir l'ordre et la justice dans Seattle.

Le quasi monopole des opérations militaires de la garde dans l'enceinte de Seattle prit fin lorsque éclatèrent les évènements de l'Arcologie Renraku, quand les UCAS se mirent à former et à déployer la « Joint Task Force Seattle » (Force opérationnelle conjointe de Seattle) pour fournir une assistance militaire au gouvernement du métroplex. Soudain, les proportions de soldats des UCAS par rapport à ceux de la garde s'inversèrent. Les gardes, qui dépassaient en nombre les soldats en service à Fort Lewis, se virent surpassés à concurrence d'un garde pour trois soldats.

Pour envenimer encore plus les choses, le commandant désigné pour la Joint Task Force Seattle affiche le grade de général, alors que le commandant de la garde du métroplex n'a toujours été que colonel, soit un grade inférieur à son homologue des UCAS. C'était le cas avec le général Colloton et le colonel O'Neil, et c'est toujours le cas avec le général de brigade Darcy et le colonel Dane. Tous les problèmes que la garde peut rencontrer avec des membres de la JTFS sont en général résolus par un ferme « oubliez ça, c'est un ordre ! ». Le commandant de la JTFS a même déjà suspendu ou relevé de leurs fonctions des officiers de la garde qu'il jugeait incapable de suivre des ordres ou de s'appliquer à leur devoir. Et c'est tout naturellement que beaucoup de membres de la garde regardent cela comme un exemple concret d'ingérence étrangère.

- Si l'on regarde bien l'histoire de Seattle, on remarque que des poloclubs comme l'Humanis ou Alamos 20 000 travaillent main dans la main avec la Garde du métroplex depuis toujours. Les quelques purges qui furent effectuées ci et là n'ont traité le problème qu'à moitié, ne servant qu'à jeter quelque bouc émissaire aux médias et aux fauves populistes, sans pour autant toucher le cœur de l'organisation. La supervision de l'armée des UCAS a quelque peu changé la donne, mais les métahumains doivent toujours se battre pour obtenir le droit de servir sans craindre pour leur vie.

● Tarlan

- Tarlan a raison, la garde est sous l'emprise de l'Humanis et consorts depuis le début de Seattle. Beaucoup des gardes avec qui j'ai pu servir n'étaient, pour tout dire, que des fanatiques aveugles et ignares, baignés dans une culture de l'intolérance et de la haine de l'étranger, et principalement des métahumains. Tout le choc et la colère que les gens ont pu ressentir après l'Eveil, la Danse fantôme, la Gobelisation, sont sublimés dans la pensée qui domine les militaires de Seattle. À leurs yeux, ils sont encerclés par des ennemis qui n'attendent que l'opportunité d'en finir avec eux. Ce n'est pas le genre de mentalité que l'on change du jour au lendemain, ni même en une génération.

● Star Loner

- Plus important que la question métahumaine (du moins, c'est ce que pensent les gens de DC), il y a aussi le fait que la Garde du métroplex se situe au centre du mouvement séparatiste de Seattle, et ce, depuis son origine. Voyons voir, une force paramilitaire de réserve, formée de survivalistes enrâgés dominés par une mentalité de siège ? Cette tambouille peut mener au pire des désastres si on ne la surveille pas de près. Dans un sens, la crise de l'Arcologie Renraku n'était qu'un prétexte pour former la Joint Task Force Seattle et s'assurer une présence militaire loyale aux UCAS dans le métroplex, histoire d'empêcher certains d'avoir des idées plus abouties. Reste à savoir si ça va continuer à fonctionner sur le long terme.

● Snopes

Dane, alors capitaine, s'est distingué durant la crise de l'Arcologie Renraku, portant secours à de nombreuses victimes et explorant, en mépris du danger, de nombreuses zones de l'arcologie en reconnaissance. Il fut promu, par la suite, au grade de major, puis lieutenant-colonel, avant de succéder finalement au colonel O'Neil à la tête de la Garde du métroplex, accédant ainsi lui-même au grade de colonel.

- Il faut aussi noter que la JTFS outrepasse aussi la garde du métroplex en puissance de feu magique. Avant la crise de Renraku, la garde comptait précisément dans ses rangs pas plus de *quatre* magiciens, un pour chaque bataillon de combat et un assigné au régiment de commandement. La Task Force affiche pas moins de dix fois ce nombre, en incluant les magiciens et les adeptes des forces spéciales, qui, en comparaison, font passer les magos de la garde pour de joyeux bambins allumés au jeu RA « Age of Atlantis ».

● Ethernaut

### **LA JOINT TASK FORCE SEATTLE**

La Joint Task Force Seattle est une force militaire combinée, formée par les différents corps militaires des UCAS (l'Army, la Navy et l'Air Force), basée en permanence à Fort Lewis et sur les chantiers navals d'Everett. Sa mission est d'« assurer la paix et la sécurité du métroplex de Seattle ». Elle a originellement été déployée pour régler la crise de la Renraku Arcology, mais la Présidente Colloton, qui était le premier commandant de la Task Force, s'est arrangée pour rendre le déploiement permanent, et même étendre les forces qui la composent.

Depuis quasiment leur déploiement, les membres de la Task Force se sont efforcés d'étendre les installations de Fort Lewis et d'Everett afin de répondre au mieux aux besoins logistiques d'une troupe composée de près de six mille soldats. La transition vers une « force permanente de maintien de la paix » n'est pas passée inaperçue, que ce soit chez les habitants de Seattle que dans les nations voisines. Le mouvement indépendantiste de Seattle n'a pas arrêté de clamer que la Task Force n'était que la tête de pont d'une force d'occupation des UCAS (ce à quoi le gouvernement des UCAS a répondu qu'il ne pouvait ni « envahir » ni « occuper » son propre territoire). Le Conseil tribal souverain a murmuré que la Task Force *pourrait* violer le Traité de Denver, même s'il n'a pas élevé la voix plus haut que ça. Tous les autres se contentent d'observer constamment ce que la Task Force fait tout en gardant leurs propres forces militaires en alerte, au cas où.

Pour sa part, le commandant de la JTFS, le général de brigade John E. Darcy, a pour principe le fait que des soldats inocupés ne peuvent que faire le jeu de l'ennemi. Il a ainsi assigné ses troupes à de nombreuses tâches, qui vont bien au-delà de la simple rénovation et décoration de Fort Lewis. Ces dernières incluent des patrouilles sur la 405, des actions contre de nombreux gangs importants (particulièrement les Hellhounds), des patrouilles et des inspections aux frontières, et des manœuvres militaires dans et en dehors de la réserve de Fort Lewis. Cela a, à de nombreuses reprises, particulièrement excité le gouverneur, la Garde du métroplex et Knight Errant, qui ont tous déclaré que la Task Force empiétait sur leur juridiction.

Il n'y a pas que les autochtones que le général Darcy énerve. Le vice-amiral John Lienhard, commandant du super porte-avion *USS Colin Powell* et de la flottille des chantiers navals d'Everett, n'est pas le plus grand fan des méthodes du général. L'amiral Lienhard semble plutôt adepte d'une méthode plus légère et subtile concernant la gestion de la défense et du renseignement, surtout quand on occupe une zone entourée de territoires potentiellement ennemis. Ses efforts pour conserver la guerre froide ont tous tendance à fondre devant les tactiques échaudées de Darcy.

- Le général Darcy s'appuie lourdement sur le fait qu'il dépasse en grade l'amiral Lienhard dans la chaîne de commandement de la JTFS, et pourtant, ça se joue à rien. À ses yeux, l'amiral peut objecter autant qu'il veut, Darcy est toujours le commandant. Mais malheureusement pour lui, je pense qu'il sousestime un peu trop toute la subtilité du jeu de Lienhard... un jeu dont ce dernier maîtrise parfaitement les règles.

• Rigger X

## L'ESPIONNAGE ET LE CONTRE-ESPIONNAGE

Vu son emplacement et son histoire, Seattle se situe tout naturellement au centre même de l'activité de nombreuses agences de renseignement, qu'elles soient domestiques ou étrangères. Le UCAS Federal Building, dans le Downtown, héberge officiellement toutes les agences fédérales du gouvernement des UCAS, dont le Department of Homeland Security, le Federal Bureau of Investigation, la Drug Enforcement Agency, la National Security Agency, et l'Internal Revenue Service (le fisc). Le FBI, en particulier, prête un intérêt croissant aux affaires de Seattle qui entrent sous sa juridiction. Il a souvent tendance à prendre lui-même la main plutôt que de simplement refiler le bébé à Knight Errant, même s'il continue à travailler étroitement avec la corporation de sécurité quand il s'agit de faire respecter la loi dans le métroplex.

- C'est un changement radical de la part du FBI, quand on compare à l'attitude très passive que l'agence adoptait face aux opérations de la Lone Star dans Seattle. Les fédéraux des UCAS prennent bien le soin de regarder assez souvent par-dessus l'épaule de KE, pour leur piquer sous le nez chaque affaire qui capte leur attention et entre sous leur juridiction. Il va de soi que les Knights ne sont guère jouasses, mais ils ne peuvent se permettre de faire quoi que ce soit sans se mettre les fédéraux à dos et compromettre sa relation naissante avec le gouvernement du métroplex.

• Star Loner

Officiellement, la Central Intelligence Agency des UCAS n'opère pas dans Seattle, vu qu'il s'agit toujours du territoire UCAS. Officieusement, il va de soi que la CIA maintient une présence sur place, profitant de l'opportunité unique que peut offrir le métroplex de garder un œil ouvert si près des NAO et de Tír Tairngire. Les espions locaux sont particulièrement intéressés par la collecte de renseignements, et ils sont capables de mettre le prix pour la moindre information potentiellement utile qui arrive jusqu'à eux. De temps à autre, ils montent aussi des opérations de « recherche de faits », en utilisant des ressources locales (comprendre : des shadowrunners). Rappelez-vous, si vous ou vos collaborateurs êtes pris, l'agence niera toute implication, etc.

D'autres agences de renseignement internationales opèrent à Seattle. Les Truth Dancers des NAO conservent une présence au sein des effectifs de Council Island, pour garder un œil sur les intérêts tribaux des NAO et du Conseil salish-shidhe dans le métroplex. Leurs objectifs semblent changer en fonction des courants politiques qui soufflent sur le Conseil tribal souverain, et des tribus qui font jouer de leur influence sur l'instant. Ce qui signifie qu'ils peuvent, une semaine, protéger Seattle comme la prunelle de leurs yeux, puis encourager le mouvement sécessionniste la semaine d'après, et tenter de repérer toutes les faiblesses tactiques et militaires potentielles la semaine suivante.

Les Ghosts de Tír Tairngire entretiennent des contacts dans Tarislar et d'autres communautés elfes, et savent les utiliser pour faire entrer ou sortir des données, du matériel ou du personnel dans et en dehors du métroplex. Je demeure certaine qu'une partie, au moins, de la politique de régulation de l'immigration en provenance de Tír Tairngire menée par Seattle a pour origine les nombreux soupçons d'agents opérant sous couverture dans le métroplex. Seulement, les mesures ne sont pas assez restrictives pour empêcher cela, juste assez pour compliquer les choses et pour pousser le Tír à ouvrir des négociations. Mais les ceillères

que l'administration Brackhaven enfile dès qu'il s'agit de Tír Tairngire signifient que les choses ne sont pas près d'évoluer. Il semble impossible de distinguer une opération secrète de la nation elfique au sein des elfes des ghettos ou des communautés d'exilés elfes de Seattle, toutes très renfermées sur elles-mêmes. Leur usage de la magie et de drogues comme le laés pour effacer leurs traces rendent les Ghosts aussi difficiles à traquer que ceux dont ils tiennent leur nom.

- Kay désigne les organisations les plus évidentes, là, mais il faut savoir que presque toutes les agences de renseignement du monde regardent Seattle avec intérêt, vu sa valeur stratégique et économique. Vous pouvez trouver, dans les Ombres de Seattle, des barbouses en provenance du Japon, des CAS... et même de certaines des puissances européennes. Certaines cellules ne se résument qu'à une paire d'analystes venus collecter des données, là où d'autres forment de grosses opérations parfaitement développées et financées. Toutes regardent d'un œil attentif les faits et gestes des puissants de Seattle, et particulièrement les manœuvres des troupes des UCAS et les actes de sécessionnistes.

• Snopes

## LES RELATIONS ÉTRANGÈRES

Entourée de tous côtés par des puissances étrangères, Seattle s'inquiète tout naturellement de ce que pensent ou font ses voisins. Ces derniers, devant cette forte concentration de millions de citoyens étrangers que beaucoup comparent à un asile dirigé par ses propres fous, sont, eux aussi, particulièrement attentifs à ce qui peut bien se passer à Seattle. Et si les choses entre les UCAS et les NAO sont plutôt stables depuis quelques années, la paix reste tout de même tendue et fragile.

Seattle a dû apprendre à cultiver de bonnes relations diplomatiques pour permettre sa survie. Le métroplex ne peut pas toujours compter sur des conseils actifs de Washington quand il s'agit de défendre ses propres intérêts dans la région. Ainsi, en 2042, le gouvernement fédéral des UCAS permit à Seattle d'envoyer des ambassadeurs dans « toutes les nations considérées comme vitales pour sa survie ». Depuis, Seattle a expédié des représentants plénipotentiaires dans vingt-quatre nations différentes, et obtenu la permission d'accueillir des ambassades étrangères dans le métroplex, dans le but de renforcer les relations commerciales et de permettre aux forces diplomatiques de travailler efficacement pour éviter le conflit quand cela est possible.

- Le fait de permettre à Seattle de posséder ses propres ambassadeurs a permis de prendre au dépourvu tout mouvement sécessionniste dans le métroplex. Maintenant que les UCAS entretiennent sur place une présence militaire plus active, DeeCee est devenue beaucoup plus tatillonne quand il s'agit de traiter avec le corps diplomatique de Seattle. Ils ont toujours été prêts à jeter le métroplex sous le premier bus venu si les intérêts nationaux étaient en jeu, mais aujourd'hui, les fédéraux des UCAS adoptent de plus en plus un comportement de mâle dominant sur ce territoire.

• Pistons

RECHERCHE SEASOURCE : LES DIPLOMATES DE SEATTLE EN 2072		
NATION	AMBASSADEUR DE LA NATION	AMBASSADEUR DE SEATTLE
Aztlan	Arlan Bonilla	William D. Torres
État libre de Californie	Wilton Chen	Edith Fulton
Japon	Okabe Toshimoto	Hideo Arakawa
Corée	Park T'an Gong	Sean Sherman
Nations des Américains d'origine	Jacob Keelaunax	Keira Thornton
Conseil salish-shidhe	Margaret Lone Feather	Jordan Parkes
Tír Tairngire	Liam Dunn	Francesca Norris

## AZTLAN

Au vu de leurs piétres relations avec toutes les autres nations de la côte Ouest d'Amérique du Nord, de la Californie aux NAO en passant par Tir Tairngire, on pourrait penser que l'Aztlan aurait tendance à vouloir se mettre en quatre pour rester dans les bonnes grâces de Seattle. En fait, pas vraiment. Le gouvernement de Tenochtitlan adopte une attitude très passive-agressive envers le métroplex. Le fait est que l'Aztlan a tout simplement besoin de Seattle, mais refuse d'admettre une telle faiblesse. Cela pousse le pays à faire régulièrement démonstration de sa force, en testant constamment les limites pour voir jusqu'où Seattle lui permet d'aller. En ce moment, la réponse semble être : « pas plus loin que nous en avons besoin ».

Pour sa part, Seattle joue la fausse timidité auprès de l'Aztlan (et, par extension, d'Aztechnology). D'un côté, le métroplex s'est commercialement ouvert à la nation d'Amérique centrale, et donc à Aztechnology, et les corps aztlanes ont bien répondu à l'appel. D'un autre côté, la Joint Task Force Seattle fait savoir, en des termes très clairs, qu'aucun soldat ou véhicule militaire d'Aztlan / Aztechnology ne saurait être toléré dans et autour de Seattle, en dehors de la juridiction extraterritoriale de la corporation. Seattle allume donc Aztlan de loin, mais sait le garder à distance.

- ⦿ Une situation qui, pour sûr, ne pourra pas durer éternellement.
- ⦿ Kat o' Nine Tales

## ÉTAT LIBRE DE CALIFORNIE

Les relations entre Seattle et la Californie sont et ont toujours été bivalentes. D'un côté, les Californiens, toujours paranos, martyrisés et isolés, ressentent plus que jamais le besoin de se trouver des alliés. De l'autre, Seattle fait partie des UCAS, qui ont abandonné la Californie à son destin, et pourraient même aussi entraîner l'État libre dans d'autres conflits et peut-être même une guerre, si l'ELC se mettait à soutenir ouvertement l'indépendance du métroplex. De larges flux commerciaux s'écoulent entre l'ELC et Seattle, et particulièrement des produits agricoles produits dans les régions agraires de l'État libre. Comme la seule voie de communication entre les deux nations est une ligne de train à lévitation magnétique qui traverse Tir Tairngire, la plupart des marchandises sont transportées par bateaux, qui longent la côte entre la Californie et le port de Seattle.

- ⦿ Ce qui en fait des cibles privilégiées aux yeux des pirates et des voleurs.
- ⦿ Sounder
- ⦿ Pas autant que ce que Seattle ou la Californie prétendent, étrangement. Certaines des cargaisons « volées par les pirates » entrent en fait dans le cadre d'un jeu complexe, dans lequel un parti ou un autre sponsorise un raid sur sa propre cargaison (ou celle d'une compagnie rivale), pour l'écouler ensuite à moindre coût, non sans refouger un pourcentage aux pirates, ce qui lui permet d'empêcher l'assurance et/ou les avances non-remboursables.
- ⦿ Mr. Bonds

## JAPON

L'empire du soleil levant s'installe doucement à Seattle depuis des années maintenant. Mais les désastres naturels qui se sont abattus sur l'archipel nippon l'ont poussé à se concentrer sur ses propres problèmes, alors pourtant que les bordels corps majeurs qui ont éclaté à Seattle avaient tous pour origine une corpo japonaise, comme Renraku. Depuis des années, Seattle a cherché à s'ouvrir à d'autres partenaires commerciaux du Pacifique, comme Hong Kong, Shanghai, Vladivostok ou la Corée. Seules quelques objections du gouvernement des UCAS ont empêché ces liens d'être encore plus forts qu'ils ne le sont déjà.

Si le Japon et Seattle « partagent une longue et vieille amitié » (dixit l'ambassadeur de Seattle au Japon dans un discours récent), ces derniers temps, ils ressemblent plus à des amis éloignés l'un de l'autre par la vie, et qui n'ont plus grand chose à vivre ensemble. Mais le Japon entretient l'espoir que l'intérêt renouvelé de Seattle pour une

coopération renforcée avec les corporations permette potentiellement aux entreprises japonaises de concrétiser de nouveaux investissements et de renforcer leur position dans le métroplex.

- ⦿ L'autre problème du Japon fut la sécession du Yakuza de Seattle. Quand le Shotozumi-gumi a rompu ses liens avec le pays natal, le Japon a perdu à la fois son influence et sa crédibilité. L'échec constant du Watada-rengo et de ses gumi partenaires pour regagner Seattle renforce l'idée que Shotozumi avait raison. S'il continue sur cette voie, le Yakuza va finir par être dirigé depuis l'Amérique du Nord pour opérer au Japon, et non l'inverse.
- ⦿ Mihoshi Oni
- ⦿ En parlant d'Hideo Arakawa, il faut souligner le fait qu'il paraissait être le candidat idéal pour le poste d'ambassadeur de Seattle au Japon : Japonais né à Seattle, intelligent, bien éduqué, parle la langue couramment, des manières impeccables, négociateur hors pair, tout est parfait si ce n'est... qu'il s'agit d'un nain. Certes, ce n'est probablement pas une coïncidence qu'il ait été nommé par Strouthers, un gouverneur nain, mais je soupçonne Brackhaven de garder Arakawa à son poste seulement parce qu'il apprécie l'embarras des Japonais quand ils doivent traiter avec un ambassadeur nain à la langue de velours...
- ⦿ Kat o' Nine Tales

## CORÉE

Comparées à celles qu'elle entretient avec le Japon les relations de Seattle avec la Corée ont toujours été cordiales et en constant progrès, sûrement parce que chaque camp s'inquiète à part égale de l'influence que les Nipppons exercent sur le Pacifique. En fait, l'unique bonne raison pour laquelle les relations de Seattle avec la Corée ne sont pas plus fortes tient dans les interférences du Département d'État des UCAS, qui ont rendu plus délicates les négociations commerciales entre le pays du matin calme et le métroplex quelques années plus tôt. Depuis, les Coréens adoptent une attitude plus prudente envers Seattle, simplement parce que les UCAS ont fait clairement savoir qu'ils ne goûtent guère qu'une puissance étrangère devienne trop copine avec son petit métroplex aux velléités indépendantistes.

Quoi qu'il en soit, la Corée entretient un partenariat commercial très actif avec Seattle, ce qui a entraîné une augmentation du volume des marchandises et des intérêts commerciaux coréens à Seattle ces dix, voire quinze dernières années. L'implication de la Corée dans le Groupe de prospérité du Pacifique a aussi renforcé ses liens avec Seattle.

- ⦿ Le bouquin de Timothy Washburn, qui raconte son expérience en tant qu'ambassadeur de Seattle en Corée, et surtout le passage dans lequel les UCAS sabotent le super deal commercial qu'il a réussi à obtenir, a provoqué l'ire de beaucoup de monde, aussi bien dans le métroplex qu'à Washington. Depuis, le Département d'État tend à éviter d'interférer avec les affaires diplomatiques de Seattle. Il va de soi qu'en coulisses, les UCAS redoublient toujours d'attention quand Seattle s'acoquine avec des nations étrangères, et gardent un œil alerte et un doigt sur la gâchette diplomatique.
- ⦿ Pistons

## NATIONS DES AMÉRICAINS D'ORIGINE

Seattle, entourée qu'elle est par les terres tribales du Conseil salish-shidhe, est une cité-État en perpétuelle guerre froide depuis la signature du Traité de Denver. Dans les tous premiers jours du métroplex, ses habitants restaient persuadés qu'une attaque imminente des NAO éclaterait le jour où ces derniers décideraient d'ignorer le traité et d'utiliser leur puissante magie pour s'approprier la région. Ils ignoraient, à l'époque, ce que la Guerre de la Danse fantôme avait réellement coûté aux NAO, et ce qu'ils étaient capables d'accepter pour s'assurer du maintien de la paix.

Plus d'une génération plus tard, les deux camps semblent avoir accepté le statu quo : ni Seattle ni les NAO ne semblent vouloir bouger. Seattle profite des accords commerciaux considérables passés avec les NAO, et des milliers de citoyens du CSS travaillent dans le métroplex, alors que de nombreux habitants de Seattle exercent leur profession en territoire

tribal tous les jours. Le tout est renforcé par des échanges culturels et le fait qu'un représentant du CSS siège au cabinet du gouverneur, alors que, de son côté, le gouverneur s'adresse au conseil tribal chaque année.

Tout n'est pas très cordial, bien sûr. Le Conseil salish-shidhe s'inquiète sérieusement de l'impact du métroplex sur l'environnement de tout le Pacifique Nord-Ouest, et ne peut espérer réguler les émissions polluantes du métroplex qu'à grand renfort de traité et de négociations diplomatiques, là où la pollution elle-même ignore les frontières. En outre, une dispute est en cours depuis la signature du Traité de Denver concernant le contrôle des régions côtières et des parties du Puget Sound. Les UCAS et Seattle revendiquent dix kilomètres de territoire au-delà des frontières de Seattle, alors que les NAO n'en reconnaissent qu'un. Les projets d'aquaculture et de construction maritimes dans cette zone ont été suspendus ou même démantelés à cause de ces conflits de souveraineté.

- Les autres gros contentieux entre Seattle et les NAO demeurent la sécurité aux frontières et la contrebande. Le problème est que le Conseil salish-shidhe est composé de nombreuses tribus, toutes possédant une certaine autonomie, ce qui implique qu'elles ont leurs propres lois. Par exemple, là où les Sinsearach interdisent la contrebande sur leurs terres, les Orks des cascades, eux, l'encouragent et en tirent profit. Tout cela rend les choses très difficiles pour le conseil, qui souffre de ne pouvoir présenter un front uni sur ce sujet. De plus, cela permet au gouvernement de Seattle de rejeter la faute sur lui, arguant qu'il serait ravi de mener des actions, si seulement le conseil était Carré-là-dessus. Il devrait toutefois espérer que ce ne soit jamais le cas, car non seulement cela pousserait Seattle à prendre effectivement des mesures efficaces, mais en plus, cela deviendrait très chaud du côté des patrouilles aux frontières.

● Rigger X

## TIR TAIRNGIRE

Durant leur histoire commune, Seattle a toujours bénéficié d'un statut particulier aux yeux de Tír Tairngire. Quand la Terre promise s'est fermée aux étrangers, elle a su établir un arrangement exclusif avec Seattle pour permettre aux marchandises de transiter par les ports elfes. Les bateaux du Tír croisaient donc dans le Puget Sound, pour débarquer leur cargaison dans le port de Seartle, avant de remplir de nouveau leurs calles et de repartir dans l'autre sens, faisant ainsi de Seattle la porte d'accès privilégiée de la nation elfe. Le métroplex a aussi toujours exercé une certaine attirance chez certains résidents de Tír Tairngire, vendant aux elfes le rêve de la vie nocturne et de l'agitation culturelle de Seattle. Dans le sens inverse, Tir Tairngire semble posséder une sorte d'aura féérique aux yeux des elfes du métroplex, nombre d'entre eux rêvant de découvrir cette nation qu'ils n'ont jamais connue.

Beaucoup de choses ont changé quand la révolution démocratique du Tír a foudroyé son gouvernement aristocratique dehors. Dans le cadre de la « nouvelle ère d'ouverture » que la nation elfe inaugurerait, nombre des barrières qui restreignaient le commerce et l'immigration furent levées, ce qui mit fin à l'arrangement exclusif avec Seattle. Dans la même période, beaucoup d'elfes fuirent le Tír pour venir trouver refuge dans le

métroplex, alors qu'au même moment, ceux résidant à Seattle prirent la route pour immigrer en Terre promise.

- Certains de ces récents immigrés à Seattle sont en fait des nobles du Tír en exil, du genre bas de l'échelle, qui ont quitté le pays juste avant la révolution, fuyant ainsi les procès publics, les « comités populaires » et autres joyeusetés du genre. Ils ont ramené avec eux quelques membres de leur famille, les codes de quelques comptes offshore secrets, mais aussi une rancune tenace. Certains ne demandent qu'à faire sortir des amis, de la famille ou des biens de valeur du pays, quand d'autres n'exigent qu'une revanche, ou un torpillage en règle du nouveau gouvernement du Tír avant que celui-ci n'apprenne à marcher. Presque tous sont prêts à payer cher pour tout ça.

● Riser

Diplomatiquement parlant, Seattle a su garder sa « ville-sœur » de Portland à portée de bras. Alors que le métroplex (comme le gouvernement des UCAS) soutient les réformes démocratiques de Tír Tairngire, la position officielle est que les affaires internes d'une nation ne regardent qu'elle. Officieusement, Seattle retient son souffle et regarde attentivement la poussière de la révolution retomber et les choses se mettre en place, tout en priant pour que Tír Tairngire ne prenne aucune action contre le métroplex ou la Californie, son allié épisodique. Si la situation à Portland en venait à se détériorer, l'idée de former une force internationale de « maintien de la paix » n'est pas inconcevable, et Seattle deviendrait logiquement la base des opérations.

● Ça ira jamais jusque là. Le peuple de Tír Tairngire ne le permettra jamais.

● Tarlan

● « Impossible n'est pas elfe », mon ami. C'est ce que les gens disent, après tout.

● Axis Mundi

## ÉTATS-UNIS CANADIENS ET AMÉRICAINS (UCAS)

Si Seattle fait techniquement partie des UCAS, elle est géographiquement et, sur plusieurs plans, culturellement isolée de la nation-mère, souvent perçue comme une puissance étrangère. Le gouvernement fédéral des UCAS n'a pas fait grand chose pour améliorer la situation, traitant Seattle soit comme un appendice lointain, soit comme un problème à résoudre, bref, plus une colonie éloignée ou un protectorat qu'un véritable État membre de l'Union.

C'est donc de là que les habitants de Seattle tiennent leur sentiment d'amour-haine envers la mère patrie. Ils demeurent très fiers, se considérant comme les derniers tenants d'une forte nation aujourd'hui disparue. De plus en plus, beaucoup d'entre eux partagent le sentiment que les UCAS ont trahi l'esprit des États qui les ont fondés, oubliant la guerre et les bouleversements qui ont isolé Seattle. De même, la culture de Seattle s'imprègne autant de celle de pays comme les NAO, Tír Tairngire, la Californie ou même les nations du Pacifique, que de celle des États de l'est du continent, ce qui donne au reste des UCAS une image à la fois étriquée et ringarde.





PAR ROB BOYLE

## MAUVAIS TRAITEMENT

« D'où ça vient ? » demanda le docteur en désignant la cicatrice sur le poignet de Jenna.

« Oh, ça ? C'est une griffure de notre chat, » répondit sa mère. « Une vraie peste en peluche. »

Le docteur remonta les manches de Jenna. Sa mère sursauta.

Les bras de Jenna étaient couverts de petites coupures, fines et en partie cicatrisées. Elles couraient de son épaule à son coude, en lignes nettes et régulièrement espacées. « Tu t'es fait ça toi-même ? » demanda le docteur.

Jenna acquiesça de la tête, baissant le regard. Elle n'aimait pas la façon dont l'homme lui tenait le bras.

« Passons de la nu-peau là-dessus, » déclara le docteur.

Arctos sentit le sang.

Il étendit ses sens au royaume des esprits. L'air était chargé de souffrance et de misère. Le goût amer de la violence envahit son palais. Il sentit l'inspiration d'Ours l'habiter. La source était proche.

Il dévia de son itinéraire dans les Barrens, oubliant pour un temps les vivres qu'il convoyait pour les distribuer aux pauvres et aux nécessiteux. Quelqu'un avait besoin d'aide, c'était plus urgent. Il approcha du bâtiment en ruines, calciné, ses défenses spirituelles en alerte.

Il tomba sur une scène de carnage. Une famille entière de squatteurs gisait par terre, massacrée. Il n'y avait qu'un seul survivant, un nain couvert de sang. Une large plaie ouvrait son abdomen, laissant s'échapper ses tripes. L'air empestait.

Arctos tenta d'apaiser la douleur de l'homme. Le nain se réveilla d'un coup, attrapant les doigts d'Arctos. « Non, vous devez me laisser partir... »

« Certainement pas, » répondit Arctos. « Restez allongé, ne bougez pas. Je peux aider... »

« Non ! » hurla le nain. « Ce... cet... » Il balaya la pièce du bras ; « ces... morts. C'est moi. J'ai fait ça. Moi. J'ai fait ça moi-même... »

Arctos recula. « Vous avez fait ça ? Tuer ces gens ? Vous ouvrir le ventre ? Pourquoi ? »

Un rire tranchant s'échappa brusquement de la poitrine du nain, pour mourir rapidement dans une toux grasse. « Parce que maintenant... maintenant c'est... parti ». Il s'évanouit.

Jenna pleurait dans l'obscurité. Son père venait juste de sortir de la chambre. Maintenant qu'elle était plus âgée, ses visites nocturnes se faisaient plus fréquentes. Elle priait pour qu'il arrête. Qu'il s'en aille très loin. Qu'il meure.

Reniflant toujours, elle s'extirpa du lit et tomba au sol. Tâtonnant dans le noir, elle dénicha le pied de sa table de nuit. Elle trouva la tête de l'épingle qui était plantée dedans et tira dessus. Sa mère s'assurait qu'elle ne mettait plus la main sur des lames en tout genre, mais elle n'avait encore trouvé l'épingle. Elle piqua sa peau de la pointe. Plusieurs fois. Elle faisait attention à bien espacer les piqûres, et à des endroits pas visibles sous les vêtements.

Elle se focalisait sur la douleur. Chaque piqûre était d'une intensité irrégulière. La blessure éclairait son esprit, dans un grand flash, laveuglant littéralement dans la pièce plongée dans le noir. Puis, aussi vite que c'était venu, ça s'évaporait, se fondant dans l'atmosphère. Elle ne pleurait pas, jamais, mais la pièce vide et l'air nocturne l'embrassaient pour la consoler.

Arctos flottait dans le monde des esprits, reniflant l'air ambiant. Il ressentit le grognement sourd et sans fin d'Ours, au loin. Il avait perdu la piste. L'envahisseur n'était pas loin, quelque part, il le savait.

Il devrait tenter de retrouver sa piste le lendemain.

Jenna regardait les fourmis entrer et sortir de la fourmilière. Elles étaient si nombreuses. Elle avait essayé de démembrer leurs petits corps. Elle retourna dans la maison.

Elle en sortit avec un jerrican d'essence et des allumettes du garage. Elle versa de l'essence autour de la fourmilière, s'assura qu'elle s'écoule bien dans les trous. Elle alluma une allumette et les regarda brûler.

« Pourquoi tu as fait ça ? » demanda Val. La petite fille elfe d'à côté paniquait alors que Jenna contemplait son petit brasier.

Jenna haussa les épaules.

« T'es pas censée jouer avec le feu. Je vais le dire ! » menaça Val.

« C'est bon, j'en ai plus besoin maintenant. » Jenna jeta le jerrican aux pieds de Val. Le bouchon, mal refermé, tomba, aspergeant d'essence les pieds et les jambes de Val, avant de former une flaue sous ses chaussures.

« Pourquoi t'as fait ça ? » cria Val. « Je vais le dire ! »

« Non, tu ne pourras pas, » prédit Jenna en allumant une autre allumette.

Arctos surveillait les agents de police à bonne distance, avec l'aide de la vision fantôme d'Ours. Il était arrivé trop tard. La vie d'un enfant était perdue. Il avait du sang sur les mains. Ours hurlait avec rage.

Jenna traînait dans Downtown. Elle avait pris le bus deux jours auparavant, et maintenant, elle était perdue. Ses vêtements étaient sales depuis qu'elle avait dormi dans une impasse. Elle avait grappillé un peu de nourriture dans une poubelle, mais elle avait encore faim. Ses jambes lui faisaient mal. Elle avait trouvé un bout de métal affûté dans la ruelle et avait recommencé à se couper.



« Dis-donc, petite fille, ça va ? » Une femme orke en surpoids l'observait alors qu'elle désactivait la sécurité de la portière de sa voiture. Son regard était plein de compassion. Elle portait un costume chic. « Est-ce que tes jambes saignent ? »

Jenna haussa les épaules. « Je suis perdue, » dit-elle tout simplement.

« Où sont tes parents ? Que s'est-il passé ? » L'ork se rapprocha et regarda ses jambes. « Oh ma pauvre, tu es coupée partout. Je crois que tu dois aller à l'hôpital. »

« Vous pouvez m'y conduire ? » demanda Jenna.

La businesswoman fronça les sourcils. Elle regarda autour d'elle, comme si elle demandait conseil alentour, mais il n'y avait personne. « Bien... Je ne veux pas te laisser là. »

« Je crois que mes parents sont à l'hôpital. »

Les yeux de la dame s'écarquillèrent. « Ils sont blessés, eux aussi ? Tu sais de quel hôpital il s'agit ? »

Jenna secoua la tête.

La femme émit un gémissement indécis et regarda de nouveau alentour. « Bon... très bien, » finit-elle par dire. « Je vais te conduire au plus proche. C'est juste à quelques rues d'ici. Allez, mon enfant, monte à l'arrière. »

Jenna s'installa sur la banquette arrière.

La femme s'installa à l'avant et démarra la voiture.

« Es-tu sûre que... »

Sa voix s'étrangla alors que Jenna l'agrippait par derrière pour lui ouvrir la gorge. Du sang gicla sur le tableau de bord et le pare-brise. Jenna attrapa son regard dans le rétroviseur. Elle contempla la vie de la femme s'évaporer.

Cette fois-ci, Arctos avait trouvé le corps avant la police. La piste ne remontait qu'à quelques heures seulement, et la puanteur de la mort polluait le monde fantôme alentour. La femme était morte brusquement et violemment. L'esprit s'était repu de sa douleur.

Il y avait autre chose, aussi. Un autre goût, une autre odeur. Quelqu'un de perdu, en souffrance. L'odeur piquante et sauvage de l'innocence. L'hôte de l'esprit.

Il devait la retrouver.

Jenna contemplait la masse sanguinolente du pigeon massacré. Un homme s'approchait en traversant le parc. Elle lâcha discrètement la pierre ensanglantée derrière elle en se relevant pour lui faire face. Elle n'avait même pas besoin de faire semblant de pleurer.

L'homme s'accroupit à côté d'elle. Il était mal rasé, la peau sombre, et sentait la sueur et le patchouli. Sa veste en cuir était ornée de morceaux de fourrure et de signes tribaux. « Pauvre oiseau, » murmura-t-il en regardant le carnage.

Jenna renifla.

Il se tourna vers elle et retira ses lunettes de soleil pour capter son regard. Malgré son apparence bourrue, sa voix était pleine de gentillesse et de compassion. « Es-tu perdue, petite fille ? »

Jenna hocha la tête.

« Bien. Tu devrais venir avec moi, alors. » Il avança son bras et prit sa main.

L'espace d'une seconde, Jenna tressaillit. Puis le sort l'infusa et elle s'endormit.

L'homme l'attrapa alors qu'elle sombrait. Il lança un grognement et la porta jusqu'en dehors du parc.

Griz fixait de son œil unique la jeune fille allongée sur le ventre. « Voici donc celle qui laisse tant de cadavres derrière elle, » gronda-t-il, sa voix grave semblant résonner à l'intérieur de son immense silhouette. Son regard semblait regarder directement en elle.

« J'ai eu de la chance de l'attraper par surprise, » acquiesça Arctos, « mais nous n'avons pas beaucoup de temps devant nous. Ce n'est qu'une oursonne

effrayée, Griz. Nous devons extirper la chose d'elle, pour qu'elle puisse retrouver une vie normale. »

Lénorme chaman se mit en branle et s'avanza devant les autres chamans qui l'entouraient. « Small-Paw, place-la sous moniteur et observe ses signes vitaux. Et dit à Wolf-Biter de m'apporter le crâne d'Ours. Nous avons besoin de toute son aide. »

Ils se mirent au travail.

Le bannissement ne fut pas facile. L'esprit noir fut arraché du corps de la fille, pour être attaqué où il était vulnérable. La colère d'Ours se déchaîna et aucune pitié ne fut accordée à l'abomination.

Jenna jouait avec un groupe d'enfants. Ils couraient et se cachaient, jouant à chat ou à cache-cache. Des mois s'étaient écoulés depuis que les chamans avaient arraché l'esprit de son corps et lui avaient trouvé une nouvelle famille. Elle était en sécurité, maintenant, entre les mains bienveillantes de gens qui prenaient soin d'elle. Ses souvenirs des mauvais jours n'étaient plus que fragments d'image et murmures. Les docteurs Ours les avaient effacés.

Soudain, elle sentit le sang. Le goût amer de la violence inonda son palais. La piste dirigeait son attention vers une impasse toute proche. Elle suivit l'odeur.

Dans l'impasse, un homme, au sol, se vidait de son sang, bataillant pour trouver sa respiration. Il avait été poignardé à plusieurs reprises. Le couteau reposait par terre, non loin de lui.

Il la supplia. « Sil te plaît... sil te plaît, appelle au secours. On m'a agressé. Ils... m'ont planté. Pris mon link. J'ai... besoin d'une ambulance. »

Jenna s'approcha. Elle se rappela ce que les docteurs Ours avaient fait pour elle, les horreurs qu'ils avaient extirpées d'elle. Elle se rappela aussi l'époque avant que l'esprit n'arrive. Les coupures. L'indifférence de sa mère. Son père.

Elle ramassa le couteau.

- Un sage homme l'a dit un jour : « Tant qu'il y aura des gens, il y en aura d'autres pour les rendre furax. » Toute la société de Seattle repose justement sur une base composée de ces gens-ci, issus d'un large spectre d'origines raciales, socio-économiques, culturelles et religieuses. Les sociologues et les intellectuels ont pondu une flopée de bouquins sur ce melting-pot (ou baril de poudre, comme vous voulez) unique que forme le métroplex de Seattle. Voici la version de notre très chère Kat o'Nine Tales, bien justement assistée de Lyran pour tout ce qui concerne la sphère Éveillée.

- Fastjack

Parfois, ces champs de mines sont à prendre au sens littéral du terme. La première directrice du bureau de Seattle de l'Empowerment Coalition s'appelait Libby Chalmers. Elle a travaillé des années durant avec les Mothers of Metahumans, après que sa fille trolle ait été tuée lors de la Nuit de la rage. Efficace et diplomate, mais aussi totalement imperturbable, la vieille Libby faisait une oratrice rêvée pour les deux groupes, avant qu'elle ne soit tuée dans ce que la Lone Star a vite appelé « un acte de violence gratuit ». Officiellement, un gang l'aurait attaquée, et les flics en ont désigné beaucoup, dont les 405 Hellhounds, sans jamais pouvoir produire une seule preuve.

# LA SOCIÉTÉ DE SEATTLE

PAR KAT O'NINE TALES

On qualifie facilement la culture de Seattle de « vibrante » ou de « dingue ». Je trouve moi-même ces deux termes forts à propos : le mélange de gens et de genres qui compose le métroplex a tendance à rendre cette ville vibrante. Peut-être est-ce dû à la culture Kaf, ou au fait d'avoir autant de gens différents réunis dans une bande de terre aussi étroite. Quoi qu'il en soit, Seattle est et a toujours été, depuis un bon moment déjà, un endroit où l'on crée et l'on dirige les tendances plutôt que de les suivre. Puisque que tout ce qui dirige les gens repose essentiellement sur les liens qu'ils entretiennent avec d'autres gens, il peut s'avérer utile de connaître quelques notions de base sur la société de Seattle si vous désirez courir ses Ombres.

## LES POLICLUBS

Seattle étant une cité politisée, elle héberge beaucoup de policlubs. Ils représentent les intérêts et les groupes d'opinion qui se situent en marge du prisme politique « classique » que forment les grands partis politiques. Certains des clubs couchent régulièrement avec des partis existants, et même d'autres groupes ou partis nouveaux au passage. D'autres préfèrent rester exclus, jetant leurs critiques au visage de tous pour ranimer leur honnêteté (ou, du moins, leur paranoïa). L'importante population métahumaine de Seattle, additionnée à la proximité des NAO et de Tír Tairngire, a, bien entendu, été fortement propice à la formation et à la croissance de groupes pro et anti-Éveillés ou encore pro et anti-métahumains. S'il existe des centaines de policlubs à Seattle, seule une poignée présente un intérêt ou un danger pour les Ombres. Pourtant, rien ne dit qu'un jour, vous ne travaillerez pas pour, disons, les Seattle Workers of the World ou la Green Coalition (branche de la Cité d'émeraude), mais c'est simplement que les groupes dont nous parlons ici ont un impact bien plus important sur notre petit monde.

## EMPOWERMENT COALITION

L'Empowerment Coalition (« Coalition pour l'émancipation ») a commencé comme un groupe de défense des droits des femmes, fondé par Anne Penchyk, ancienne candidate à la présidence des UCAS. Quand Penchyk devint la directrice du Timmons Memorial Fund, riche de plusieurs millions de nuyens, comme voulu dans le testament de feu Dunkelzahn, elle ramena la Coalition sous l'aile protectrice de Timmons, et remodela l'organisation pour la destiner à fonctionner comme un policlub et un lobby pour les droits civiques partout dans les UCAS.

Depuis près d'une décennie et demi, l'Empowerment Coalition a su s'impliquer et soutenir d'autres organisations, plus petites, de défense des droits individuels, comme les Mothers of Metahumans (« Mères des métahumains »), l'Orc Rights Commission (« Comité pour les droits des orks ») et la NAAA (National Association for the Advancement of the Awakened, « Association nationale pour la promotion des Éveillés »), pour n'en citer que quelques-uns. La Coalition a plutôt tendance à proposer une implication passive, fournissant principalement des fonds, un accès à un vaste réseau de contacts et une expérience considérable acquise à naviguer dans les eaux troubles et minées de l'activisme social.

- Libby Chalmers avait réussi une fois à résister à Brackhaven, alors candidat à la présidentielle, quand ce dernier avait tenté de l'intimider en lui expliquant que l'EC n'était pas la bienvenue à Seattle. Elle lui a pratiquement dit d'aller se faire foutre. Je me demande s'il a trouvé un moyen d'égaliser au score...

- Hard Exit

- Il y a deux choses que je trouve intéressantes dans l'affaire Chalmers : tout d'abord, les différents suspects que la Lone Star a désignés étaient principalement des gangs métahumains. Ensuite, et c'est là le plus intéressant, aucune autopsie n'a été pratiquée, mais le rapport de police précise que Chalmers a été tuée avec une violence telle que les ambulanciers ont dû ramasser les « morceaux » de son corps. Découper quelqu'un en morceaux n'est pas vraiment courant, même pour un gang ultraviolent, mais ça peut avoir contribué à l'idée que ses tueurs étaient de gros et puissants métahumains.

- Snopes

- Quand il s'agit de contribuer au développement de la Coalition, mademoiselle Corma n'hésite pas à embaucher dans les Ombres si c'est nécessaire.

- Pistons

## HUMANIS

Le mouvement Humanis est peut-être le policlub le plus décrié de Seattle, et probablement du monde. Il est présent, sous une forme ou une autre, depuis les premiers jours de l'Éveil, mais il n'a vraiment pris de l'importance qu'après la Gobelinitisation et les événements dramatiques qui suivirent l'apparition des orks et des trolls. Depuis ses débuts, la position de l'Humanis est simple : quelqu'un doit se lever pour défendre les droits des gens « normaux », autrement dit les homo sapiens sapiens, et dévoiler au public les « dangers » que provoquent les métahumains et, par extension, l'Éveil dans son ensemble.

- Certaines racines de l'Humanis remontent à ces groupes religieux radicaux qui croyaient que les premiers signes de l'Éveil et la naissance d'enfants « mutants » (les nains et les elfes) n'étaient autres que les signes de la fin des temps. Il s'agissait, pour eux, des derniers signaux d'alarme à destination de l'Humanité pour la convaincre de réagir avant que les derniers croyants ne disparaissent. La vulgarisation et l'entrée dans les mœurs des arts magiques ont beaucoup atteint la ferveur religieuse du mouvement ainsi que ses revendications anti-magiques, mais ces deux éléments sont toujours présents, à un certain degré.

- Axis Mundi

Le chapitre de Seattle de l'Humanis est, malheureusement, l'un des plus grands et des plus vieux d'Amérique du Nord. Il a commencé comme une « association communautaire » peu après la Guerre de la Danse fantôme, quand les vétérans et les réfugiés se sont regroupés dans un Seattle tout récemment isolé pour « protéger les gens normaux » des destructions engendrées par l'effrayante magie indienne et ces « enfants mutants » tout bizarre qui étaient les premiers métahumains. Les gens avaient peur, et le gouvernement les avait pratiquement vendus à l'ennemi, en les laissant ici, au beau milieu d'un territoire hostile. Une opportunité que les marchands de peur n'ont pas tardé à saisir pour lever leur bannière et rameuter tout le monde autour.

La Gobelisation a donné un gros coup de fouet à l'Humanis. Si l'Éveil avait effrayé les gens, ce phénomène, qui transformait une personne sur dix en « monstre », les a littéralement terrorisés. C'est l'Humanis qui a su organiser des « groupes de surveillance civile », qui n'étaient rien de plus que des bandes de lyncheurs chargés d'empêcher que la « contagion » ne s'étende. Et l'idée que le gouvernement protégeait ces monstrueux n'a fait qu'attiser les flammes, jusqu'à explosion.

Ce qui devint la Nuit de la rage était censé être la grande réalisation du policlub Humanis. Son influence était si grande à cette époque que vous ne pouviez différencier un membre chevronné d'un simple sympathisant, tout simplement parce que tout le monde en était, du moins, quand chacun n'était pas occupé à fermer les yeux. Pourtant, quand les feux se répandirent sur le front de mer de Seattle, beaucoup de gens s'écrièrent : « Qu'est-ce qu'on fout ? Qu'est-ce que l'ont permet de faire ? » C'est cet évènement qui a ralenti l'expansion rampante du mouvement Humanis, en montrant à la face du monde les métahumains comme des gens qui souffraient et mourraient, comme tout le monde.

La génération qui est née et a grandi avec les événements de la Nuit de la rage dans son dos voit la métahumanité différemment. Les trente dernières années ont poussé le mouvement Humanis à évoluer, aussi, mais pas forcément en mieux. D'une bande organisée de lyncheurs, il a muté en groupe d'intérêt politique bien établi. Il s'est particulièrement concentré sur les services rendus à la communauté, d'une manière qui rendrait le Yakuza jaloux. Il soutient donc des écoles, des cliniques gratuites, des équipes de sport juniors, et même leurs propres chaînes tridéo et matrielles. Il est parvenu à bien établir l'idée que « soutenir l'humanité » était un droit civique, tout en dénonçant les métahumains, qui n'apparaissent alors que comme des victimes pleurnichardes qui tentent de priver les humains classiques de leurs droits en exigeant des « traitements spéciaux ». Toute cette propagande semble fonctionner, et beaucoup de gens soutiennent volontiers de leur vote les idées de l'Humanis, qu'ils en soient membres ou non. Le soutien du policlub apporté au gouverneur Brackhaven aurait dû faire scandale, mais cela l'a surtout assuré d'obtenir le ticket du Parti républicain pour se présenter à l'élection. Pourquoi pas, après tout, la grande majorité des votants sont humains, non ?

- Il faut noter que Brackhaven n'est pas un membre officiel du policlub Humanis, même si les liens qu'il entretient à son égard sont plutôt clairs : durant la jeunesse du gouverneur, son oncle Karl était à la tête de l'organisation.
- Kay St. Irregular
- Je vais le dire sans détour : je ne supporte en rien le policlub Humanis, ni aucune forme d'idée faisant l'apologie du racisme. Mais je pense que c'est une erreur de dépeindre ces gens comme des ploucs bas du front. C'est une incompréhension fondamentale de ce qu'ils sont en vérité, et cela sous-estime ce dont ils sont capables, ce qui leur permet justement d'accéder à des positions d'autorité.

Alors que beaucoup de monde dépeint l'Humanis et ses membres comme des gens remplis de haine, ils ne sont en fait, en grande majorité, que des personnes animées par la peur. Et pas seulement la peur de ce qui est différent, nouveau ou étrange, mais une peur bien tenace que leurs coutumes, leurs croyances, même leur espèce et leur monde, deviennent obsolètes. Tout le monde parle du « Sixième Monde » ou de l'« Ère de l'Éveil ». Les métahumains clament que « leur » époque est venue, et les éco-activistes en rajoutent sur le fait que les Éveillés bénéficient

de faveurs spéciales de la Terre mère et sauront survivre aux changements qui s'annoncent. C'est trop à supporter pour des gens qui crèvent de peur, traumatisés qu'ils ont été par tout ce qui s'est déroulé ces cinquante dernières années. Pour mieux gérer, ils transforment donc cette peur en colère et la dirigent tout naturellement vers ces gens que l'ont décrit partout comme étant « spéciaux ».

Dites ce que vous voulez sur les racistes et les haineux, ce n'est pas là une guerre qui se gagne en attisant leurs peurs. Putain, ce n'est même pas une « guerre » du tout !

● Traveler Jones

En coulisses, bien entendu, le policlub Humanis sert de porte-parole public de groupes racistes comme Alamos 20 000, Human Nation et la malheureusement célèbre Hand of Five de Seattle, le groupe suspecté d'être responsable de la Nuit de la rage. Le mouvement fait circuler de l'argent, des infos et des ressources, et sert de centre de recrutement quand les groupes radicaux ont besoin de nouveaux martyrs pour leur cause.

● En parlant de racines qui remontent à avant la guerre, Alamos 20 000 est réputé pour avoir entretenu des liens avec des groupes « réunionnistes », et être ainsi impliqué dans la tentative de coup d'État qui a éclaté sur tout le continent américain. Des rapports du FBI suggèrent que le groupe a pris un sérieux coup dans l'aile quand la tentative a avorté, et que les restes épars du réseau se regroupent dans différents coins d'Amérique du Nord, travaillant activement pour se reconstruire. Vous pouvez vous attendre à pas mal de conflits internes, durant cette période où les cellules épargnées se réunissent pour voir qui sortirait la tête des rangs pour devenir les nouveaux chefs de meute. Mais une fois que ce sera fait, Alamos 20 000 fera son retour et aura soif de vengeance !

● Kay St. Irregular

● C'est bien là un point de divergence entre Brackhaven et l'Humanis de Seattle : on pourrait penser que le premier soutiendrait plutôt un mouvement sécessionniste comme le second, mais, au lieu de ça, le gouverneur chante haut et fort les louanges de l'unité nationale.

● Khan-A-Saur

● C'est parce que Kenneth Brackhaven n'en a toujours pas fini avec les UCAS, eu égard à ses ambitions politiques.

● Kay St. Irregular

## ORK RIGHTS COMMISSION

Situé à l'opposé du policlub Humanis sur le spectre politique, l'Ork Rights Commission, ou ORC, fut d'abord fondée comme une association engagée dans la cause de l'égalité des droits et le respect des gens affectés par l'EGI (ils n'utilisent évidemment pas le terme de « Gobelisation »). Depuis ses débuts voilà une cinquantaine d'années, l'ORC est passé d'un mouvement politique local à une organisation nationale. Cette évolution est certes partiellement due à l'intérêt croissant que rencontre la « culture orke » en Amérique du Nord, comme partout ailleurs. Une culture propagée par les médias que l'ORC dénonce, ironiquement, comme étant une « exploitation » et reposant sur des stéréotypes grossiers.

L'un des grands succès de la commission fut sa participation à la campagne pour la reconnaissance de l'or'zet comme langue officielle et légale, faisant intégralement partie du « patrimoine culturel ork ». Elle sponsorise des cours de langue et des programmes d'apprentissage de la langue qui s'adressent, certes, principalement aux orks, mais sont ouverts à d'autres races.

En tant qu'organisation à but non lucratif, l'ORC est financée par des dons publics comme privés, et notamment versés par l'Empowerment Coalition et d'autres soutiens corporatistes. Plus particulièrement, Evo s'est affichée comme un donateur majeur, de même qu'IIN et Eta Engineering. L'ORC publie un bulletin annuel sur le traitement des métahumains dans le monde des affaires, notant les corporations en fonction de leurs actions entreprises concernant l'embauche, la formation, l'éducation et la promotion des métahumains. L'organisation exerce

aussi une veille auprès des média, en association avec la Metahuman Anti-Defamation League (MADL, « Ligue contre la diffamation des métahumains »), pointant les portraits positifs et négatifs qui sont faits des métahumains dans les médias.

L'actuel directeur exécutif de l'ORC est Janus Kraal. Récemment diplômé de Loyola University, on le considère déjà comme un vétéran de la politique dans le petit monde de la défense des droits des orks et des métahumains.

- Ce statut est sûrement dû à l'une des causes de prédilection de Kraal : le changement des normes sociétales et éducationnelles appliquées aux orks. Même s'il n'a que 27 ans et tout juste détenteur d'un master en droit social, Janus Kraal a depuis longtemps passé l'âge médian selon les standards des orks, dont l'espérance de vie, du moins pour les individus nés orks, se situe à 38,5 ans (et encore, elle a augmenté ces dernières décennies). D'un côté, les orks atteignent leur maturité physique autour de 10-12 ans, ce qui signifie qu'un ork peut être un « adulte » bien des années avant d'être reconnu comme tel selon les normes légales. Kraal et les siens affirment que les standards de développement humains ne peuvent être appliqués aux orks ni aux autres métahumains, qui devraient se voir attribuer d'autres standards sociaux. Jusqu'ici, cet argument n'a guère rencontré de succès, et a même été décrié comme étant un exemple flagrant des « priviléges » que les orks exigent.

- Butch

## SONS OF SAURONS

Bien entendu, nous, humains, n'avons pas le monopole de la haine et de la violence raciale. Il s'agit d'un marché libre et ouvert. Et les Sons of Saurons en sont la preuve vivante. Il s'agit d'une des plus vieilles organisations de métahumains radicaux à s'adonner au terrorisme pour faire passer son message qui dit, en gros, que l'oppression de son peuple ne trouvera, pour seule réponse, que la violence. Les Sons of Sauron sont ainsi réputés pour leur sens de la justice très « œil pour œil... » : tout mal fait à un ork ou un troll est immédiatement et pleinement rendu, souvent avec intérêts.

Les Sons of Saurons ont été responsables de plusieurs attentats à la bombe dans des lieux publics et contre des bâtiments municipaux, ainsi que du kidnapping et du meurtre de personnalités gouvernementales ou corporatistes. Leur credo est qu'ils agissent ainsi pour protéger les leurs parce que le gouvernement ne semble rien vouloir faire, quand il n'est pas tout simplement considéré comme complice des injustices dont ils souffrent. Ainsi, ils ne manquent jamais de recrues, qu'ils puissent avec abondance dans les communautés métahumaines des Barrens et d'autres quartiers de Seattle.

- Les Sons of Saurons sont considérés comme des héros par certains jeunes métahumains issus des coins les plus pauvres du métropole. Ils les voient comme des combattants de la libération, qui se battent contre l'oppression, ceux, individus ou institutions,

qui souhaitent garder les orks et les trolls dans la pauvreté et le désespoir, ou pire, les détruire. Même ceux qui sont nés bien après la Nuit de la rage ont quand même été marqués au fer rouge par ces événements depuis l'enfance, et beaucoup pensent que chaque bombe posée par les Sons of Saurons, chaque gros lard corpo qui finit avec une balle dans la tête, ne constituent qu'un juste retour des choses.

- Butch

- Les Sons ont pris pas mal de coups depuis l'élosion récente de la culture orke et son succès planétaire. Les générations d'orks actuelles se sentent moins marginales, plus intégrées à la société. Elles ont des rêves et des ambitions et ne veulent pas les sacrifier au nom d'une prétendue vengeance pour des événements qui se sont déroulés avant leur naissance. C'est pourquoi les Sons sont de plus en plus obligés de travailler avec des gens des Ombres. Le côté négatif, c'est qu'ils sont complètement paranoïaques, racistes et qu'ils en demandent beaucoup pour leur argent. Ils ont aussi beaucoup de mal à comprendre que tout le monde n'est pas prêt à mourir pour leur cause. Je ne vous recommande pas de bosser pour eux, à moins que vous ne soyez vraiment en manque d'argent, et encore, ce n'est pas là une raison suffisante à mes yeux.

- Traveler Jones

## LES ORGANISATIONS SOCIALES ET RELIGIEUSES

Si ces organisations participent, elles aussi, au jeu politique, elles se sont formées pour des raisons autres que politiques. Leurs membres ont principalement été réunis par leurs convictions, qu'elles soient religieuses ou sociales. Les réseaux sociaux et le sentiment d'appartenance à une « tribu » ou à un groupe particulier sont des choses importantes à Seattle à notre époque, surtout quand on les associe à toutes les opportunités que peut offrir la Matrice. Les gens se trouvent des « amis » ou des « relations » en un simple clic, et les perdent tout aussi facilement. Certains de ces groupes font partie intégrante de cette portion du tissu social de la ville qui n'apparaît jamais à la lumière.

Seattle est, à la fois, une ville religieuse et non religieuse. D'un côté, une partie significative de la population (près d'un quart) se déclare agnostique ou même athée lors des différents sondages et recensements qui sont effectués. De l'autre, beaucoup de ces gens se montrent eux-mêmes spirituels, en quelque sorte, et affichent des croyances que l'on pourrait qualifier de théologiques. De plus, Seattle héberge des communautés importantes rattachées à différents cultes et églises importants, du christianisme à l'islam, en passant par le judaïsme, le bouddhisme, le shintoïsme, l'hindouisme, le paganisme, ainsi que beaucoup d'autres sectes et cultes de poche.

## CHILDREN OF THE DRAGON

Les Children of the Dragon (ou « Enfants du dragon ») sont un groupe fondé par David Emerson, un volontaire insignifiant de la campagne présidentielle de Dunkelzahn qui a connu un Éveil soudain peu après l'assassinat du dragon. Il changea son nom en David Dragonson et déclara que Dunkie était en fait une entité divine envoyée sur Terre pour instruire l'humanité et nous faire basculer dans un âge nouveau. Il commença à pratiquer la magie et réunit autour de lui tout un groupe de disciples, qui s'établit dans la résidence même de Dunkelzahn sur Prince Edward Island.

Depuis sa fondation, la secte s'est répandue dans toute l'Amérique du Nord. Le chapitre de Seattle a été fondé voilà une dizaine d'années par une ancienne femme au foyer nommée Amanda Goldwin (anciennement Amanda Medford), une prophète orale du « dragon divin » qui affiche des capacités magiques similaires à celles de Dragonson.

- Le truc bizarre chez Amanda, c'est que, comme David Emerson, elle était ordinaire avant de rejoindre les Children. Ce n'est qu'après avoir assisté à un meeting et à de nombreux rituels qu'Amanda a développé ses capacités magiques, a quitté son mari et est devenue un gourou. Curieux, n'est-ce pas ?

- Axis Mundi



- Les Children of the Dragon sont une véritable épine dans le pied de la Fondation Draco et de ses satellites. Les Children estiment qu'ils méritent un traitement spécial de la part de la FD parce qu'ils serviraient « la même cause », à savoir, le rêve de Dunkelzahn. La fondation considère les Children comme une embarrassante bande d'agités, qui nuit considérablement au sérieux de son image. Les Children se plaignent du fait que la FD ne leur accorde pas tout le respect dû à leur statut d'« élus de l'Esprit du Grand Dragon ». Et ça tourne ainsi en boucle. La plupart du temps, les deux organisations prétendent, au moins, bien s'entendre, mais il y a toujours des étincelles de temps à autres.

• Kay St. Irregular

## CHURCH OF THE WHOLE EARTH, INC.

The Church of the Whole Earth, Inc., ou Église de la Terre entière, est une organisation religieuse moderne post-Éveil, qui a débuté comme une petite coalition d'éco-activistes, de chamans urbains et de néo-païens, qui se qualifiaient de « christo-païens ». Surfant sur la vague du regain d'intérêt pour les traditions et idéologies néo-païennes, amérindiennes et de retour à la terre qui marqua la période suivant l'Éveil et la Guerre de la Danse fantôme, la petite coalition s'aggrangea finalement sous l'égide de The Church of the Whole Earth, Incorporated, avec comme slogan phare : « entièrement au service de la Terre et du Seigneur ». L'Église vénère le Dieu père et la Déesse mère, les deux étant souvent personnifiés dans le Ciel et la Terre.

Les messes sont un joyeux mélange des traditions protestantes américaines et de célébrations néo-païennes et chamaniques. Les participants sont généralement alignés sur des bancs bien qu'ils puissent, parfois, être disposés en arc de cercle. Les prières et les chansons se font en commun, bien que souvent arrangées et accompagnées par des percussions et d'autres instruments tribaux. La méditation et la transe guidée sont aussi communément employées.

Les ministres du culte peuvent aussi bien être hommes ou femmes, métahumains de n'importe quelle race. Les prêtres sont désignés par le nom religieux de « Frère John » tandis que les prêtresses sont appelées « Sœur Jane », ces titres permettant de mettre en avant l'importance de l'Église et des divinités qu'elle vénère par rapport à l'individu. Un Conseil unifié dirige l'Église. Ce dernier s'est élargi jusqu'à incorporer des membres issus du monde entier.

• L'Église de la Terre entière est en fait la religion commerciale et consumériste poussée à son paroxysme. Elle se fonde sur une idéologie positivement sirupeuse, qui repose sur des messages prémâchés évoquant Notre-Mère-la-Terre et la grande Communauté-du-Nous, ses Enfants. Elle brasse large, pour cibler les gens qui pensent devoir se montrer spirituels d'une manière ou d'une autre, mais qui sont souvent repoussés par la « négativité » des nombreuses autres grandes religions, tout en étant déconcertés par la complexité du mystère spirituel en tant que tel. C'est le fast-food de l'expérience religieuse.

• Ethernaut

• Parle pour moi, Ethernaut. Qu'est-ce qu'il y a de mal à intégrer une petite communauté « positive » et inoffensive, fondée sur le partage et la conscience des autres ? Au fil des ans, la CWE a fait beaucoup de bien à de nombreuses personnes, et pas seulement ses adeptes. Ce n'est pas parce qu'elle ne remplit pas vos critères pour être considérée comme une religion « valable » qu'elle n'a rien à offrir aux gens. Si c'était vraiment le cas, rencontreraient-elle autant de succès ?

• Tarlan

• Les gens sortaient le même argument pour la Confrérie universelle.

• Axis Mundi

• Pouvons-nous revenir au sujet ? Quoi que vous puissiez penser de l'Église de la Terre entière, le fait est qu'elle collecte de nombreuses donations, émises par un paquet de monde. Ce qui signifie que ses membres ont l'argent à dépenser pour faire faire des choses quand ils le veulent, et qu'ils ont même été enclins, par le passé, à se séparer d'un peu de cet argent pour s'assurer que certaines choses se produisent

discrètement, en coulisses. Les membres du culte se comportent souvent en véritables activistes, ce qui les pousse parfois à devoir flirter en marge de la loi. Ainsi, de nombreux shadowrunners avec des contacts chez les éco-activistes ou les fanatiques du retour à la terre ont notoirement déjà couru pour eux, mettant ainsi de côté tout ce qu'ils pouvaient penser de leurs pratiques spirituelles.

• Lyran

## GESTALT CONSCIOUSNESS NETWORK

Le Gestalt Consciousness Network (« Réseau de la conscience unifiée »), aussi connu sous les appellations GCN, le Gestalt ou même simplement le Réseau, n'était en fait, au commencement, qu'une expérience du campus de l'University of Washington après la Wireless Matrix Initiative.

L'idée était d'étudier la pratique de ce que certains nomment la « cyberdémocratie » dans le cadre des réseaux sociaux et la connectivité en ligne. L'expérience a rapidement échappé au contrôle de l'université et s'est répandue comme une traînée de poudre partout dans Downtown puis, ensuite, dans le métroplex tout entier. Même après que la subvention du Parti technocrate des UCAS fut épuisée, le réseau a continué à évoluer, utilisant des ressources déjà disponibles de ses divers membres, assimilant et intégrant d'autres membres lorsque cela devenait nécessaire.

D'après ce que j'ai compris, le Gestalt s'appuie sur deux piliers. D'abord, la Matrice, qui demeure un outil formidable pour permettre aux gens de communiquer et d'échanger en temps réel, en ignorant les frontières géographiques et les différences de richesse, de classe sociale, etc. C'est un terrain de jeu vaste et nouveau. Ensuite, un forum, par lequel nombre de personnes sans lien aucun peuvent fonctionner ensemble et atteindre un consensus sur n'importe quel sujet de débat. La démocratie puissance mille. Si ce sont là les conditions idéales, dans la pratique, elles diffèrent.

Dans les années qui ont suivi sa fondation, le Gestalt Consciousness Network s'est révélé être un moyen inégalé d'information et de mobilisation pour et par ses membres. Ces derniers ont formé, à la longue, un puissant groupe de pression, reconnu et craint dans la sphère politique locale : capable d'influencer le gouverneur, le Conseil du métroplex et même le Conseil corporatiste sur un nombre important de sujets, et ce, simplement en les prenant à parti devant le peuple et en rapportant leurs déclarations et leurs réponses au grand public. Ils ont su tirer profit des différents outils mis à leur disposition pour attirer le plus d'attention possible : avec les réponses instantanées par texte ou messages vocaux, les rassemblements spontanés, et même en paralysant ou en submergeant certains sites de réponses.

Le hic réside dans cette histoire de « parvenir à un consensus ». Le réseau croit fermement en la coopération et le commun accord, mais cela implique beaucoup de discussion, de débat, et encore plus de discussion sur la bonne ligne de conduite à adopter. Dans la pratique, tout semble assujetti à la théorie du chaos : des choses se produisent au dehors jusqu'à parvenir au réseau et ses membres y répondent de la manière qui leur convient le mieux. Parfois, des modèles apparaissent quand une idée populaire ou une position prend le dessus. Elle peut grandir et s'étendre ou, telle une vague, s'enrouler sur elle-même et se briser. Parfois, de petits groupes s'affranchissent pour poursuivre leurs propres intérêts, pour ensuite joindre de nouveau le réseau une fois leurs affaires accomplies. Cela ressemble à une vaste expérience sociologique en miniature et en avance-rapide. Et cela rend son impact complètement imprévisible. Par exemple, certains avaient prédit, au début, que le Gestalt pèserait d'un poids considérable sur la dernière élection du gouverneur. Cependant, malgré une majorité de membres du réseau se déclarant contre Kenneth Brackhaven, ce dernier a quand même remporté le scrutin.

• Ce qui, selon moi, soulève beaucoup de questions.

• Snopes

Aujourd'hui, le Gestalt a trainé assez longtemps dans les parages pour attirer à la fois l'attention du gouvernement du métroplex et des membres du Conseil corporatiste. Son potentiel pour servir de modèle

dans le cadre de référendums publics, sans parler de marketing ciblé, est énorme. Bien sûr, traiter le réseau comme quelque chose d'inamovible que vous pouvez utiliser est probablement voué à l'échec, puisqu'il ira adopter et supporter les choses qui se révèleront les plus populaires et critiquer méchamment celles qui ne le sont pas.

- Le Gestalt bénéficie de beaucoup d'attention et de soutien de la part d'Horizon, vu la similitude de leurs approches respectives. Jusqu'ici, Horizon a réussi à garder ses distances de sécurité, du moins, suffisamment pour assurer le confort de tous. Certains membres du Réseau ont toutefois exprimé leurs inquiétudes concernant une éventuelle récupération corporatiste, ou encore des tentatives d'influencer ou de corrompre le système.

- Glitch

- L'intérêt grandissant pour le Gestalt réside dans le fait de créer quelque chose de réel en son nom propre, issu d'une pensée de groupe unique, où une véritable entité, commune mais uniforme, né des différentes interactions de chacun de ses composants. Les possibilités sont à la fois excitantes et effrayantes.

- Plan 9

- Naomi, la célèbre porte-parole en ligne du Gestalt, demeure une entité floue et mystérieuse. Elle est très populaire et possède une grande influence, et pourtant, les récits de gens l'ayant rencontrée, que ce soit en ligne ou en personne, se contredisent parfois ; on ne possède aucune info solide sur qui se cache derrière son nom ou l'apparence de ses principaux personas virtuels. Elle serait une hacker très douée, et un nombre grandissant de personnes tend à soutenir qu'il s'agit en fait d'une technomancienne.

- Netcat

## LE PEUPLE DU LIVRE

Les principales religions monothéistes – le judaïsme, le christianisme et l'islam – ont pris une sacrée claqué depuis le siècle dernier. Tout a commencé par le succès grandissant de la laïcité et la baisse de la pratique et de la fréquentation. Ensuite, l'Éveil est arrivé, et une tripotée de gens, en quête d'espoir ou de réponses, se sont intéressés de nouveau à la religion. Le problème a été que la plupart d'entre eux ne se sont pas tournés vers le célèbre trio. Oh, bien évidemment, certaines sectes ont effectivement proféré un message de tolérance envers les Éveillés et les métahumains, tout en luttant pour les convertir à leurs croyances. D'autres se sont simplement contentés de les traiter d'impurs et de démons, et ne voulaient pas plus en entendre parler. Mais aucune n'entreprit quoi que ce soit pour tenter d'expliquer pourquoi : pourquoi la magie était-elle revenue ? Pourquoi les elfes et les nains ? Pourquoi l'EGI et la Gobelisation ? Alors que des cultes plutôt en faveur de la magie émergeaient déjà, le monothéisme apparut, aux yeux de ces nouveaux croyants potentiels en quête de spiritualité, comme une relique du Cinquième Monde, pour laquelle il n'y avait guère de place dans le Sixième. Bientôt, il ne resta plus à ces vieilles religions que les croyants les plus effrayés et qui haïssaien le monde dans lequel ils étaient forcés de vivre.

C'est la raison pour laquelle le rabbin Ben Ysaac, de Renton, commença à lutter contre les messages de haine et d'intolérance qui visaient principalement les enfants de sa communauté. Ses efforts furent salués par d'autres cultes monothéistes, et aboutirent à la tenue de meetings très productifs, qui réunissaient les responsables des cultes locaux. Avec la contribution du cardinal Padraig O'Toole et du mollah Sameh Amr, Ben Ysaac organisa une grande « Rencontre des fois », où les trois présentèrent la charte du Peuple du Livre.

Le Peuple du Livre est une organisation œcuménique composées des trois cultes « abrahamiques » de Seattle, destinée à promouvoir la compréhension, la tolérance et la charité. Au centre de l'organisation se situe le réseau social virtuel Almighty (« Tout-puissant »), qui sert à échanger des informations, des ressources, des opportunités pour des croyants capables d'apprendre les uns des autres et de trouver des terrains d'entente.

Grâce à ce réseau, ils coordonnent les actions caritatives, les projets de service public et autres événements ou célébrations religieuses.

L'organisation encourage l'action sociale chez ses membres, y compris l'activisme politique. Elle refuse toute récupération politique et tient à conserver son statut à but non lucratif, mais elle n'en demeure pas moins une force à prendre en compte dans l'arène politique, de par sa capacité à mobiliser ses membres pour une cause qu'elle soutient.

- Le grand défi du Peuple a été de tenter de s'étendre à travers le golfe pour rallier des alliés potentiels appartenant à des religions non monothéistes. Beaucoup d'entre elles sont restées circonspectes ou juste peu intéressées par cette coopération. Il existe toujours un malaise dans les propres rangs du Peuple quant à l'idée de, disons, marcher avec des païens ou les adeptes de traditions américaines, sans parler des laïcs ou des athées radicaux.

- Lyran

- L'autre grand défi est que, si libéraux qu'ils puissent paraître envers certains sujets, les membres du Peuple et leurs fois se montrent particulièrement conservateurs dans d'autres domaines. Par exemple, ils ont tendance à soutenir des projets de lois bioconservatrices qui visent l'augmentation, la génétech et la bio-ingénierie, y compris les mesures qui prévoient de limiter et contrôler leur utilisation. Les progressistes et les transhumanistes citent cela comme un autre exemple évident de cette tendance désagréable qu'ont les religions de nous dire ce que nous pouvons et ne pouvons pas faire avec nos propres corps.

- Plan 9

- Bien qu'il aborde ouvertement les nombreuses questions soulevées par l'Éveil, le Peuple est loin d'avoir atteint un consensus dans ses propres rangs, et encore moins les moyens de mettre politiquement en œuvre ses idées. Il se retient par une forme de répugnance de tripoter ses propres traditions mystiques pour atteindre un autre niveau, ce malgré la présence de certains adeptes du mysticisme juif et la floraison de la renaissance islamique.

- Ethernaut

- Ce n'est pas que le Peuple du Livre soit anti-magie ; c'est juste que ses leaders pensent qu'une telle chose devrait rester l'apanage du clergé. En fait, la charte du mouvement « reconnaît l'existence du mal dans le monde », mais il ne s'agit pas seulement du mal dans le cœur de l'homme. Ce n'est pas rendu public, mais l'un des objectifs essentiels de l'organisation est de protéger ses fidèles contre certaines menaces du monde Éveillé, des esprits de l'Ombre aux magiciens corrompus, en passant par les esprits insectes. Si vous ne le croyez pas, demandez à certains des runners que l'association a employés pour s'occuper de ces choses-là.

- Axis Mundi

## LES GROUPES MAGIQUES

PAR LYRAN

Seattle affiche une population Éveillée légèrement supérieure à la moyenne nationale, soit environ 1,5 % de la population. Cela signifie qu'environ 50 000 personnes ont le Talent dans le plexus. Parmi ceux-là, cinq mille seulement peuvent probablement être considérés comme des magiciens à part entière. Le reste se compose d'adeptes, des magiciens avec différents degrés de formation et de talent, ou des Éveillés avec peu ou pas de formation ou même encore moins la conscience de ce qu'ils sont. La majorité des Éveillés travaillent pour des intérêts corporatistes ou gouvernementaux. Le reste d'entre eux dirigent de petites entreprises, travaillent dans des activités artisanales ou courrent simplement les Ombres.

Le métropôle possède, bien entendu, son lot de groupes magiques. Chacun suit ses propres objectifs, quels qu'ils soient. Certains de ces groupes sont formés de magiciens tentant de se perfectionner dans leur Talent, avec peut-être même la volonté de s'en servir pour aider les êtres vivants qui les entourent. D'autres sont des organisations secrètes vouées à leurs propres et obscures ambitions. Faites attention si vous croisez le chemin de ces groupes, à moins que vous ne soyiez

particulièrement intéressés pour passer le reste de votre existence dans le corps d'une grenouille, ou vivre une expérience tout aussi désagréable. Même les plus « sympas » des groupes magiques de Seattle tiennent très sérieusement à leur vie privée. Si vous leur cherchez des noises, c'est à vos risques et périls.

Nous, Éveillés, sommes des gens têtus aux opinions très arrêtées (suffit de demander !). La bonne pratique de la magie requiert d'avoir une personnalité forte et une volonté solide, et nous avons tendance à travailler pour développer une personnalité, disons, bien dure. Si le show tridéo *The Old Coven* (« La vieille assemblée ») a tendance à exagérer un peu les choses, il est quand même bien difficile pour différents magiciens de travailler ensemble. Tôt ou tard, ces groupes sont victimes de terribles affrontements d'egos. Un camp l'emporte sur l'autre, ou le groupe implose. Quand il s'agit de rester unis, les groupes magiques sont presque aussi mauvais que les groupes de rock, si ce n'est pire. Ce qui signifie que les plus vieux d'entre eux ont vraiment quelque chose qui sort de l'ordinaire.

Il existe une vingtaine environ de groupes magiques dans le métropole, et probablement encore plus d'assemblées non officielles. Les groupes que je vais citer comptent parmi les plus grands, les plus vieux et les plus influents de Seattle, mais ils n'en forment pas moins que la partie émergée de l'iceberg. Les groupes magiques sont souvent des associations temporaires, ils se forment, accomplissent quelque chose, puis se séparent.

Avant que quiconque ne commence à poser des questions, non, je ne fais partie d'aucun des groupes que je cite, donc je n'ai nullement accès à leurs secrets ou à leurs rituels les plus sombres et les plus rares (et quand bien même je les connaîtrais, je ne pourrais pas vous les confier de toute façon).

## LE CERCLE DES DOCTEURS OURS

Le Cercle des docteurs Ours est le plus grand des groupes américains d'origine basés sur Council Island. Il se compose de chamans (suivant, pour la plupart, le totem Ours) et servent de guérisseurs pour la communauté. Nombre d'entre eux combinent les compétences et connaissances d'un véritable docteur en médecine avec les arts magiques et la sagesse d'un homme-médecine tribal. Le Cercle gère une clinique gratuite sur Council Island, ouverte pour tous ceux qui ont besoin de leurs services. Ils exercent en étroite collaboration avec le Council Island Hospital, et même les membres qui ne sont pas de vrais docteurs sont considérés avec le même respect.

- ⦿ Parmi les « maladies » que traitent les docteurs Ours se trouvent les addictions (à toutes sortes de choses). J'ai entendu dire que le Cercle est très inquiet du succès galopant du tempo, et qu'il s'est mis au travail pour dénicher des moyens non seulement de traiter les personnes dépendantes et leurs symptômes, mais aussi d'attaquer le problème à la racine (pour ainsi dire) et agir pour que cette drogue ne se répande pas dans les terres tribales.
- ⦿ Traveler Jones
- ⦿ Council Island héberge aussi de nombreux autres groupes magiques amérindiens, et pas tous aussi bénévoles et publics que les docs Ours. On trouve assurément des membres des Truth Dancers (le service secret chamanique des NAO) au sein du personnel de l'ambassadeur, par exemple.
- ⦿ Mika

## L'ORDRE HERMÉTIQUE DE L'AURORE AURIQUE

Il s'agit du plus important groupe magique de tradition hermétique de Seattle. L'Ordre hermétique de l'Aurore aurique (OHAA) fut, en fait, fondé avant l'Éveil, dans les années 1990. À l'époque, il s'agissait plus d'une bande d'amateurs inoffensifs, qui se réunissaient pour parler théorie magique et échanger des cristaux et d'autres trucs. La question reste toujours de savoir qui, des membres de l'Ordre ou de ses détracteurs, furent les plus surpris quand 2011 arriva et que la magie commença à se concrétiser. On ne connaîtra probablement jamais la réponse.

De nos jours, l'Ordre est une organisation académique des plus sérieuses, formée par et consacrée aux mages. Ses membres se dévouent entièrement à la poursuite du Grand Œuvre (à savoir, la Magie, pour

vous les ordinaires). Ils se réunissent aussi parfois pour aider à résoudre des problèmes magiques, comme protéger les communautés aux abords des Barrens d'un gang magique bizarroïde ou faire une petite chasse aux fantômes. L'Ordre jouit beaucoup de cette réputation qui le fait apparaître comme très civiquement impliqué aux yeux des ordinaires, ce qui lui donne un cachet certain auprès du gouvernement du métropole.

L'actuel leader de l'Ordre est Dylan Pike. Il opère depuis la demeure même de Pike, une vaste propriété sur le front de mer du Downtown près de Pacific University. Le sous-sol sert d'espace rituel pour l'organisation. Le rez-de-chaussée est occupé par la boutique de talismans Blue Moon. Les étages abritent les espaces d'habitation. Chaque membre bénéficie d'un rabais de 25 % sur la boutique.

L'Ordre privilégie une approche discrète et académique de la magie, ce qui fait qu'il a tendance à froncer les sourcils quand on lui parle de violence et de shadowruns. La guérison et l'assistance magique fournies aux plus nécessiteux forment la principale vocation des membres, avec l'étude et l'initiation.

- ⦿ Cela ne signifie pas que l'Ordre n'accueille aucun shadowrunner parmi ses membres, au contraire (bien que je ne saurais citer aucun nom). Ils réprouvent juste les shadowruns violentes. Ils se foutent complètement si vous frappez des corporations ou quiconque d'autre, du moment que vous n'impliquez pas l'Ordre et que vous n'utilisez la magie que pour vous défendre. Les assassinats et les autres formes de magie meurtrière vous feront, à coup sûr, exclure de l'Ordre tout en étant maudit par vos collègues magiciens.
- ⦿ Etherernaut
- ⦿ J'ai entendu dire que les Illuminés de l'aube nouvelle ont proposé à Pike de les rejoindre, ou encore de faire de l'Ordre une branche des Illuminés. Il leur a poliment répondu qu'ils pouvaient aller se faire foutre et crever.
- ⦿ Kat o'Nine Tales
- ⦿ L'OHAA ne s'entend pas non plus avec l'Ordre de Merlyn, mais pas du tout ! Je n'irais pas jusqu'à dire que les deux groupes se font la guerre, mais ça y ressemble grandement. Cela va bien plus loin que le mépris dont font preuve les membres de l'Aurore pour les activités de l'Ordre de Merlyn (un mépris pourtant bien réel). La querelle est tenace et court depuis des années.
- ⦿ Star Loner

## LES ILLUMINÉS DE L'AUBE NOUVELLE

Cette organisation, dont le siège se trouve à DC, est le plus grand ordre de magiciens d'Amérique du Nord. Elle connaît des membres partout sur le continent ainsi que dans le monde entier. Fondé à la base pour approfondir l'étude de la magie, le groupe s'est étendu jusqu'à devenir récemment une sorte de grand « syndicat de magiciens », n'hésitant pas même à l'impliquer politiquement quand l'un de ses membres s'est présenté pour devenir Président des UCAS. Les loges locales des IOND (pour « Illuminates of the New Dawn ») ont tendance à réguler et ordonner la formation, la certification et l'activité des magiciens.

Les Illuminés accueillent des magiciens professionnels issus aussi bien du monde de la finance, du gouvernement ou encore des cercles académiques. Tous ses membres sont des mages. Quelques voix se sont élevées pour contester le fait que le groupe refuse d'admettre parmi ses membres des chamans ou des adeptes d'autres traditions. De toute façon, en règle générale, les chamans des NAO et des autres nations nord-américaines ne semblent guère enclins à rejoindre l'organisation. Les campagnes des IOND visant à intégrer ou à inaugurer des filiales composées de chamans se sont aussi révélées vaines.

En plus de mener des recherches magiques et de promouvoir l'initiation « aux autres grands mystères de l'Art » (pour citer la brochure), les Illuminés forment aussi un vaste réseau de contacts pour tous leurs membres, leur apportant ainsi un soutien professionnel. Les membres ont tendance à s'entraider étroitement, l'adhésion au groupe étant un véritable tremplin dans la carrière d'un magicien. Les

Illuminés investissent aussi d'importantes ressources dans le lobbying pro- Éveillés, militant activement pour une législation plus favorable et la défense des droits des Éveillés. Les membres sont donc souvent très actifs politiquement parlant.

- Les IOND tiennent plus de la créature politique que de l'ordre magique. Bien sûr, ils pratiquent des initiations et des études magiques, mais ils passent le plus clair de leur temps à se faire des contacts et à se livrer à des campagnes d'influence. S'ils sont parvenus à maintenir un groupe magique aussi vaste, c'est principalement en privilégiant une structure cellulaire, composée de « cercles » d'une douzaine de membres chacun. Un mage appartient à un cercle précis, qui quant à lui répond à une loge particulière (qui peut elle-même regrouper un à plusieurs cercles). Les loges répondent aux chapitres, qui répondent à la Grande loge et au Cercle intérieur basé à DC. Reste à savoir combien de temps les IOND survivront aux querelles politiques internes et autres conflits auxquels se livrent les différents cercles et loges.
- Ethernaut

## LES CROISÉS MYSTIQUES

Cette organisation magique secrète travaille étroitement avec la Fondation atlante. Elle ne fait pas partie de la FA, cependant, et demeure indépendante. Les Croisés semblent partager le but ultime de la Fondation, qui est de redécouvrir les artefacts et les connaissances magiques. Par contre, je ne saurais dire s'ils croient, eux aussi, que ces choses nous proviennent d'une civilisation antique comme l'Atlantide ou autre...

Ce que je sais, par contre, c'est que les Croisés sont vraiment dévoués à leur mission. Et par « vraiment », je veux dire « fanatiquement ». Chacun d'entre eux porte un tatouage représentant un croissant de lune enfiché entre une épée et une bannière entrecroisées. Chaque membre ajoute un symbole ou un dicton tout personnel sur la bannière.

Les Croisées opèrent à Seattle de temps à autre, se déplaçant en binôme ou en petites équipes. Ils passent en général leur temps à chasser quelque artefact ou morceau de talisman perdu, même s'il leur arrive de consacrer parfois beaucoup de temps à chasser des créatures Éveillées, que ce soit pour les étudier ou, plus souvent, pour les tuer et emporter leur dépouille quelque part. Ce qu'ils en font, je n'en ai aucune idée. Mais certains des trucs qu'ils traquent font souvent d'excellents telesmas pour forger des objets magiques.

- Les Croisés mystiques sont bien plus que les pions magiques de la Fondation atlante. Il s'agit d'une caste secrète de guerriers qui poursuivent leurs propres objectifs. Je me suis déjà retrouvé au beau milieu d'une de leurs opérations près des Cascades, un truc qui n'avait rien à voir avec les Atlantes. Ils chassaient une paire de wendigos qui créchaient dans les montagnes. Je crois que les Croisés mystiques se considèrent eux-mêmes comme des sortes d'anges gardiens qui défendent le monde contre les menaces magiques.
- Tarlan

## LA SORORITÉ

Basée à Snohomish, la Sororité regroupe un groupe de femmes versées dans la pratique de la sorcellerie. Le groupe est limité à un maximum de treize membres (de la tradition wicca), et seules les femmes sont autorisées. La Sororité est une organisation matriarcale très éco-volontaire. Elle pense que la patriarchie (le règne de l'homme) est la principale responsable de la destruction de l'environnement et de la plupart des maux sociaux modernes. Elle s'associe souvent à d'autres organisations d'éco-activistes, comme Sierra Inc., afin de protéger l'environnement dans leur district, et on déjà menacé de répercussions magiques ceux qui s'amusent à mettre en danger le peu de nature encore vierge qui reste à Seattle.

- La Sororité pourrait aussi bien bosser avec des groupes éco-terroristes, afin d'empêcher Snohomish d'être « violé par les intérêts industriels et le nuyen tout-puissant ». Aucune preuve précise, mais il se pourrait bien qu'elle soit derrière tous les problèmes que rencontrent les corpos agricoles dans le district.
- Tarlan

● Je peux vous assurer que la Sororité embauche des shadowrunners pour assurer la défense de ses intérêts de temps à autre. Là aussi, ses membres ont tendance à se la jouer « girl power » dans le recrutement, mais je serais bien la dernière à me plaindre de ce genre de discrimination inverse chez un employeur potentiel.

- Pistons
- Si la Sororité s'intéresse principalement à ce qui se trame à Seattle, je pense pouvoir parler sans ciller qu'elle entretient aussi de nombreux contacts auprès de covens similaires dans d'autres parties du monde. Elles ne sont en rien technophobes, et savent mettre à profit tous les moyens modernes de communication, aussi bien techniques que magiques, pour entretenir ces relations. Ce genre de réseau peut se révéler très puissant quand il trouve une cause assez importante derrière laquelle réunir tous ses membres.

- Axis Mundi

## UNITED TALISMONGERS ASSOCIATION (ASSOCIATION DES MARCHANDS DE TALISMANS)

Originaire de Californie, l'UTA est une organisation professionnelle de marchands de talismans et d'enchanteurs. Ces derniers ont cerné le marché des ressources et des services magiques dans l'ELC, du moins, la part du marché qui n'est pas occupée par des corporations importantes, et ils sont parvenus à ouvrir des passerelles jusqu'à Seattle. L'Association est gérée comme tous les autres syndicats professionnels de petits entrepreneurs, et donc pas réellement comme un groupe magique traditionnel comme les IOND. La présidente de l'UTA, Tamara Nimbus, présente le groupe comme un front uni formé de petites boutiques et autres artisans mystiques, qui s'associent afin de bénéficier d'opportunités commerciales dignes des grandes entreprises.

Les membres de l'UTA bénéficient de conseils commerciaux, de rabais sur le prix des matières premières et des produits finis, d'une assistance juridique et de nombreux autres services. Le bureau de recrutement de l'Association a déjà réussi à rameuter une demi-douzaine de boutiques magiques, et convaincu au moins autant de considérer une adhésion.

Ne vous laissez pas tromper par le décorum New Age de l'asso : l'UTA, c'est un business très sérieux. Sa campagne de recrutement à Seattle n'est en fait qu'un pas supplémentaire vers la conquête d'un vaste pouvoir de lobbying magique en Amérique du Nord. Ceci les place en opposition directe avec d'autres groupes comme les Illuminés de l'aube nouvelle, qui forment déjà un vaste réseau magique.

Si vous êtes magicien et que vous courez les Ombres, vous n'avez guère d'autres choix que de vous procurer votre matériel magique au marché noir, ou d'utiliser de faux permis pour passer les contrôles de sécurité obligés pour obtenir certaines ressources. La croissance et l'expansion de l'UTA va compliquer encore plus l'acquisition de matos magique « sous le manteau », surtout si l'Association parvient à unifier les marchands de talismans en réseau bien huilé, et ainsi à verrouiller le marché.

- Et pourtant, je pense qu'il y aura toujours un marché parallèle de talismans, Lyran. Et tu sais très bien pourquoi.
- Ethernaut
- Peut-être. Mais s'il y a bien une chose dont les marchands de talismans n'ont pas besoin, c'est d'un syndicat leur dictant comment forger et vendre leurs produits, ou à qui les vendre en particulier. Je veux dire, on ne parle pas d'amateurs, là.
- Lyran

## LA VIE ANIMALE DE SEATTLE

Certains prétendent que l'Éveil n'a fait que fournir à Maman Nature un moyen d'affronter les salopards qui la violaient depuis des siècles. Une chose est sûre, c'est que l'*homo sapiens* n'est désormais plus exactement au sommet de la chaîne alimentaire. Il existe des créatures aussi bien dans et hors du monde urbain qui peuvent ignorer les balles et

écrabouiller un troll adulte d'un seul coup de mâchoire (ou de griffes, ou de pattes, ou de ce que diable elles peuvent avoir à la place).

Certaines d'entre elles sont des chasseuses, qui suivent à merveille la partition séculaire du prédateur traquant ses proies, sauf que cette fois, vous faites peut-être partie de ces dernières ! D'autres sont plutôt inoffensives si on ne les approche pas, mais tentez de les déranger et elles vous tueront avec tout autant d'efficacité. Vous voulez savoir quel genre de bestioles vous pourriez croiser à Seattle ? Lisez donc ce qui suit.

Dans les zones urbaines du métroplex, on décompte classiquement deux types de créatures que vous souhaiteriez ne rencontrer que dans un zoo : les bêtes sauvages qui ont établi leurs pénates au cœur de la jungle de béton et les animaux dressés pour garder les propriétés privées ou corporatistes. Nous allons commencer par nous intéresser à cette dernière catégorie, car c'est celle que la plupart des shadowrunners croisent le plus souvent.

Les animaux de garde sont entraînés et souvent même élevés pour protéger un lieu, comme une sorte de « chien de garde magique ». En fait, la plupart des animaux de sécurité les plus populaires sont des canidés Éveillés, comme les barghests ou les chiens de l'enfer. Parmi les autres favoris, on compte aussi les piasmes, les hommes-oiseaux, les co-cratix et les basilics ; sans compter, parfois, des trucs plus bizarres encore comme les foudrœils et les nagas. Les créatures intelligentes peuvent bosser pour les corps comme tout le monde, et certaines corps embauchent des sasquatches ou des goules pour patrouiller leurs sites. United Oil a même eu un dragon à la tête de la sécurité de son site de Seattle pendant un temps (même si cette relation n'a pas duré).

L'avantage qu'ont les métacréatures sur leurs collègues ordinaires (outre leurs divers pouvoirs magiques), c'est cette aptitude de voir et d'interagir avec l'astral. Un chien de l'enfer peut repérer un intrus astral aussi facilement que votre doberman ordinaire avant de donner l'alarme. Cela permet aux gardes de sécu ordinaires d'être avertis quand un esprit ou autre chose passe faire un coucou.

La conurb héberge de nombreuses métacréatures, qui vivent, pour la plupart, dans les mégatonnes d'ordures que Seattle produit chaque jour. Certaines d'entre elles chassent et se nourrissent de proies vivantes dans les rues ou les ruelles obscures, et tout spécialement dans les ruines des Barrens. Knight Errant possède une division de contrôle des paranimaux, formée pour traiter avec les « nuisances animales » telles que les vers de roche, les chats de talis et les succubus (c'est sûr, on est loin du travail de fourrière d'antan !). Les créatures comme les harpies, les rats du diable et autres sont en général ignorés, du moment qu'ils ne causent pas d'ennuis. On peut trouver une grande variété de bestioles dans les décharges ou dans les bâtiments abandonnés des Barrens, où elles aiment faire leur nid.

Les autres « créatures » qui habitent la conurb sont au moins aussi intelligentes que nous, si ce n'est plus. On compte de nombreux esprits libres, des dragons, des métá-espèces comme les sasquatches, ainsi que des gens infectés par des maladies comme le VVHMH (vampires et autres).

- ⦿ Je connais au moins deux dragons occidentaux qui vivent dans ou autour de Seattle, mais il y en a peut-être plus encore. Le premier est une femelle du nom d'Urubia, reconnaissable par ses écailles d'un rouge profond. Son repère se trouve quelque part près du mont Rainier. Il y a aussi un mâle qui s'appelle Kalanyr et qui crèche dans le plexe au sommet d'une tour résidentielle à Madrona Park, dans Downtown, juste au-dessus des berges du lac Washington. Je pense qu'il a aussi un repaire quelque part du côté de la péninsule d'Olympic. Kalanyr possède des parts dans de nombreuses corps de Seattle et mène ses affaires depuis le métroplex.

#### ⦿ Ethernaut

- ⦿ Certains coins de Seattle sont de véritables aubaines pour les Infectés. Les zones telles que les Barrens, par exemple, qui sont bourrées de squatteurs qui ne manqueront à personne, font de parfaits terrains de chasse pour les vampires, les wendigos et les autres malades du VVHMH. J'ai aussi entendu parler d'au moins un banshee à Tarislar et de nombreuses rumeurs de wendigos et de dzoo-nooquas qui habiteraient les forêts qui entourent le métroplex. Des hordes de

goules chassent dans les Barrens, se nourrissant des restes laissés là par les violences urbaines, sans pour autant cracher sur des proies plus fraîches. D'autres goules ou Infectés du métroplex tentent de subsister en toute discrétion, ne se nourrissant que de victimes consentantes ou en chapardant ce qu'ils peuvent.

#### ⦿ Hannibelle

Les nombreux lacs, rivières et les centaines de kilomètres de côtes qui entourent Seattle abritent une vaste variété de vie marine. À cela s'ajoutent de nombreuses espèces locales de poissons, de baleines, de dauphins et de phoques. Les eaux cernant Seattle hébergent aussi de nombreuses métacréatures, comme les tritons, les mégalodons, les drakons marins, les sirènes, les requins torpilleurs ; et même des géantes telles que les krakens et les léviathans.

- ⦿ Certains des phoques près des côtes sont en fait des zoocanthropes capables d'adopter une forme humaine. Ce sont de curieuses créatures, d'une nature pacifique, mais la pollution et la chasse les poussent à travailler avec des groupes éco-terroristes pour se protéger. Certains changeurs de forme phoques sont aussi réputés pour bosser avec des contrebandiers, les guidant et les aidant à éviter les patrouilles dans les eaux du Sound. Je ne saurais dire s'ils font ça pour l'argent ou pour le frisson...

#### ⦿ Sounder

## LES CRÉATURES TOXIQUES

Les conditions climatiques naturelles du Puget Sound ont su épargner Seattle des pollutions de l'air et du smog dont souffrent d'autres villes, comme Los Angeles. Seattle connaît même moins d'alertes au smog de niveau un que la moyenne des autres villes des UCAS. Par contre, cela ne veut en rien dire que le reste de l'environnement de Seattle est propre. Les centaines d'usines et de complexes corporatistes qui jalonnent le métroplex déversent, jour et nuit, des polluants dans l'air, l'eau et le sol. Les vastes décharges peinent à gérer les tonnes et les tonnes d'ordures et autres déchets que génère la conurb chaque jour. Les centrales de recyclage et d'épuration sont trop peu nombreuses pour faire le poids. Certains coins du métroplex, comme les Barrens, n'ont aucun système d'acheminement ou d'élimination des déchets. Les égouts sont à ciel ouvert, se déversant directement dans les rues, alors que les usines illégales installées là recrachent elles aussi leurs saloperies directement dans la nature.

Ces zones de la conurb sont si polluées que les métacréatures qui y vivent finissent par muter sous l'effet, souvent combiné, des radiations, des déchets toxiques, des mutagènes et de tout une brouette d'autres trucs. À Seattle, non seulement vous pouvez vous retrouver, tout à coup, face à un chien de l'enfer, un rat du diable, une harpie ou une gargouille, mais ils peuvent aussi posséder des caractéristiques physiques bizarreuses et des pouvoirs étranges comme des jets d'acide ou des griffes empoisonnées.

Les métacréatures les plus affectées par la pollution toxique sont les esprits la nature, les incarnations mêmes du pouvoir de la terre, de l'eau et du ciel. Quand l'environnement est surpollué, les esprits le sont aussi, devenant de dangereuses parodies d'eux-mêmes. Ces esprits haïssent universellement la métahumanité pour le viol et le saccage de leurs domaines.

- ⦿ Aucun chaman sain d'esprit ne fera appel aux esprits de la nature dans un lieu pourri par la pollution. Certains chamans fous, par contre, peuvent invoquer les forces de la corruption et ainsi appeler des esprits toxiques pour leur obéir. Ces chamans peuvent être guidés par un désir compulsif et corrompu de protéger la nature contre ceux qui la détruisent. Ils agissent ainsi en traitant les gens comme une maladie infectieuse qui attaque le corps de la Terre Mère ; une infection qu'il faut éradiquer. D'autres se prélassent dans le pouvoir de la fange et s'appliquent à répandre la pollution et la corruption partout où ils vont. Ils sont déséquilibrés, tout comme les domaines dont ils clament le contrôle, et doivent être stoppés.
- ⦿ Man-of-Many-Names



PAR ADAM GRUND

## VICTIMES DE LA MODE

M. Johnson regarda les runners alors qu'ils entraient dans la salle du fond. Son regard aux verres fumés tomba sur chacun d'entre eux alors qu'ils passaient, l'un après l'autre, du vacarme relatif du Slim's Bar au silence quelque peu irréel de la rencontre arrangée. Un humain, dont la veste lourde dissimulait deux mitrailleuses, les yeux eux aussi cachés par des lunettes de soleil, même dans la pièce tamisée. Un troll, dont la démarche boiteuse ne distrait en rien le regard de l'énorme hache de combat attachée dans son dos. Un ork, qui semblait se fondre dans l'obscurité comme si c'était son environnement naturel. Deux autres humains : un Japonais dont la présence rendait immédiatement mal à l'aise et une Blanche énergique, limite spasmodique – des réflexes câblés, pensa-t-il. Le Japonais s'adossa au mur, fixant longuement la porte par moment.

« Tout le monde est là ? » demanda le Johnson, ses doigts quittant la chaîne dorée qu'il portait au cou pour venir faire des percus sur le bureau. Sa voix était calme et maîtrisée. Il avait confiance en sa sécurité. Deux esprits de l'Air liés veillaient sur lui dans l'astral ; le tenancier des lieux avait accepté, contre rémunération, qu'ils traversent les runes de garde de l'établissement.

« Ouais, » répondit l'homme aux lunettes en s'avancant de quelques pas. La pièce comptait assez de chaise pour tous, et le Johnson trônait lui-même derrière un bureau. Pourtant, le runner restait debout. « C'est quoi le boulot ? »

Le Johnson sourit, diplomate. « Je représente Mitsubishi Computer Technologies, » commença-t-il à expliquer, choisissant soigneusement ses mots. « Vous devez être Vortex, n'est-ce pas ? Nous

avons un job plutôt simple à vous proposer. Nous souhaiterions que vous sabotiez une cargaison de vêtements appartenant à une autre mégacorpo. Une autre triple A, en fait. » Il se pencha très légèrement. « Vous bossez maintenant avec les grands. »

Vortex ne cilla pas. « Et contre d'autres grands, » rétorqua-t-il. « Combien vous payez ? » Lui et M. Johnson croisèrent leurs regards affûtés, le premier au travers de lunettes noires, le second de ses verres teintés.

« Deux cent mille, » répondit le Johnson. L'annonce provoqua un silence soudain dans la pièce. Même cet abruti de troll regardait le Johnson maintenant.

La jeune femme s'avança. « Deux cent mille ? » répéta-t-elle. « Pour flinguer une garde-robe ? C'est vraiment trop simple. Quel est le 'blème' ? »

Il les tenait presque. C'était le moment de conclure le deal. « Ces vêtements sont à la fois très chers et très résistants, » les informa M. Johnson. « Le département R&D d'Aztechnology prétend qu'ils sont indestructibles. Ils ont essayé de les déchirer, de les brûler et même de les faire fondre à l'acide. Tout ce qu'ils ont obtenu, ce sont, au mieux, de petits dégâts mineurs. » Il porta son regard sur le troll. « Je doute même que celui-ci soit assez fort pour en déchirer un. »

Le troll grimaça dans une expression qui devait faire office de sourire chez les gens de sa race. Johnson réprima un élan de révulsion. Moins il avait à traiter avec des métahumains, mieux il se portait. Au moins, s'ils foiraient la mission, l'Humanis pourrait s'en servir pour en faire de bonnes RP. « Pourquoi vous vous intéressez autant à Aztechnology ? » demanda la brute. « Vous faites surtout dans les ordinateurs, non ? »

M. Johnson parvint à enterrer le soupçon de mépris dans sa voix. « MCT possède de nombreuses filiales, évidemment, » répondit-il. « L'une d'elle est sur le point de lancer une collection similaire. »

L'expression de Vortex était, elle aussi, assurément une grimace. « Vous voulez donc qu'on supprime la concurrence ? »

« MCT les veut humiliés, » précisa le Johnson. « Saccagez la cargaison entière, mais assurez-vous de laisser la preuve qu'il s'agissait bien là de vêtements. Tout ce que nous pouvons vous fournir, c'est le numéro du véhicule qui les transporte, mais cela devrait vous suffire. Ne foirez pas le travail, car nous en aurons alors d'autres pour vous à l'avenir. »

Le troll pencha la tête sur le côté, prenant un air pensif. C'était déjà incroyable que cette créature possède une telle forme d'intelligence, remarqua intérieurement le Johnson. Enfin, le troll s'exclama : « Deux cent cinquante mille nuyens. » Avant que M. Johnson n'ait pu ouvrir la bouche, l'ork et l'humaine hochèrent déjà la tête pour acquiescer.

Vortex émit lui aussi un bref hochement de tête à leur attention et se retourna vers le Johnson. « Ils n'ont pas tort, » commença-t-il. « D'abord, ne prétendez pas que vous ne minimisez pas la somme, car tout le monde négocie par le bas. Ensuite, il paraît évident que ce job est, à la fois, important et presque impossible à réaliser, et vous nous laissez presque toute la phase de recherche à torcher. Je crois savoir que vous connaissez bien notre réputation : nous n'avons jamais foiré un run. Si vous nous donnez le boulot et que vous ne nous lâchez pas, nous ne foirerons pas celui-là non plus. Mais ça vous coûtera deux cent cinquante mille, pas moins. »



Le sourire de M. Johnson ne faiblit pas. Il exerçait bien trop de contrôle sur ses muscles faciaux pour permettre cela. « Très bien, » conclut-il. « Faites-le, et vous obtiendrez deux cent cinquante mille nuyens. Je ne vous accorde qu'une avance de cent mille, mais vous aurez le reste une fois l'affaire bouclée. » Il se pencha en avant de nouveau, en sortant un créditube certifié de sa mallette. « Mais je vous préviens : si vous foirez tout, vous vous retrouverez sur la liste noire de MCT. Et vous ne voulez pas figurer dessus. »

« So ka, » répliqua Vortex en attrapant le créditube.

*Donc, on est en pleine guerre de la mode, maintenant.* Vortex jura dans sa barbe. Il valait mieux que ça. Son équipe valait mieux que ça. Malgré tout le mal qu'il pouvait se donner, il ne parvenait pas à comprendre pourquoi et comment saboter une cargaison de fringues pouvait paraître si important.

Le commlink du Johnson de MCT était débranché tout le temps de l'entretien, et la pièce était équipée de brouilleurs de signaux ; ainsi, le temps que Kenshiro parvienne à découvrir la véritable allégeance du Johnson, il était trop tard. Emerald Jewel Fashions, avait annoncé le technomancien. Des recherches plus poussées révélèrent qu'« EJF » était une société écran principalement détenue par Brackhaven Investments. Au moins, l'offre avait été à la hauteur.

Ce qui ramena Vortex à ses premiers doutes : pourquoi ? Pourquoi Brackhaven Investments voulait saboter une cargaison de fringues d'Aztechnology, surtout si cela nécessitait que l'on se donne tant de mal ? Le Johnson avait dit à son équipe que ces vêtements « ultra-résistants » étaient virtuellement immunisés à tous types de dégâts. Et lui et sa team étaient supposés détruire la cargaison entière. Il se doutait que cela cachait quelque chose de plus gros, mais quoi ?

Ses oreillettes captèrent un message de son commlink : « J'ai trouvé l'itinéraire du camion azzie, » rapporta Kenshiro. « Il traverse même un coin de Snohomish sur lequel Knight Errant n'a aucune couverture, vu qu'ils n'ont pas réussi à récupérer tous les protocoles de la Lone Star depuis le transfert. Il y a encore de nombreux trous dans leur juridiction, et c'en est un. »

« Bien joué, » répondit Vortex. Maintenant, lui et son équipe n'avaient plus qu'à s'occuper de la sécurité du transport, qui s'annonçait déjà formidable si le Johnson était prêt à offrir autant. « Angie, est-ce que le van est prêt ? »

« Prêt et il n'attend plus que toi, » répondit la rigger de l'équipe. « J'ai même installé les éjecteurs d'huile. » L'icône cartoonesque d'Angie accompagna ses mots d'un pouce dressé. « Il y a tout un tas de modifs super chouettes que je mourrais d'impatience de tester. »

L'icône familière d'un ork en trenchcoat et fedora apparut dans la conférence virtuelle. « Qu'ai-je manqué ? » demanda l'ork en vrillant légèrement. L'éclat furtif de montres de luxe apparut de sous son manteau.

« Le Johnson vient de Brackhaven Investments, » annonça Kenshiro. « Junk va être furax quand il l'apprendra. Du moins, quand il apprendra à faire marcher son commlink. Qu'as-tu trouvé, Penumbra ? »

« Eh bien, j'ai filé le Johnson après qu'il ait quitté Slim's, mais je n'ai rien trouvé de très compromettant, » rapporta l'ork. « Après que je l'ai eu débarrassé de son collier, il est monté dans une limo et a filé vers l'aéroport. Maintenant, je comprends pourquoi son chauffeur était humain. Putains de racistes. Je me demande si notre créditube porte le logo de l'Humanian. »

Les commlinks des runners sonnèrent tous de concert au moment où apparut l'icône d'un troll avec une hache de combat dans leur fenêtre de chat. « Désolé, chuis en retard, » grogna Junk. « Ce putain

de commlink est passé en mode diagnostique et j'arrivais pas à l'arrêter. »

« Toi et la technologie, c'est toujours une belle et longue histoire, » répliqua Vortex avec un sourire entendu. La dernière fois que Junk avait tenté de « réparer » son commlink, l'équipe entière avait reçu un cliché cadeau du gros troll sur une plage hawaïenne, vêtu seulement d'un slip kangourou. « Peu importe. Le Johnson a menti en disant qu'il bossait pour MCT. Il roule pour Brackhaven Investments. »

« Le gouverneur Brackhaven ? » La question du troll sonnait comme une injure. « Ça explique pourquoi je sentais des mauvaises ondes entre lui et moi depuis le début. Alors, c'est quoi le deal ? »

« Eh bien, voilà toute l'histoire, » répondit Kenshiro, coupant Vortex avant même qu'il ne puisse prononcer un mot. Le vieux runner laissa glisser. « J'ai fait des recherches, à la fois légales et illégales, et apparemment BI veut qu'Aztechnology prenne un coup afin d'apparaître en position de faiblesse dans une négociation financière entre les deux qui n'a rien à voir avec notre histoire. Le fait qu'il s'agisse de vêtements n'a rien à voir avec cette négociation, mais les Azzies s'en vantent tellement que ça devient trop tentant de ne pas leur cloquer le bec. Et si nous nous faisons choper et que MCT écope de la faute, c'est encore mieux. De plus, nous avons deux métahumains avec nous, ce qui fera de la mauvaise presse pour les peaux-vertes un peu partout. Ils gagnent dans tous les cas. »

« Super ! » murmura Junk. « Bon, nous nous occuperons de M. Johnson une fois que nous serons payés. Maintenant, comment on peut boucler la mission ? »

L'icône de samouraï customisé de Kenshiro afficha un grand sourire. « Eh bien, le dossier de presse d'Aztechnology ne mentionne nulle part une invulnérabilité aux nanites... » commença-t-il.

Tout est une question d'argent. Ne me contredisez pas, parce que c'est vrai, et encore plus si vous courez les Ombres. Je me fous de savoir si vous êtes animé par des « ambitions supérieures », rongé par la vengeance, mandaté par votre totem ou quoi que ce soit d'autre, et les entreprises que je vais citer ci-dessous s'en foutent également. Tout ce qui les intéresse, elles, c'est le business.

# L'ÉCONOMIE DE SEATTLE

PAR MR. BONDS

Seattle possède une économie aussi vaste que diversifiée, soutenue par une grande densité de population et la position unique qu'elle occupe dans le Pacifique Nord-Ouest. Là où de nombreuses corporations ou activités sont fortement régulées dans les nations des Américains d'origine ou Tîr Tairngire, ou encore sont ballottées dans l'instabilité constante de l'État libre de Californie, Seattle représente un vrai îlot de bonne terre UCAS, calme et favorable au capitalisme. À Seattle, les gens comprennent que le business, c'est le business. Ils sont bien forcés, en fait, vu la manière dont le métroplex dépend du libre échange pour survivre.

Cela signifie aussi que les mégacorporations ont beaucoup à traire à Seattle. Ce n'est pas encore la cour de récré qu'est devenue Hong Kong, mais les multinationales savent que, du moment qu'elles présentent un front uni, il ne reste plus grand monde dans le métroplex pour s'opposer à elles. En parlant de front uni, il a un nom : le Conseil corporatiste unifié (United Corporate Council, UCC).

## LE CONSEIL CORPORATISTE UNIFIÉ

Cette organisation est, du moins dans l'idéal, le visage public le plus efficace des mégacorpos de Seattle. C'est là qu'elles règlent leurs différends et qu'elles se poignardent dans le dos avant de présenter leurs décisions et leurs informations aux gouvernements du métroplex et des UCAS. L'UCC est un « expert conseil » pour le bureau du gouverneur. S'il n'a aucune autorité légale, il exerce une pression considérable – l'équivalent d'une étoile à neutrons –, qu'il tend à utiliser avec parcimonie, du moment que le moteur du plex continue à ronronner et que les affaires sont bonnes. Jusqu'ici, la politique générale du Conseil consiste à n'intervenir dans les affaires internes du métroplex que quand la situation le nécessite.

CORPORATION (CATÉGORIE)
Ares Macrotechnology (AAA)
Aztechnology (AAA)
Brackhaven Investments (A)
Eta Engineering (A)
Evo (AAA)
Federated-Boeing (AA)
Gaeatronics (AA)
Horizon Group (AAA)
Mitsuhama (AAA)
NeoNET (AAA)
Regency MegaMedia (AA)
Shiawase (AAA)
Telestrian Industries (AA)
Universal Omnitech (AA)
Wuxing, Inc. (AAA)

REPRÉSENTANT(E) AU CONSEIL
Karen King
Luis Ocasio
William Roper
Hanan Zubayr-Chong
Mary Luce
Jessica Sirianni
Cassie Blue Cloud
Klaus Coppage
Takafumi Maeda
Samantha Villiers
Kamar Kumar
Hiromu Miyamo
Alain Telestrian
Kara Parker
Sun Running

### NOTE SUR LES CATÉGORIES :

**A** : multinationale, opère à l'international mais demeure soumise aux lois locales.

**AA** : mégacorporation, reconnue par la Cour corporatiste et bénéficiant d'un statut d'extraterritorialité.

**AAA** : mégacorporation possédant un siège à la Cour corporatiste et actionnaire de la Zurich-Orbital Gemeinschaft Bank (Z-OG).

LES MEMBRES DU COMITÉ CENTRAL DE L'UCC

L'UCC fut fondé en 2030, après que Campana & Carrindum Technical Industries eut accusé Aztechnology d'avoir créé le virus du Crash. La base de données de la corpo avait été entièrement balayée par ce dernier. La société entama alors une série de représailles offensives, qui poussèrent Aztechnology à se défendre. C&C fut, à son tour, complètement balayée après la contre-attaque des Azzies.

Les corporations décidèrent de se regrouper afin de « prévenir les incompréhensions futures » et l'UCC fut ratifié peu de temps après.

Le Conseil fonctionne comme une version à moindre échelle de la Cour corporatiste qui gère les affaires des AAA. La tâche de ses membres consiste à agir de concert pour entretenir un environnement commercial stable dans lequel chaque corporation peut s'épanouir et faire des profits, prévenir et contenir les conflits ouverts et travailler (avec) le gouvernement du métroplex pour s'assurer que l'environnement économique demeure favorable. L'UCC n'aime pas utiliser ouvertement son pouvoir. Il préfère agir en toute discrétion, dans les coulisses, en soutenant les politiciens pro-corporations et en défendant les intérêts commerciaux de Seattle dans tous les bâtiments gouvernementaux.

Naturellement, l'UCC est une riche source d'intrigues et d'opportunités de shadowruns. Il peut s'agir d'une corpo qui décide de manœuvrer en solo avant que le Conseil ne parvienne à une décision, ou bien du Conseil lui-même, dans son entier, qui embauche des hommes de confiance pour agir loin des feux de la rampe.

- Le plus gros bouleversement qu'ait connu l'UCC récemment a été la mise à la porte de Lone Star Security Services du comité central après sa perte du contrat de sécurité de Seattle. La pétition d'Ares en faveur d'une adhésion de Knight Errant Security en lieu et place de la Lone Star a été rejetée, au motif que KE est déjà une filiale pleine et entière d'Ares (ce qui aurait potentiellement donné à cette dernière une trop grande influence sur le comité). L'UCC a donc initié un long et laborieux processus bureaucratique en vu de sélectionner des candidats au siège vacant. Parmi les favoris, on compte : Renraku America, PRC, Microdeck et Saeder-Krupp Prime, ainsi qu'une poignée d'autres postulants habituels. La compétition est déjà lancée, et ça chauffe de tous les côtés.
- Star Loner

## LES MÉGACORPORATIONS

Les plus gros poissons de la mare de Seattle sont les mégacorporations, ces multinationales de catégorie AA et AAA qui bénéficient d'une influence mondiale. Certaines de ces mégacorpos possèdent des investissements substantiels dans Seattle, là où d'autres font à peine acte de présence, mais disons seulement que toutes les AAA ont au moins un intérêt certain à faire du business ici. La présence mégacorporatiste varie dans le métroplex, certaines (comme Ares) sont plus impliquées et investies que d'autres (comme Renraku), mais cela ne signifie pas que ces dernières sont hors-course.

### ARES MACROTECHNOLOGY

**Siège social :** Detroit, Michigan, UCAS

**Division de Seattle :** Ares Seattle, 3600 Evergreen Way, Everett

**Directrice de division :** Karen King

Ares affiche une présence grandissante dans Seattle, symbolisée par son nouveau QG situé sur le récemment rebaptisé Ares Plaza (anciennement Cross Plaza) à Everett. La vice-présidente en charge d'Ares Seattle est Karen King, une vétérane de la compagnie. Ares a su la jouer fine dans Seattle depuis des années, établissant sa présence

et ses investissements en douceur. Plutôt que d'entrer directement en concurrence avec le géant local de l'aérospatiale qu'est Federated-Boeing, Ares s'est plutôt présenté à lui avec des projets de coopération, des investissements de recherche et développement qui paient aujourd'hui en termes de nouveaux matériaux, systèmes de contrôle et autres équipements de pointe que la corpo peut appliquer sur d'autres marchés dans lesquels elle est impliquée.

L'ancien siège corporatiste d'Ares, un bâtiment rouge sang fait de pierres artificielles et de verre teinté cuivre près du lac Washington, à Bellevue, héberge ses opérations de fret dans Seattle. C'est de là que la corporation gère tous les transports de ses marchandises par route, mer ou air, au départ de ou vers Seattle, mais aussi sur tout le continent nord-américain et l'océan Pacifique. Ares est le premier fournisseur des franchises WeaponsWorld de Seattle, et la corpo a su multiplier les contrats de vente de véhicules de sécurité ou militaires dans le métroplex, fournissant la Garde du métroplex ainsi que Knight Errant, sa propre filiale.

- ⦿ Karen King est une ancienne militaire, comme beaucoup de dirigeants chez Ares. Elle avait le grade de major dans les rangers de l'armée des UCAS, et a même servi dans la sécurité chez Ares avant de devenir cadre. Elle se maintient apparemment bien en forme et profite pleinement du programme de santé de l'entreprise, car elle a un sacré look pour une femme à la fin de la cinquantaine. Elle a presque toujours préféré utiliser des intervenants extérieurs par le passé, elle apprécie la finesse et sait récompenser un travail bien fait. D'un autre côté, elle sait aussi se débarrasser rapidement des preuves et des boulets qui ont foiré un job, principalement en embauchant de nouveau en externe pour ce faire.

#### ⦿ Hard Exit



- ⦿ Je ne fais que décrire les choses telles que je les vois, Kat. Ward affiche une feuille de route impeccable chez KE. Elle vient d'endosser un poste énorme à Seattle. Le temps saura nous dire si sa confiance affichée sera justifiée ou non.

Et pour info : si Ellen est en couple avec sa partenaire, Michelle Ayers, depuis maintenant des années, plusieurs rumeurs suggèrent qu'elle est, en fait, bisexuelle.

#### ⦿ Mr. Bonds

## AZTECHNOLOGY

**Siège social :** Tenochtitlan, Aztlan

**Division de Seattle :** Aztechnology Northwestern Division, Broadway Avenue East & East Harrison Street, Downtown

**Directeur de division :** Maximilian Lozano

La division Nord-Ouest est une branche importante pour Aztechnology en Amérique du Nord, surtout depuis que la mégacorporation a légalement l'interdiction d'opérer chez les voisins de Californie ou du Tîr Tairngire. Le plus gros producteur mondial de produits de consommation courante vend toujours dans ces pays, bien sûr, non sans utiliser toute une série de sociétés écrans et de vitrines, toutes contrôlées par la division Nord-Ouest de Seattle.

Le célèbre QG de la corpo à Seattle est un point immanquable du paysage de Seattle, avec sa structure pyramidale et les gravures aztèques qui ornent sa façade. On compte au moins un bataillon de troupes aztlanes stationnée sur place pour assurer la sécurité, le tout sous le commandement de Reynaldo Martinez. Leurs baïonnettes cérémoniales en obsidienne sont devenues une vision habituelle dans la pyramide.



- ⦿ Elles ne sont peut-être que cérémonielles, mais elles sont surtout très efficaces. L'obsidienne ne peut être taillée par la main, c'est donc le laser qui se charge de la découper, lui conférant un fil presqu'aussi coupant que du monofilament.

#### ⦿ Hard Exit

La pyramide de Seattle sert donc de centre de coordination et de communication pour toute l'activité d'Aztechnology en Amérique du Nord. Cela signifie qu'il est bourré à craquer de personnel administratif, chargé de gérer au quotidien les opérations en cours sur tout le continent. Il s'agit aussi de l'ascenseur professionnel majeur de la corpo, qui mène droit au siège de Tenochtitlan, ce qui signifie que vous y trouverez aussi toute une foule de cadres arrivistes prêts à tout pour impressionner leur boss. Et cela implique souvent de prendre des initiatives en embauchant des shadowrunners : si vous réussissez, vous obtiendrez peut-être des points pour choper le bureau avec vue, mais si vous foirez... eh bien, disons que vous n'assisterez probablement pas à la prochaine fête nationale aztèque.

- ⦿ Les légendes urbaines prétendant que des sacrifices rituels et sanglants sont pratiqués dans ou sur la pyramide d'Aztechnology sont des clichés notoires. C'est le genre d'histoire que se racontent les mômes pour s'amuser à se faire peur. Cela dit, il existe de nombreuses preuves indirectes dans les Ombres pour penser qu'Aztechnology emploie des mages du sang dans la pyramide, et qu'ils s'adonnent à quelques rituels dans un endroit top-secret du bâtiment. La sécurité magique de la corporation est si élevée que seul un soupçon de ce qui se fait là-dedans transpire jusque dans le voisinage, mais cela suffit pour donner aux alentours de la pyramide une aura émotionnelle plutôt dérangeante.

#### ⦿ Axis Mundi

## KNIGHT ERRANT SECURITY SERVICES

**Division de Seattle :** Knight Errant Seattle, 715 NE 3rd Street, Renton (académie)

**Directrice de division :** Ellen Ward

Il est certain qu'aucune mention d'Ares dans Seattle ne serait complète si l'on ne citait pas Knight Errant, sa filiale de sécurité. Les Knights ont récemment été promus pour devenir le premier contractuel de sécurité du métroplex, prenant ainsi le trône autrefois bien occupé par Lone Star Security Services. Tout cela a entraîné un développement énorme de leur branche de Seattle, et ce, sur une période de temps très courte. Heureusement, KE avait planifié depuis longtemps sa prise de Seattle, et les académies surchauffaient déjà pour produire rapidement de nouveaux agents opérationnels. Et pour combler les trous, la corpo est même allée jusqu'à embaucher beaucoup d'anciens contractuels, dont quelques ex-employés de la Lone Star. Elle accepte toute personne intéressée par un job permanent et capable de sortir d'une de ses académies de formation.

La situation fait d'Ellen Ward, la VP de la division locale de Knight Errant, la chef des services de police de Seattle. Mme Ward, une vétéranne qui a su grimper tous les échelons de la boîte jusqu'au sommet, a la particularité de combiner compétence administrative et leadership, le tout teinté d'un certain sens politique. Elle a aisément intégré le cabinet du gouverneur, sans ciller, et fait preuve de la plus grande confiance quant aux capacités de KE de prendre les affaires en main à Seattle.

- ⦿ Hey, Bonds, c'est pas un peu fini, ta déclaration d'amour à Ellie Ward ? Elle ne joue même pas dans ton équipe !
- ⦿ Kat o'Nine Tales

## EVO

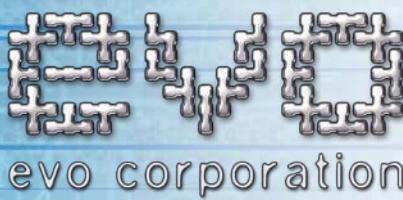
**Siège social :** Vladivostok, Russie

**Division de Seattle :** Evo Seattle

**Directrice de division :** Mary Luce

Evo proclame fièrement qu'elle est le plus grand employeur de métahumains de Seattle, ce qui ne lui a franchement pas fait que des amis dans l'administration actuelle. Pourtant, la nouvelle enseigne de cliniques Red Star de la compagnie a rapidement envahi tout le métroplex, surfant sur une réputation d'excellence, forgée aussi bien par la grande qualité de son ware et de ses équipes chirurgicales que par sa grande discrétion. Evo a investi beaucoup dans la santé, la biotechnologie et la pharmacologie dans tout le métroplex, ce qui l'a placée dans le viseur des associations et des partis les plus socialement conservateurs, comme le Peuple du Livre, qui prônent une grande modération dans l'usage des biotechnologies.

Pour contrer toute publicité potentiellement négative, Evo a entrepris une campagne massive de relations publiques dans Seattle, en accroissant son soutien aux cliniques gratuites et à la distribution de médicaments gratuits pour les patients pauvres et dans le besoin. La corpo a surtout visé les districts des Barrens qui, belle coïncidence, affichent une forte population métahumaine.



- Evo est aussi impliquée dans de nombreuses recherches océaniques et d'aquaculture. Ils construisent actuellement une île artificielle dans le Puget Sound tout en clamant leurs droits à l'extraterritorialité, ce qui leur permet de détourner tout navire croisant dans les alentours et d'empêcher quiconque d'y débarquer sans leur permission. Le tout, suivant une stratégie à l'efficacité éprouvée, qui consiste à tirer en premier pour poser des questions après. La sécurité est élevée et la plateforme insulaire est supposément utilisée pour des recherches dernier cri. Je connais de nombreuses compagnies rivales qui seraient enchantées de savoir sur quoi portent ces recherches.

- Sounder

## HORIZON GROUP

**Siège social :** Los Angeles, Conseil corporatiste pueblo

**Division de Seattle :** Horizon Group Seattle, 1 Horizon Way, Renton

**Directeur de division :** Mitchell Dowes

Quand Seattle a embrassé la Wireless Matrix Initiative, qui a inauguré la Matrice sans fil, Horizon a elle-même embrassé le métroplex, à la mode de Los Angeles : avec un baiser sur chaque joue et une main pour piquer le créditude. La corpo médiatique « philanthrope » a massivement établi boutique dans la région du Puget Sound, s'attribuant des parts dans les médias locaux, forgeant toute une variété de nouveaux réseaux sociaux, de formes de publicité par spam et de moyens pour les gens d'obtenir, d'accéder et de partager l'information. En prime, Horizon a implanté son centre de « retraite créative », une sorte de bâtiment hybride de spa et de bureaux, à Seattle même.

Mitchell Dowes, le « coordinateur » local de la corpo (parce que les titres de « manager » ou de « vice-président exécutif » sonnent tellement hiérarchiques) apparaît comme le cadre typique d'Horizon :



jeune, ambitieux, mais semblant plus à son aise sur un campus universitaire que dans une salle de conseil. « Mitch », comme il aime être appelé, affiche une approche démocratique et ouverte de gestion des affaires de sa branche.

● Il n'est un secret pour personne qu'Horizon se sert de Seattle comme d'un labo géant pour expérimenter ses nouveaux produits et technologies. La corpo encourage même les méthodes marginales et expérimentales quand il s'agit de les appliquer ici. L'une d'entre elles a permis à la corpo d'obtenir les bonnes grâces du métroplex en offrant ses services de relations publiques et d'études de marché au gouvernement local, qui a, lui, donné son accord pour essayer les choses.

● Kat o'Nine Tales

● Horizon adorerait rafler le contrat de base de données publique à NeoNET. Si Horizon manque peut-être d'expertise en matière d'informatique, ils se rattrapent en termes de programmation et de présentation. Ils tendent à dénicher toutes sortes de façons originales et excitantes pour permettre aux gens d'interagir avec l'« infosphère » de Seattle ; du moins, assez excitantes pour devenir le futur standard auquel ses concurrents seront comparés.

● Glitch

## GLOBAL TECHNOLOGIES

**Siège social :** 1903 South 100th Avenue SE, Bellevue

**Directeur de division :** Joshua Case

Depuis des années, Global Technologies développe du hardware et du software SISA pour l'industrie simsens, devenant pionnière pour toute une variété de technologies simsens et de compétences câblées. Sa réputation d'innovation l'a poussée à faire face à de nombreuses tentatives de rachat (et même à quelques OPA hostiles), mais le président de l'entreprise, Urlan Manes, refusa de vendre. Ensuite, après le Crash de 2064, Manes décida de prendre sa retraite, et accepta de vendre la boîte à Horizon, pour un montant inconnu (mais évidemment substantiel). Horizon ayant l'habitude originale de rechigner à changer une équipe qui gagne, la corpo a su garder la nouvelle filiale intacte, permettant à Global de continuer à faire ce qu'elle sait faire de mieux.

## MITSUHAMA COMPUTER TECHNOLOGIES

**Siège social :** Kyoto, Japan

**Division de Seattle :** Mitsuhama North America, Martin Luther

King Jr. Way & 68th Avenue, Downtown

**Directeur de division :** Tamatsu Sakura

La politique de MCT est de gagner la course en misant sur le long terme, la régularité et sans montrer aucune forme d'état d'âme. Seattle héberge le quartier général de sa division nord-américaine, qui a régulièrement augmenté ses parts de marché et ses profits au fil du temps, encaissant même le Crash de manière positivement surprenante. Après avoir été foutue dehors du Tsimshian, MCT recycla nombre de ses ressources dans le métroplex. Elle gère le système GridGuide et a su



**MITSUHAMA**

garder le contrat grâce à des mises à jour et des améliorations régulières. L'entreprise a rapidement embrassé la Wireless Matrix Initiative, allant jusqu'à offrir son soutien pour améliorer le système (non sans émarger un petit profit en passant).

Mitsuhamma est très implantée sur le marché des biens et des services magiques dans le métroplex, fournissant nombre de marchands de talismans, de départements universitaires de thaumaturgie ainsi que différents contrats privés. Sa principale concurrence provient de Wuxing, suivie de près par Aztechnology, mais MCT tient toujours le haut du pavé dans le business magique à Seattle.

La dernière obsession en date de Mitsuhamma à Seattle semble être l'exploitation minière. Elle garde les yeux braqués sur de nombreuses ressources minières dans les champs de lave de Puyallup et est en pleine négociation pour obtenir des droits d'exploitation auprès du gouvernement. Avec toutes les ressources minières qu'elle a dû rapatrier du Tsimshian, la corpo cherche tous les bons moyens pour les remettre au travail.

- L'idée que Mitsuhamma fasse à Seattle ce qu'elle a fait à l'environnement des territoires tsimshians fut une pétote d'enfer aux écolos du plexe. Les communautés des Barrens sont divisées sur le sujet. Certains sont très remontés contre ce qu'ils dénoncent comme étant une exploitation pure doublée de risques environnementaux, là où d'autres espèrent récolter des opportunités de travail et un afflux d'argent dans leur quartier au désespoir.

#### • Rigger X

- Parashield et HermeTech, deux filiales de MCT, font beaucoup de business dans Seattle en proposant leurs services de sécurité magique à d'autres entreprises trop petites pour se permettre d'embaucher des magiciens, ou qui préfèrent encore laisser les affaires magiques à des mains expertes. Le logo de Parashield, indiquant la protection d'un site par Mitsuhamma, fait partie intégrante du paysage de Seattle. Malheureusement pour ses clients, une fois que vous êtes parvenu à craquer les runes de garde industrielles de Parashield, Seattle vous est offerte sur un plateau. Méfiez-vous juste des paranimaux de garde et des patrouilles.

#### • Ethernaut

- Les liens entre Mistuhama et le Yakuza japonais ont créé quelques soucis pour la corpo à Seattle. Elle a pour habitude de passer par les Yaks pour obtenir de l'aide dans les Ombres, mais le simple fait d'importer un kobun étranger dans le métroplex suffirait pour déclencher une guerre des gangs à grande échelle. De plus, le Yakuza de Seattle est, lui aussi, tout prêt à aider MCT ici, ce qui lui permet au passage de fouter en rogne les Yaks du pays. C'est u raison pour laquelle MCT se repose tant sur l'emploi de shadowrunners dans le métroplex, et que ça semble tant les emmerder par moment.

#### • Mihoshi Oni

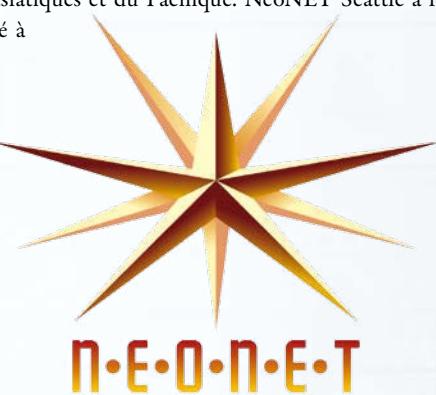
## NEONET

**Siège social :** Boston, UCAS

**Division de Seattle :** NeoNET Northwest, 21<sup>st</sup> Avenue South & Massachusetts Street, Downtown

**DIRECTRICE DE DIVISION :** Samantha Villiers

Le complexe NeoNET de Seattle est en charge du contrat de base de données publique, mais ce n'est là qu'un intérêt secondaire de l'implantation locale de la corpo. La véritable raison réside dans l'ouverture et l'expansion de NeoNET aux marchés asiatiques et du Pacifique. NeoNET Seattle a le regard constamment braqué à l'ouest, vers Hong Kong, Shanghai, les Philippines, l'Indonésie et la Russie, parmi tant d'autres. Effet secondaire, elle attire beaucoup l'attention et les foudres de ses rivaux du Pacifique, qui cherchent principalement à tenir l'ambitieuse mégacorpo loin de leur terrain de jeu.



L'autre intérêt que NeoNET peut porter à Seattle réside dans les contrats militaires qui y bourgeonnent. La corpo a amélioré l'Urban Combat Simulator et les systèmes informatiques de Fort Lewis, tout en travaillant pour les chantiers navals d'Everett, tandis que sa filiale Transys Neuronet gère une clinique d'augmentations cybers qui travaille sur du personnel militaire UCAS aux frais du gouvernement.

- C'est le genre de trucs qui font que NeoNET entre potentiellement en conflit avec Ares, cette dernière ayant tendance à considérer l'armée des UCAS comme sa réserve privée. Jusqu'ici, rien d'hostile, mais attendez que les deux corps concourent pour le même contrat, et ça peut devenir sale.
- Hard Exit

Le siège de NeoNET Northwest est implanté dans un complexe de huit gratte-ciel dans Downtown, les sept premiers entourant le dernier, central. C'est Fuchi qui avait bâti ces bureaux, mais NeoNET a su les mettre à niveau chaque année jusqu'à aujourd'hui, en changeant les serrures un certain nombre de fois. Les façades des bâtiments brillent jour et nuit grâce à un jeu d'holos et de projections RA, un intranet sans fil plutôt complexe baigne les lieux.

Samantha Villiers, l'ex-femme de Richard Villiers, PDG de NeoNET, gère toute la division Northwest. Elle tient la barre depuis des dizaines d'années, même si elle n'en montre pas les rides (c'est fou ce que le salaire d'une vice-présidente peut avoir comme effet sur la qualité de la chirurgie esthétique). Pour garder les affaires « dans la famille », la fille de Richard et Samantha, Cara, est en charge des « ressources externes » (c'est-à-dire nous, les gars !) de la division. Cara semble avoir pas mal d'expérience dans le domaine, car elle a elle-même couru les Ombres il y a quelques années.

- Beaucoup d'expérience, ok. J'ai cru remarquer que Cara Villiers a été bien occupée ces derniers temps, en embauchant à tours de bras du personnel des Ombres, et bien plus que ce que ne prévoiraient les ambitions de NeoNET. Certaines des cibles de ces runs m'ont paru des plus curieuses : pas de concurrents commerciaux, mais certaines personnalités ou opérations clandestines. Comme je ne pense pas que NeoNET se soit lancée dans le combat contre le crime, je pense que mademoiselle Villiers s'amuse en fait à couvrir les traces qu'elle a pu laisser de ses années de shadowrunneuse, afin de s'assurer qu'elles ne reviennent pas la hanter. Il va pourtant de soi que le fait de chasser de vieux fantômes est le meilleur moyen de les réveiller pour qu'ils viennent nous hanter.
- Kat o'Nine Tales

## REGENCY MEGAMEDIA

**Siège social :** Bombay, Inde

**Division de Seattle :** Regency MegaMedia North America, 4th Avenue & Stewart Street, Downtown

**Directeur de division :** Kamar Kumar

Regency MegaMedia incarne la preuve que, du moment que vous donnez toujours aux gens tout ce qu'ils veulent, vous serez toujours dans le business. MegaMedia s'est bien cassé la gueule après le Crash de 64, alors qu'elle tenait le haut du pavé du marché des médias de Seattle. Mais le plus gros producteur et distributeur de Bollywood s'est lancé à son secours, non sans lui faire subir un petit dé poussierage. La nouvellement formée Regency MegaMedia se concentra sur ses premières amours, qui consistaient à produire et à vendre des soap opéras sans fin ou des films sim à petit budget, comprenant souvent tellement d'intrigues interactives que leurs clients ne s'en passent jamais. Ils se sont, depuis, diversifiés sur des sims domestiques, des packages RA thématiques destinés aux consommateurs les plus pingres, et différents jeux sim et autres médias interactifs, où vous pouvez vivre la vie de votre star Regency favorite, pour au moins une heure ou deux.

- Vous vous rappelez peut-être d'une dépêche parlant de Mark Chen, un étudiant de UW qui a pété un plomb et abattu son petit ami et deux autres de ses

colocataires. La Lone Star l'a cherché pendant trois jours avant qu'il ne soit découvert mort dans un motel de Tacoma, avec une note de suicide laissée dans son commlink. Le truc est que Chen était un immense fan du nouveau jeu sim de Regency, Twilight Hearts, mais les flics n'en ont trouvé aucune trace dans son link.

- Netcat

● Les studios de Regency sont utilisés, durant les pauses, par le Yakuza, qui s'en sert pour tourner des sims pornos et d'autres trucs plus lourdingues, comme des snuffs. Les cadres de Regency sont payés pour détourner le regard, et ils peuvent aussi obtenir de l'aide des Yaks quand certains problèmes ont besoin de disparaître.

- Traveler Jones

## RENRAKU COMPUTER SYSTEMS

**Siège social :** Chiba, Japon

**Directeur de division :** Haruhiko Nakada

S'il y a une corporation dont le nom est grillé sur Seattle, c'est bien Renraku Computer Systems. Son arcologie de Downtown était censée incarner l'apogée de sa maîtrise technologique et de son ingénierie, tout en servant de centre névralgique pour ses opérations en Amérique du Nord. Aujourd'hui, après de nombreuses foirades et une IA rebelle, ce n'est plus qu'un complexe gouvernemental d'HLM à destination des sans-abris. L'incident de l'arcologie et tout ce qui s'ensuivit ont provoqué un embarras sans fond chez la mégacorpo japonaise, ainsi qu'un désastre sans précédent en termes d'image publique. Quand tout fut terminé, le conseil de direction de Renraku n'eut d'autre choix que de remettre ce qui restait de l'arcologie entre les mains du gouvernement du métropole et de se retirer de Seattle avec le peu de dignité qu'il lui restait encore. Son siège nord-américain fut donc délocalisé à San Francisco.

Mais il est évident qu'il aurait été impossible pour une corporation multinationale comme Renraku de se séparer de l'intégralité de ses ressources à Seattle. La compagnie possède toujours des myriades de filiales, principalement dans les domaines de l'optronique, de l'électronique et du software. Ces dernières ne font que passer sous silence leurs liens avec leur corporation mère à Chiba. Le logo de Renraku est sensiblement absent, si ce n'est quand des activistes anti-corpo l'affichent en RA autour d'un site en guise de protestation.

## SAEDER-KRUPP PRIME

**Siège social :** mégaplexe Rhin-Ruhr, États allemands alliés

**Directeur de division :** Lofwyr

Saeder-Krupp Heavy Industries n'entretient aucune présence corporatiste à Seattle... du moins, officiellement. Officieusement, c'est une autre histoire. La division Saeder-Krupp Prime de la mégacorporation est composée principalement d'experts exécutifs, dans tous les sens du terme. Le boulot de S-K Prime est de surveiller les filiales aux performances négatives et de les remettre sur les rails. Et quand, dans les bureaux, vous entendez l'expression « des têtes vont tomber », ce n'est parfois pas une blague. Il s'agit là des corporatistes les plus loyaux, les plus froids et les plus secrets qui existent.

Saeder-Krupp Prime a en charge tous les intérêts de l'entreprise sur Seattle – toujours officieusement. Mais quels sont donc ces intérêts ? De la récolte de renseignements, principalement, et surtout quand ces renseignements concernent des concurrents directs de S-K. Ses activités peuvent aussi consister à dresser ou à faire tomber le bon domino d'un plan complexe, dont les répercussions demeurent obscures, comme le fait de s'assurer qu'un cargo bien particulier n'atteigne jamais l'Indonésie ou qu'une revente de droits miniers dans les Barrens soit parasitée par une interdiction légale pendant encore un nombre précis d'années.

- Je me suis toujours demandé pourquoi Saeder-Krupp se montre si circonspecte à l'égard de Seattle. Certes, on ne peut jamais vraiment cerner toutes les motivations d'un grand dragon, mais je me demande si cela a quelque chose à

voir avec un quelconque deal que Lofwyr aurait passé avec le Conseil des princes de Tír Tairngire, du moins à l'époque, car il n'est plus en affaire avec Portland depuis sa démission. De toute façon, comme le Conseil a été renversé, il en serait de même s'il était resté.

- Snopes
- Mais qui pense-tu qu'il y avait derrière les Rinelle ke'Tesrae ?
- Tarlan

• Je suppose que tu vas publier la preuve de ce que tu sous-entends ? Modif : hum, c'est bien ce que je pensais.

- Snopes

• Cela ne prouve pas qu'il ait tort, Snopes, juste qu'il n'est pas stupide.

- Hard Exit

## SHIAWASE

**Siège social :** Osaka, Japon

**Division de Seattle :** Shiawase Seattle, 6th Avenue South & J Street, Tacoma

**Directeur de division :** Philip Tan

La « famille heureuse » qu'est Shiawase n'est plus très heureuse ni unie ces derniers temps. La lutte de pouvoir interne pour le contrôle de la compagnie, initiée par le dernier Crash, est toujours en vigueur alors que Shiawase fait de son mieux pour afficher un front uni face au reste du monde. Ses intérêts à Seattle ont beaucoup souffert de ce manque de cohésion. Shiawase Atomics est pratiquement virée du métroplex, après avoir dû boucler

sa centrale de Glow City et pratiquement déposé le marché du métroplex aux pieds de Gaeatronics. La corporation détient toujours le contrat de travaux publics de Seattle par le biais de sa filiale Shiawase Envirotech, et est donc en charge du réseau électrique en tant que tel, mais Gaeatronics adorerait lui piquer ça aussi, comme une douzaine d'autre concurrents...



## SHIAWASE

- Philip Tan, l'actuel VP de Shiawase Seattle, est le troisième à ce poste en autant d'années. C'est un salarié perpétuel de la compagnie (pour la vie, même, car ses deux parents bossaient pour la corpo, et sa mère est toujours en activité d'ailleurs). On ne sait pas s'il a été promu pour récompenser son efficacité professionnelle ou sa loyauté, ou parce que quelqu'un d'autre voulait en faire une cible pour l'une des nombreuses autres factions de la boîte.

- Riser

Les autres centres d'intérêts de Shiawase à Seattle incluent le BTP, la grande distribution et toute une variété de contrats de services industriels.

La compagnie supervise toujours tout ça depuis ses tours jumelles de Tacoma, mais elle possède aussi une île artificielle à Outremer. Utilisée pour héberger des logements corpos, cette île rehausse plus encore les standards des communautés privées, car cette enclave résidentielle n'est accessible que par ferry depuis les docks de Tacoma, et seuls les employés, leurs domestiques et les visiteurs munis de passes y ont accès.

- Cela semble peut-être parano, mais Shiawase a quand même connu une baisse significative d'enlèvements ou d'exactions d'employés depuis le dernier recensement. Le fait qu'il y en ait toujours suggère en fait qu'il y a beaucoup de jobs initiés en interne, et que les rats cherchent à quitter le navire avant qu'il ne sombre définitivement. Et plus Shiawase resserrera sa poigne en forçant le « bonheur familial » de ses employés, plus ces opérations se multiplieront.

- Danger Sensei

## TELESTRIAN INDUSTRIES CORPORATION

**Siège social :** Portland, Tír Tairngire

**Division de Seattle :** Telestrian Industries Seattle, Denny Way & Boren Avenue N., Downtown

**Directeur de division :** Sean Telestrian

Basée à Tír Tairngire, Telestrian Industries s'est longtemps servi de Seattle comme de son principal point de contact avec le reste du monde. Avec tous les bouleversements politiques et sociétaux que connaît sa mère patrie, la division de Seattle est devenue de plus en plus importante aux yeux de Telestrian, pas seulement en tant que base solide mais aussi en tant que terre d'accueil. La corporation a délocalisé à Seattle beaucoup de ressources et de personnel de ses installations de Portland, rachetant à tour de bras des propriétés à Everett, Snohomish et même Puyallup, si l'on en croit les rumeurs. À Everett, Telestrian détient plusieurs entrepôts qui, non seulement, hébergent des marchandises, mais cachent aussi de petits complexes de bureaux et autres appartements pour les membres du personnel et leurs familles. Tous les efforts ont été faits pour garder cela le plus discret possible, sous la couverture officielle d'« étendre » les opérations de la corpo à Seattle et de renforcer ses liens avec le métroplex.

- C'est vrai. La famille Telestrian est très inquiète de ce que le nouveau gouvernement du Tír pourrait faire, surtout s'il considère les liens étroits qu'elle entretenait avec l'ancien Conseil des princes. On a évoqué la nationalisation de certaines entreprises et certaines ressources dans le pays, sans parler des éventuelles enquêtes officielles et des poursuites criminelles. L'entreprise a donc, petit à petit, fui discrètement le pays, ne laissant à Portland que le strict nécessaire pour calmer les soupçons.

- Tarlan

Une grande partie des activités de TIC à Seattle ont quelque chose à voir avec la biotech : des OGM et des fermes bios à Snohomish, de la recherche génétique de pointe, des augmentations bioware, etc. Leur MacTaggart Research Institute fait dans la recherche pure, très avancée en génétique, biologie, médecine et en psychologie, entrant en concurrence direct avec Evo pour attirer les meilleurs cerveaux spécialistes dans ces disciplines au sortir des meilleures écoles et universités du métroplex.

- Telestrian est très investie dans le fret maritime. Elle transporte beaucoup de marchandises de Seattle à Portland et vice versa. Aujourd'hui, ces mêmes navires sont utilisés pour déménager les ressources de l'entreprise loin du pays tout en fournissant, en retour, Portland en marchandises de premières nécessités. Il est très probable que Telestrian perde bientôt ses statuts privilégiés sur le transport de marchandises, car la Chambre de l'Étoile, à Portland, tend vers l'ouverture des frontières du pays pour accroître les contacts avec l'extérieur.

- Sounder

## UNIVERSAL OMNITECH

**Siège social :** Vancouver, Conseil salish-shidhe

**Division de Seattle :** Universal Omnitech Seattle, Aurora Avenue & Mercer Street, Downtown

**Directeur de division :** Donovan Giotti

Basée à Vancouver, tout proche, Universal Omnitech se concentre, à Seattle, sur deux marchés en particulier : la pharmaceutique et l'agroalimentaire, via sa filiale Ingersoll & Berkley.

Le « phamabiz » d'UO s'étend des nootropes et des médicaments intelligents et haut-de-gamme aux drogues de combat comme le jazz ou le kamikaze. La compagnie s'est spécialisée en biotech personnalisée et s'inscrit dans une compétition féroce avec les autres cadors du marché, comme Telestrian Industries ou Evo, pour ne citer qu'eux.

- UO entretient une rivalité toute particulière à l'encontre de son ancien partenaire, Aztechnology. Les deux corps se sont séparées pour tracer chacune leur route après le Crash, mais Aztechnology n'est pas vraiment réputée pour son attitude compréhensive. UO a donc dû prendre quelques mesures préventives pour contrer la prévisible colère de la Big A. Bien entendu, Aztech a pris ça comme une provocation, ce qui a abouti à la situation exacte qu'UO cherchait à éviter à tout prix.
- Plan 9

### INGERSOLL & BERKLEY

Le principal intérêt que porte Universal Omnitech à Seattle se concentre sur sa filiale Ingwersoll & Berkley. Ingwersoll Aquaculture et Berkley Soy Foods ont fusionné des années avant que la compagnie ne soit finalement rachetée par UO et incorporée à sa division agroalimentaire. Le conglomérat ainsi formé demeure plus que jamais le premier producteur de nourriture naturelle ou synthétique de Seattle, suivi de près par Natural Vat Foods, Telestrian Industries et toute une variété d'autres agricorpos.

Le plus gros challenge d'I&B n'est pas venu de ses concurrents commerciaux, mais des activistes écolos et des actes éco-terroristes visant l'entreprise pour punir son piètre bilan environnemental. Ces attaques ont provoqué plusieurs centaines de milliers de nuyens de dégâts pour les usines I&B visées et même quelques rappels de produits devenus impropre à la consommation.

- Il n'y a évidemment aucune chance pour que ces attaques « éco-responsables » aient été provoquées ou commanditée par les rivaux d'I&B. Tout le monde le sait bien : le business et l'écologie sont deux domaines foncièrement séparés.
- Kat o'Nine Tales.
- Miaou, Kat. Miaou.
- Butch

### WUXING

**Siège social :** Zone de libre entreprise de Hong Kong

**Division de Seattle :** Wuxing North America, Roosevelt Way & 50th Street, Downtown

**Directrice de division :** Sun Runming

Devenu un élément familier du paysage de Downtown, le siège de Wuxing North America sur Roosevelt Way est en modification et en expansion constante depuis le jour où l'entreprise a racheté les deux gratte-ciel initiaux.



● Wuxing est ouvertement versé dans le feng-shui, et croit dur comme fer dans la façon dont le flux de *chi* s'écoule harmonieusement dans tous les bâtiments. C'est l'explication principale de tous ces paysages asiatiques, ces fontaines, ces petites mares pour carpes que l'on trouve partout autour de son QG. Il en va de même pour la déco intérieure. Elle connaît un changement quasi perpétuel, les experts de la corpo l'adaptant en fonction du contexte de la société ou des dégâts produits par des étrangers.

- Lyran

Là où NeoNET et Hong Kong attirent les foudres de tous leurs concurrents respectifs dans le Pacifique, Wuxing Worldwide Shipping relie le port de Seattle à toute une variété de destinations. Les navires arborant le lotus de Wuxing peuvent être aperçus tout le long des côtes du métropole.

● Les relations autrefois amicales qu'entretenaient Wuxing et Telestrian Industries ont pris un coup de froid maintenant que Portland est appelé à devenir une destination ouverte aux navires étrangers. Les deux corps pourraient même potentiellement se retrouver rivales à terme.

- Sounder

● Les autres concurrents directs de Wuxing sur le marché du transport sont, entre autres, KonOrchid, Maersk et Free Transit Cartage.

- Rigger X

En plus du transport de marchandises, Wuxing s'anime beaucoup sur les marchés des ressources magiques et des services dans Seattle. Elle concurrence même Mitshuama dans le secteur des services magiques.

● Le marketing de Wuxing dépeint son service de sécurité magique comme étant plus « harmonieux » et « respectueux de l'environnement » que celui de Parashield, la principale filiale de MCT dans le secteur. Comme des clients ont positivement répondu à ce message, cela force Parashield soit à adoucir son image sans perdre ses plus vieux clients, soit à remettre en doute la politique « fleurs et petits coeurs » de Wuxing en la faisant passer pour inefficace face aux vraies menaces. Devinez quelle approche va être privilégiée ?

- Ethernaut

Si Wuxing est réputée dans les Ombres pour ses liens étroits avec les Triades, il s'agit plus de passerelles culturelles qu'économiques, la principale fonction des Triades étant de répondre aux besoins des Chinois que la compagnie a amenés avec elle à Seattle. Wuxing semble s'en remettre au proverbe « traite avec le démon que tu connais », se résignant à soutenir discrètement les Triades.

● Et pas seulement elles. Chose intéressante, quelqu'un a laissé fuiter des infos concernant des arrangements entre Wuxing et les Triades jusqu'au Yakuza. Ce dernier a touché gros en chapardant une cargaison d'armes que Wuxing avait rapportée comme déjà volée, cargaison que les soldats yaks ont directement récupérée dans un entrepôt qui était gardé par la Triade du Lotus jaune. Il se peut que les Yaks aient une taupe à l'intérieur ou que quelque source potentielle ait sauté le pas en devenant corruptible, mais j'aime à croire que quelqu'un chez Wuxing s'amuse à monter les syndicats l'un contre l'autre. Un jeu dangereux, s'il en est.

- Riser

## LES CORPORATIONS DE SEATTLE

Seattle compte un grand nombre de corporations locales, particulièrement dans les domaines de la finance, de l'informatique, des télécommunications, de l'aviation et de l'agriculture. Si les mégacorporations dominent le marché mondial, les corps locaux de Seattle emploient une vaste majorité de la population du métropole, et influent donc grandement sur son identité. Ces corps sont peut-être plus petites

qu'Ares ou Aztechnology, mais elles conservent, à Seattle, l'avantage du terrain, ce qui renforce le caractère féroce de leurs affrontements avec les géantes mégacorporatistes.

## BRACKHAVEN INVESTMENTS

Siège social : 3rd Avenue & Union Street, Downtown Seattle

Président-directeur général : Kenneth Brackhaven

Fut un temps, être à la fois le principal actionnaire d'un acteur majeur de l'investissement immobilier et de la finance de Seattle *et* gouverneur pouvait relever du conflit d'intérêts le plus évident. Ce n'est plus le cas dans l'environnement moderne, décrit comme « propice à l'économie », dans lequel se verse le métroplexe aujourd'hui. Oh, bien entendu, le gouverneur Brackhaven a nommé un vice-président exécutif, Harold Muller, qui gère le business au jour le jour, mais son nom apparaît toujours sur les contrats et les arrangements légaux, sans parler du stock d'actions.

Brackhaven Investments a survécu au Crash en véritable charognard, se repaissant de ses concurrents les plus faibles, puis se retournant pour profiter du nouveau flux de capitaux arraché de leurs tripes pour s'accaparer des biens immobiliers à des prix au plus bas. Beaucoup des projets immobiliers en développement à Renton (soit le cœur même de l'électorat du gouverneur, comme par hasard) sont en fait dans le giron de BI.

- Les dépeches de presse affirmant que ces projets immobiliers favoriseraient les humains pour la location ou le leasing ont été dénoncées comme « biaisées » par BI. La corpo a répondu en affirmant que les statistiques démontraient que le plus grand nombre des personnes prêtes à investir dans l'immobilier étaient humaines, les humains affichant les plus hauts revenus du métroplexe (en ignorant ostensiblement les défauts factuels d'une telle déclaration).
- Lyran
- BI agit dans les Ombres en se planquant derrière un grand nombre de sociétés écrans, de fausses filiales et d'autres couvertures montées pour garder les runners dans l'ignorance de l'identité véritable de celui qui signe leurs chèques. En parlant de ça, certains de ces chèques n'ont parfois pas à être signés, vu que les runners ne se sont jamais pointés pour réclamer leur dû.
- Kat o'Nine Tales

- Si BI se cache si bien, comment tu sais qu'elle est responsable d'avoir envoyé les gens sur ces runs-suicides ?
- Snopes
- Ma source doit rester anonyme, mais j'ai confiance en elle.
- Kat o'Nine Tales

## DOCWAGON

Siège social : Atlanta, CAS

Président-directeur général : Denny Coleman

Le leader mondial du convoi médical armé qu'est DocWagon est apparu à Seattle en 2043, quand la compagnie a ouvert ses premières cliniques dans le métroplexe et commencé à offrir ses services de secours. Sa base de clients n'a cessé d'augmenter depuis : on peut estimer à un cinquième la proportion des habitants de Seattle à avoir souscrit au moins à un contrat DocWagon de base. Les équipes de secours de la corpo font partie intégrante du décor de Seattle, tout comme leurs ambulances rapides et leurs appareils héliportés.

Au fil des ans, DocWagon a dû, naturellement, faire face à la concurrence de nombreux nouveaux venus sur le marché du secours médical d'urgence. Son principal concurrent reste la filiale d'Evo, CrashCart Medical Services, mais DW demeure bon premier sur ce marché.

- DocWagon a su aussi esquiver de nombreuses tentatives de rachat lancées par des gros poissons, comme Ares et Aztechnology. Elle ferait une prise de choix, mais elle paraît trop grosse pour que quiconque à part les AAA ne puisse la gober proprement.
- Nephrite
- Il y a eu pas mal de frictions entre DocWagon et Knight Errant ces derniers temps. La plupart du temps, il s'agit juste de KE qui joue les cow-boys pour rappeler ouvertement à DocWagon les procédures à suivre à la lettre dans leur juridiction. DocWagon entretenait d'excellentes relations de travail avec la Lone Star, mais KE semble ne la considérer que comme un problème supplémentaire. On va bien voir si tout ça escalade au-delà de la simple brouille intercorpo.
- Snopes



## EMERALD CITY GRAPHICS

**Siège social :** Downtown Seattle

**Président-directeur général :** Vshaw Patel et Miska Romanov

Parmi les derniers venus sur l'échiquier de Seattle, Emerald City Graphics, ou ECG, est une corpo de développement de software. Fondée il y a quelques années par deux étudiants en ingénierie informatique à l'University of Seattle dans le cadre d'un travail d'études, le projet a rapidement évolué pour finalement devenir leurs vies et leurs carrières. L'entreprise est entrée en bourse l'an dernier, le prix des actions ayant crevé le plafond en une nuit.

La spécialité d'ECG réside dans la sculpture d'icônes et le design pour les applications de réalité virtuelle comme augmentée. Elle se repose déjà sur une vaste liste de clients, affichant une liste d'attente de clients potentiels longue de huit à quatorze mois. Le design d'icônes signé Emerald City est devenu en quelque sorte un phénomène de mode à Seattle, et il ne se passe plus une semaine sans qu'une entreprise n'annonce qu'elle lui a confié ses nouvelles interfaces, aussi belles que parfaitement fonctionnelles. Patel et Romanov forgent encore eux-mêmes certains codes et designs, confiant la gestion commerciale de l'affaire à Tanner Holden, titulaire d'un MBA et ancien raider corporatiste.

- ECG est aussi parfaitement enclin à effectuer quelques boulots de design au noir, pour une liste de clients très « selects » ; boulots qui comportent plusieurs modifications illégales, comme le fait d'éliminer les tags d'identification corpos de certains logiciels, jongler avec les logos et les droits d'exploitation de certains produits ou encore fournir des warez customisés pour des « jobs spéciaux », etc. Les vrais hackers bossent pour ECG (principalement parce qu'ils paient leurs freelancers rubis sur l'ongle), et les vrais poseurs paient ECG pour se sentir comme des vrais hackers.

- Glitch

- Une chose intéressante à savoir sur la start-up de Patel et Romanov, c'est qu'ils ont reçu leurs premiers financements d'un partenaire anonyme. Une paire d'étudiants sans le sou ne peut pas démarrer un business de plusieurs millions de nuyens du jour au lendemain. Ledit partenaire aurait aussi fourni aux deux créateurs des outils pour le développement de leur concept, dont certains nécessitant des permis ou des licences restreints. Tanner Holden n'est clairement pas cet anonyme, il est arrivé bien plus tard dans la boîte. Quelqu'un en sait-il plus ?

- Khan-A-Saur

## ETA ENGINEERING

**Siège social :** Tacoma, Seattle

**Président-directeur général :** Hanan Zubayr-Chong

Pendant les décennies qui ont suivi la formation du métroplex de Seattle, la gestion des déchets et des eaux usées était répartie entre plusieurs sous-traitants locaux, souvent un par district. Ils géraient les différentes décharges publiques, les usines de transformation et de recyclage, etc. La corruption était bien implantée dans le marché des déchets, la Mafia y exerçait une grande influence, se servant même souvent des différents sous-traitants pour se débarrasser de beaucoup d'autres choses que de simples ordures.

Les choses ont changé quand une nouvelle et ambitieuse corpo environnementaliste fit son apparition : Eta Engineering. D'une manière tout à fait discrète, elle négocia avec le métroplex un contrat global, qui régissait la prise en main de la gestion de déchets de *tout* le métroplex, ce qui, donc, présentait une économie considérable par rapport au patchwork de contrats alors en vigueur. Le gouvernement signa le contrat et, presque du jour au lendemain, les nouveaux éboueurs étaient dans les rues et les anciens avaient disparus. Comme les ordures de la veille, me direz-vous.

Depuis, Eta travaille dur pour prouver au métroplex qu'il a pris la bonne décision. Elle a su mettre l'accent sur le recyclage et le

retraitement, produisant des fertilisants et des carburants bios dans son usine de Tacoma, tout en pratiquant un nettoyage en règle du quartier. Elle fait pression sur l'administration Brackhaven pour récupérer la gestion d'autres décharges déjà existantes, mais aussi pour faire construire de nouvelles usines dans les Barrens. Eta mène aussi de nombreuses études sur le nettoyage de différentes parties du plexe, ce qui lui permet ainsi d'élaborer à l'avance des devis qu'elle pourrait présenter au gouvernement si ce dernier en venait à se renseigner sur le coût et la durée d'un tel nettoyage.

- Le truc génial avec Eta Engineering, c'est que la boîte a été formée par la caste la plus « impure », la plus basse, de la société est-asiatique. Cette dernière se fait, finalement, un pognon monstrueux en s'occupant de la merde des autres, sûrement parce que ses membres le font mieux que personne. Ils doivent bien se marre, en tout cas, quand ils consultent leurs relevés bancaires.
- Butch
- Eta s'est fait beaucoup d'ennemis en s'incrustant sur le marché du traitement des déchets de Seattle. Non seulement elle a mis tout un tas de sous-traitants locaux au chômage (certes, en réemployant certains de leurs salariés, mais seulement une fraction d'entre eux), mais elle a aussi plongé la Mafia dans une rage noire, en la privant d'une source de revenus non négligeable. Une fois ses offres d'amitié initiales rejetées, les mafieux ont décidé qu'Eta devait disparaître. Ils n'ont pas encore attaqué directement la corpo, mais vous pouvez être sûrs que les familles vont tout faire pour faire jouer leur influence quand les contrats publics seront renégociés.
- Riser

## FEDERATED-BOEING

**Siège social :** Corson Avenue & East Marginal Way, Downtown Seattle

**Président-directeur général :** Jessica Sirianni

La corpo locale numéro un de Seattle s'appelle Federated-Boeing. Le géant aérospatial des UCAS est le plus gros employeur du métroplex. La corporation élabore et fabrique des appareils volants, allant des massifs Aurochs aux petits drones aériens, en passant par les VTOL, les appareils à hélices et les jets. Si ça vole, il y a une grande chance que F-B l'ait fabriqué.

Pourtant, Federated-Boeing n'est un géant qu'ici, à Seattle, qui demeure son berceau et le centre névralgique de toutes ses opérations. Si la corpo possède des installations à l'extérieur du métroplex, elles demeurent relativement petites quand on les compare à celles des autres multinationales.

- La P-DG de F-B, Jessica Sirianni, est née et à été élevée à Redmond. Issue d'une famille de réfugiés, elle s'est battue avec une détermination monstrueuse pour trouver la sortie des Barrens et atterrir sur les bancs de l'University of Washington. Elle s'est ensuite appliquée à descendre toute personne qui se mettait en travers de son chemin, jusqu'à parvenir à la tête de la compagnie. Elle est mariée à son travail et à F-B, n'ayant jamais eu la moindre seconde à accorder aux éventuels prétendants qui se sont fait connaître d'elle. Perso, je ne comprends pas pourquoi quiconque serait intéressé : elle tue probablement son partenaire après l'amour.
- Rigger X
- Vraiment ? C'est drôle que tu l'aies tourné de la sorte, si cela se révélait vrai...
- Axis Mundi
- Federated-Boeing a beaucoup de contrats en cours avec les UCAS, les CAS et les NAO, ce qui lui fournit pas mal de biscuit pour traiter avec les puissants d'Amérique du Nord, mais transforme aussi la corpo en cible privilégiée pour les espions, qui sont toujours intéressés par découvrir ce que la corpo fabrique pour le camp d'en face.
- Kay St. Irregular

## GAEATRONICS

**Siège social :** Olympia, Conseil salish-shidhe

**Division de Seattle :** 119 West Groat Point Drive, Bellevue

**Directrice de division :** Deborah Joshua

Gaeatronics fournit une vaste majorité du courant de Seattle, se reposant pour cela sur sa centrale à fusion d'Olympic ainsi que toutes ses ressources alternatives de production d'énergie (solaire, éolienne et géothermique), installées dans les montagnes des Cascades et la péninsule d'Olympic ; et plus particulièrement, leurs ponctions géothermiques effectuée autour du mont Rainier. Gaeatronics conserve une réputation de corporation soucieuse de l'environnement, et son marketing repose principalement sur cette image de fournisseur d'énergie « verte ».

- ⦿ Gaeatronics soutient aussi, sous le manteau, les éco-terroristes qui attaquent ses concurrents, pour permettre ainsi à l'énergie « verte » d'être privilégiée par le client. Les dirigeants doivent probablement justifier cela en prétextant agir « pour le bien de leur Mère ».
- ⦿ Tarlan

La boîte appartient au Conseil salish-shidhe, ce qui la place pile au milieu de toutes les brouilles politiques qui peuvent éventuellement apparaître entre Seattle et les NAO. En pratique, la corpo fait de son mieux pour se tenir à l'écart de toute considération politique, et parvient même, de temps en temps, à servir d'intermédiaire, de pont entre le métroplex et les terres tribales.

- ⦿ Pas qu'un seul pont, en fait, et probablement trop de ponts aux yeux de Seattle. Beaucoup d'employés de Gaeatronics sont issus des NAO, et ils traversent la frontière chaque jour. Un passe de la compagnie forme une couverture parfaite pour un espion tribal qui souhaiterait entrer dans le métroplex.

⦿ Traveler Jones

Le bâtiment Gaeatronics à Bellevue, affectueusement baptisé la « montagne Gaeatronics », est une structure massive et haute, avec des arbres qui poussent à chaque coin de toit et de l'ivoire qui recouvre les murs, ces derniers étant eux-mêmes faits à partir de matériaux gris dont la texture rappelle la roche naturelle. Le président de Gaeatronics, David Gray-Bear, vient régulièrement à Seattle, mais il laisse les affaires courantes entre les mains de la reine de la montagne, la VP Deborah Joshua.

- ⦿ Il va de soi que le design « naturel » de la montagne Gaeatronics cumule aussi les avantages, non seulement, d'ajouter des couches de sécurité astrale supplémentaires, mais aussi de fournir un environnement adéquat pour de nombreux esprits de la nature qui veillent sur et défendent le bâtiment contre les intrus.

⦿ Ethernaut

## KSAF

**Siège social :** aucun (physiquement)

**Président-directeur général :** Helena Rossum

KSAF a en réalité muté, passant du statut de corporation à celui de concept. À l'origine, il s'agissait d'une chaîne tridéo locale d'information, qui a su bâtir sa réputation d'être toujours au bon endroit au bon moment pour attraper les plus gros scoops. La rumeur prétendait qu'un informateur mystérieux prévenait ses équipes à l'avance sur l'heure et le lieu où tout était censé se produire. L'opinion publique avait même identifié cet informateur comme étant en fait le grand dragon Dunkelzahn lui-même, vu que les mystérieux tuyaux ont cessé de parvenir à KSAF après l'assassinat du Président nouvellement élu. KSAF s'est donc battue pendant les années qui suivirent, livrée à elle-même, jusqu'à ce qu'un attentat suicide ne dévaste complètement sa rédaction, emportant un bloc entier de bâtiments par la même occasion.

- ⦿ Le nombre de factions soupçonnées d'avoir été derrière l'attentat est si important qu'on peut arrêter de compter. KSAF s'était fait une spécialité d'exposer sur les ondes le linge sale de tout le monde.

⦿ Kat o'Nine Tales

Mais la présidente de KSAF, Helena Rossum, refusa d'abandonner. Plutôt que de reconstruire les studios de KSAF, elle s'est débrouillée pour rendre la compagnie et ses ressources restantes complètement virtuelles, bâtant par-là même un véritable « réseau KSAF », composé de « journalistes citoyens » indépendants et d'activistes des médias. Cette nouvelle incarnation de KSAF n'affiche aucune adresse physique en dehors de son adresse matricielle. Comme madame Rossum l'a commenté dans la première émission de la nouvelle chaîne : « Ce réseau, cette chaîne, c'est avant tout une idée, un rêve ; et personne ne peut tuer un rêve. »

- ⦿ Rossum est devenue, avec le temps, une véritable recluse virtuelle. Elle est en perpétuel mouvement, sans cesse accompagnée de ses gardes du corps, afin d'éviter tous les gens qui seraient susceptibles de vouloir sa mort. Pourtant, ils ne sont peut-être plus aussi nombreux qu'elle semble le croire, car avec cette nouvelle chaîne KSAF, elle a probablement créé quelque chose qui lui survivra, quoi qu'il lui arrive. La tuer ne ferait d'elle qu'une sainte ou une martyre aux yeux de ses collaborateurs, et assurerait, par la même occasion, la survie de la chaîne.

⦿ Riser

- ⦿ Ça me paraît un super argument de vente à ressortir à un client potentiel, Jonathan, doublé d'une bonne façon d'assurer ton embauche dans l'affaire.

⦿ Ethernaut

- ⦿ Pas de commentaire.

⦿ Riser

## LONE STAR SECURITY SERVICES

**Siège social :** Austin, Texas, CAS

**Président-directeur général :** inconnu

Ainsi, les justes ont sombré. La Lone Star, autrefois le shérif tout-puissant de Seattle, a été virée, pour être remplacée par son concurrent, Knight Errant. Il va sans dire que cette tournure des choses n'a pas beaucoup plu aux grands chefs d'Austin, et la rumeur prétend que William Loudon, l'ancien responsable de division et chef de la police de Seattle, a été affecté au nettoyage des toilettes d'une de leur prisons en Louisiane.

En parlant de ça, s'occuper des prisons est la principale activité qu'il reste à la Lone Star à Seattle. La boîte a gardé le contrat qui la charge de gérer tous les prisons sous le contrôle du métroplex, qui était distinct du contrat de police. La Lone Star conserve aussi quelques contrats de sécurité à Seattle, même si, depuis le coup de poignard du gouverneur Brackhaven, elle doit s'arracher violemment pour les garder.

- ⦿ Des fissures sont aussi apparues sur d'autres murs de l'édifice Lone Star. L'ancien directeur de son service d'enquête paranormale, Frasier Simington, a piqué des clients de la corpo pour remplir le carnet d'adresse de sa boîte de sécurité astrale perso, la siridicile nommée Ex-Astra. Simington a aussi emporté avec lui un bon nombre des meilleurs magiciens de la Star, en plus d'une grande partie de sa liste de clients.

⦿ Ethernaut

- ⦿ La rumeur prétend que le nouveau directeur de division est Deke Winslow. Il s'agirait soit du neveu, soit du petit-fils de Ted Winslow – même si certains indices laisseraient penser qu'il a été adopté – mais je n'ai jamais réussi à déterminer quoi que ce soit de plus croustillant. Il est comme sorti de nulle part voilà quelques années, travaillant tout d'abord au siège, à Austin, avant de débarquer sur Seattle l'an dernier. Quelques mois plus tard, il apparaît sûr que c'est bien lui qui tire les ficelles, mais aucune annonce officielle n'a été émise.

⦿ Star Loner

## MICRODECK INDUSTRIES

**Siège social :** Microdeck Plaza, Main Street & 124th Avenue NE, Bellevue

**Président-directeur général :** Brian W. Gates III

L'histoire de Microdeck Industries et de la famille Gates est faite de hauts et de bas. À l'aube du XXI<sup>e</sup> siècle, Microdeck, qui avait un nom différent à l'époque, était au sommet de la vague déferlante du développement de systèmes informatiques et de logiciels. Ses usines de Redmond alimentaient en grande partie l'économie locale. Puis le Crash frappa, soufflant presque Microdeck d'une traite. Le PDG de l'époque, Charles Gates, faisant preuve d'une détermination sans borne, réussit toutefois à garder le navire à flot.

La corpo commença alors à nager lentement, longuement, pour sortir des ruines, mais elle se trouvait déjà trop éloignée du marché de pointe pour rattraper d'autres corporations comme Fuchi ou Renraku. Elle s'est donc centrée sur ce qu'elle savait bien faire : produire du hardware et du software à bas prix, et cibler le consommateur moyen et les petites boutiques. Grâce à une gestion très prudente, la corporation réussit à renouer lentement avec son succès de l'époque.

Le fils de Charles, Brian W. Gates III, est en charge de Microdeck depuis des décennies, s'appliquant bien à la garder sur les mêmes rails. Il a doucement diversifié les activités et les sources de la fortune familiale des Gates, investissant ainsi dans des hôtels, des casinos, des enseignes d'électronique et divers médias.

- Microdeck a survécu étonnamment bien au Crash de 2064, pas seulement grâce à l'effort supérieur de ses commerciaux, mais surtout grâce à l'*« arme secrète »* de la compagnie : son département de R&D, dont les membres sont surnommés les « gardiens du temple ». Il s'agit d'un groupe d'une douzaine de gamins, enfants de certains cadres de la boîte. Les plus âgés sont Alex Gates (le neveu de Brian III) et Brian W. Gates IV (le fils de Brian), qui ont à peu près tous la vingtaine. Tous ces gardiens du temple ont été pratiquement élevés dans la réalité virtuelle. Apparemment, un certain pourcentage d'entre eux sont en fait des technomanciens, les autres se contentant d'être des hackers extraordinaires, presque intuitifs. Le jeune Brian Gates est déjà titulaire de

deux masters (un en Sciences informatiques et l'autre en Génie électronique) et est apparemment un putain de petit génie !

- Netcat
- « ...élevés dans la réalité virtuelle », tu nous ressors une version de la légende urbaine des « bébés d'Halberstam », selon laquelle un savant fou enlevait des enfants et les branchait dans la Matrice, où ils devenaient des hackers surpuissants, avant de finalement s'apercevoir qu'ils n'étaient que des cerveaux flottant dans des jarres et connectés à une interface SISA ? Qu'est-ce qu'il y a après ? Le grand méchant loup qui bosse comme assassin corporatiste ?
- Snopes
- Ou peut-être Big Foot qui chante dans un groupe de rock... Non, attends, ça s'est déjà vu. Ou pourquoi pas un dragon qui achète tout... non, attend... euh... je vais trouver...
- Mika
- Tu veux prouver quelque chose ?
- Snopes
- Non, laisse tomber, je n'y suis pas arrivé.
- Mika

## PACRIM COMMUNICATIONS

**Siège social :** Néo-Tokyo, Japon

**Division de Seattle :** PRC Northwest, 6th Avenue & Union Avenue, Tacoma

**Directrice de division :** Cassandra Paul

PRC (pour PacRim Communications) incarne l'exemple classique de quelqu'un qui pense pouvoir gagner la partie parce qu'il a tiré les bonnes cartes, quand tout à coup quelqu'un se met à changer les règles. Le domaine d'activité de PRC est les télécommunications, les systèmes à grandes échelles pour les autres corporations ou les gouvernements mais aussi les réseaux télécoms plus modestes, pour des municipalités par exemple. C'est le cas du réseau local de télécommunications de Seattle,



du moins, c'était le cas avant le Crash. Mais PRC avait déjà commencé à rebondir sur ce qui aurait pu être un véritable cauchemar vivant en termes de publicité quand la *vraie* mauvaise nouvelle s'est finalement abattue : la Wireless Matrix Initiative. Avec des entreprises telles que NeoNET pour mener la danse, PRC s'est vite retrouvée parmi les figurants.

Les plans de PRC pour étendre ses opérations au-delà de la zone d'activité qui lui a donné son nom, et s'aventurer dans les marchés d'Amérique du Nord ou d'Asie, étaient suspendus. Toutes les compagnies de télécoms qu'elle s'est appliquée à racheter avant le Crash étaient désormais pratiquement inutiles, et il lui fallait en plus s'adapter en urgence à cette nouvelle technologie sans fil. Malheureusement, les ressources de la corpo sont limitées comparées à celle des vrais cadors, il lui a donc fallu un temps considérable pour prendre le virage.

Le complexe de PRC à Tacoma était précédemment la propriété de Pacific Northwest Bell (que PRC a racheté en 2046). La division répond directement au siège de la branche Amérique du Nord, basée à San Francisco.

- PRC a aussi été très occupée à se défendre contre les assauts de NeoNET, qui souhaiterait grandement renforcer son influence sur la Matrice de Seattle en avalant la corporation détentrice du contrat public. Si la division Nord-Ouest continue d'assurer à la branche Amérique du Nord qu'elle fait tous les efforts possibles, j'ai entendu des rumeurs prétendant que Cassandra Paul, l'actuelle directrice de division, est prête à se jeter à l'eau, prenant avec elle une masse d'infos très intéressantes, si NeoNET se décide à tout arranger.

- FastJack

## STARCAF

**Siège social :** Seattle, UCAS

**Président-directeur général :** Charles Stone

Formant le noyau dur de la culture kaf de Seattle, StarKaf a su tourner le café et un système de service à la fois cher et dynamique en un véritable phénomène culturel. Des millions de gens dans le monde entier prennent aujourd'hui leur dose quotidienne dans un StarKafé, et vous ne pouvez jeter une pierre dans une rue de Seattle sans toucher l'un d'eux (et, croyez-moi, beaucoup de gens ont démontré cette théorie en jetant des pierres dans les vitrines des StarKafé par le passé, et ce, tellement de fois que ces vitres sont désormais, pour la plupart, en verre antichoc).

Bien plus que de vendre de la nourriture et des boissons, StarKaf vous vend une expérience. L'enseigne bénéficie d'un réseau social immense, riche de clients fidèles, et elle représente l'étandard de la culture kaf. Cela fournit à la compagnie un atout de taille quand il lui faut négocier avec d'autres entreprises de médias, comme le prouve son récent partenariat avec Horizon.

- Il y a beaucoup de passerelles à découvrir entre StarKaf, Horizon et le Gestalt Consciousness Network dans cette histoire. Putain, j'en viens même à penser qu'Horizon cesserait presque de fonctionner si StarKaf arrêtait le partenariat (oui, même leur foutu « centre retraite créative » n'y survivrait pas !). Je ne serais pas surpris de voir d'autres accords signés entre ces deux-là pour introduire de nouveaux médias auprès des fans de culture kaf.

- Glitch

## UNITED OIL

**Siège social :** Dallas, Texas, CAS

**Division de Seattle :** UniOil Research and Development, 900 Forest Ridge Drive SE, Auburn

**Directeur de division :** Drake West

UniOil était une des plus grosses compagnies pétrochimiques au monde jusqu'à ce que le Crash de 2064 ne la frappe de plein fouet. Pour survivre, il lui a donc fallu revendre de larges portions de ses actifs, ce qui l'a fait rapidement perdre des places dans la chaîne alimentaire corporatiste. Mais son complexe de R&D à Seattle fut l'un des rares auquel elle s'est accrochée.

L'installation, un site clôturé sur les berges de la rivière White à Auburn, est dédiée au développement des techniques d'extraction et de raffinage pétrochimique, ainsi qu'à la création de nouveaux produits pétrochimiques. Elle demeure toujours la cible occasionnelle de manifestations et d'actes éco-terroristes, mais, en général, les activistes ont d'autres chats toxiques à fouetter dans Seattle de nos jours. UniOil maintient une force de sécurité d'environ quatre-vingt hommes sur place, mais sous-traite sa sécurité astrale à Parashield.

- Juste une partie de sa sécu astrale. UniOil entretient toujours une étable de paranimaux de garde. J'ai entendu dire que les dresseurs de ces créatures se font un peu d'argent à gauche en les produisant dans des arènes de combat, comme le Coliséum.
- Lyran

## VISIONCRAFTERS

**Siège social :** Vancouver, Conseil salish-shidhe

**Division de Seattle :** Visioncrafters Optics, 228th Street SE & 45th Avenue SE, Snohomish

**Directeur de division :** Homer Rhodes

Branche locale d'une corporation de Vancouver spécialisée dans l'optique, le site de Visioncrafters Optics à Snohomish est principalement une installation de recherche et développement. Visioncrafters fabrique des objectifs photo, des cyberyeux et tout un tas d'autres systèmes d'optique, allant des senseurs pour drones aux composants optiques pour l'informatique. Leur collection de cyberyeux Argus™ en est à sa neuvième génération et demeure très populaire chez les clients les plus à la mode.

- La division de Seattle travaille en fait beaucoup sur les composants optiques à destination de l'informatique, contrairement aux objectifs photos, qui ne sont pas son domaine de prédilection.
- Glitch

## VISIONQUEST ENTERTAINMENT

**Siège social :** Lake Louise, Conseil salish-shidhe

**Division de Seattle :** Visionquest Studios, 2400 Beaux Arts Road, Bellevue

**Directrice de division :** Valerie Keene

Situés à proximité des berges du lac Washington, les Visionquest Studios produisent des sims à destination du parc d'attraction Visionquest, à Lake Louise dans le Conseil salish-shidhe. La propriétaire de Visionquest, Holly Brighton, est une ancienne collaboratrice de confiance du grand dragon Dunkelzahn. Elle a hérité de l'entreprise à la mort de ce dernier, suivant les clauses de son testament.

En plus de fournir le Visionquest Park, la directrice des Visionquest Studios, Valerie Keene, a diversifié la compagnie en l'engageant sur nombre de projets de divertissements simsens, et notamment un accord très profitable avec Horizon. Visionquest est célèbre pour avoir produit le fameux programme sim *You Are The Dragon*, qui a trôné au sommet des charts Horizon toute l'année dernière.

- La façon dont Visionquest a su forger l'expérience sim d'incarner un dragon pour en faire un succès populaire demeure un secret d'entreprise bien gardé. J'ai bien disséqué le programme et je peux vous affirmer que, s'il y a beaucoup de modifications numériques, je ne crois pas que la base du sim ait été générée par ordinateur comme le clame Visionquest. Je crois que c'est bel et bien là l'enregistrement sim d'un vrai dragon. Quant à savoir lequel, par contre, je n'en ai aucune idée...

- Netcat

- Il y a bien une réponse évidente, mais si elle était avérée, cela aurait été fait sans la permission d'Holly Brighton, à moins que je ne l'aie mal jugée.

- Elijah

# SAUVETAGE RATE

Leon contempla cette glorieuse scène de massacre. C'était facile, quand vous étiez du côté des vainqueurs. Ses très chers chiens de l'enfer se repassaient du cadavre de l'ork, alors que le sang de ce dernier s'écoulait à grosses gouttes dans l'eau fétide du port. Les hommes de Leon avaient sécurisé la zone ainsi que leur précieuse cargaison. C'était du suicide que d'avoir tenté de les intercepter sans assez de temps ou d'hommes pour faire bien les choses. L'un d'eux était mort, le sort des deux autres demeurait incertain.

Nadia tenait les deux humains des Triades – deux asiatiques – en joue, à genoux, les menaçant de son AK-97. Elle aimait cette arme comme lui-même aimait les femmes, pensa-t-il. Il se demanda même si elle avait déjà eu un amant, mais il n'avait pas la volonté de laisser cette idée s'installer, aussi la chassa-t-il rapidement. Les deux humains saignaient abondamment. Il fallait qu'il agisse rapidement avant qu'ils ne commencent à crever. Il s'avança vers eux et indiqua à Nadia de rester derrière eux.

« Vos noms, » aboya-t-il. Les deux humains échangèrent un regard, mais ne dirent rien. Leon gifla le premier, puis le second. « Vos noms ! »

« Miyano, » annonça l'un d'eux.

L'autre lança à Miyano un regard plein de mépris et cracha par terre.

Leon pointa un doigt sur Miyano. « Toi, je te laisse vivre. » Il désigna l'autre. « Toi, tu meurs. »

Nadia n'attendit pas une seconde de plus. Elle balança une rafale de trois balles dans le crâne et la

nuque de l'anonyme muet. Elle rit bêtement quand le corps inanimé de ce dernier dégringola jusqu'aux chiens de l'enfer, qui regardèrent cette chute avec gourmandise.

S'accroupissant, Leon regarda son dernier captif droit dans les yeux. « Miyano, tu sais pourquoi je t'ai épargné toi ? »

« Non. »

« Parce que tu as montré l'envie de travailler avec moi. T'es pas mort stupidement au nom de ta fierté et de ton arrogance. » Leon fouilla ses poches jusqu'à en sortir un patch. Il s'approcha du petit homme et lui ouvrit la chemise pour voir où se trouvait la blessure. « Tu bronches pas, tu as du courage. » Leon déposa le patch sur le torse de son captif avec une étonnante délicatesse. « Tu vas faire ce que je veux que tu fasses, ce que j'ai besoin que tu fasses. »

Miyano ne put contenir un élan de douleur malgré la délicatesse de Leon. « Que dois-je faire ? »

« Tu vis, » déclara Leon en tapotant la joue du petit homme avant de se relever, « pour que tu puisses transmettre un message à ton, comment vous dites, maître de l'encens ? Oui, lui. Ce message est pour lui, et il doit le transmettre à David Gao. Tu vas bien répéter ce message, hein ? »

Miyano hocha la tête pour acquiescer.

« Bien. » Il se retourna et lança de brefs ordres en russe à une poignée de ses hommes. Une fois ces derniers partis, il fit de nouveau face à Miyano. « Je sais pourquoi vous êtes là. Courageux mais suicidaire de tenter de secourir quelqu'un sans connaître le terrain... ou ici, les docks. J'ai bouclé

la zone. Elle est à moi. À la seconde où vous avez posé les pieds ici, j'étais au courant. » Miyano ne répondit pas, son attention soudain captée par la caisse massive qu'apportaient les quatre hommes que Leon avait mandatés. La caisse était grande : un mètre sur un mètre sur un mètre et demi. Le mot « FRAGILE » était estampillé sur le côté. Les hommes avancèrent la caisse en la portant par des poignées latérales. Ils la déposèrent doucement et attendirent le prochain ordre de Leon.

Le dernier s'avança vers la caisse, posa une main dessus et un datapad apparut à sa surface. Il pianota une série de codes avant de se reculer. « Je ne voulais pas que, après tout le mal que tu t'es donné, tu partes d'ici sans avoir vu la précieuse chose que tu venais secourir. »

Si, d'extérieur, la caisse semblait être en bois, il n'en paraissait plus rien quand elle se mit à s'ouvrir doucement, pour révéler une jeune asiatique, assise et bien ficelée. Elle paraissait avoir 16 ans et portait des vêtements à la pointe de la mode. Ses joues étaient marquées de traces de sanglots, et des bleus apparaissaient sous les liens qui maintenaient ses bras et ses jambes. Malgré ces signes de peur et de panique, la jeune fille paraissait calme et contenue.

« Miyano, je te présente Amelia Gao. Amelia, voici Miyano... ton sauveteur intrépide. »

Amelia regarda l'asiatique ensanglé qui se présentait à elle, à genoux, et un sourire aussi bref que courtois apparut sur son visage : « Bonsoir, Miyano, » dit-elle en cantonais.



« Je suis désolé. Pardonnez-moi, » baragouina Miyano en anglais.

Amelia l'intima au silence de son sourire le plus chaleureux en secouant la tête. « Ne le soyez pas. » Elle parlait un anglais cristallin.

Miyano laissa tomber son regard sur le sol, comme abattu.

Leon rompit le silence avant que la situation ne devienne inconfortable. Amelia va te donner un message à destination de son grand-père, Miyano, et tu vas le transmettre, d'accord ? »

« Oui, » clama Miyano en se redressant. Il leva la tête vers Amelia et fixa ses yeux. « Quel message voulez-vous que j'apporte ? »

Pendant un moment, Amelia ne dit rien. Puis elle parla enfin : « Dites à mon grand-père que je vais bien, et que je suis prête à accomplir mon devoir de petite-fille. »

Miyano hocha la tête. « Ce sera fait. »

Les deux continuèrent à se fixer. Elle était prête à mourir pour protéger son grand-père. Le silence s'étira jusqu'à ce que Leon se glisse entre eux.

« J'espère que tu as une excellente mémoire. Tu vas répéter son message et le mien. Elle reste indemne, mais ça ne tient qu'à lui et à sa rapidité à fournir ce que le Terminator exige. Dis-lui de ne pas tarder. Il la gardera jusqu'à ce qu'il obtienne ce qu'il veut ou jusqu'à ce qu'il s'ennuie. Après, » Leon ricana, « eh bien, il se servira d'elle pour rompre son ennui. Compris ? »

Miyano acquiesça de la tête. « J'ai compris. »

« Bien. On va te conduire à Tacoma. Sa vie est entre tes mains. » Leon pianota sur la caisse et tous deux la regardèrent se refermer toute seule,

pour retrouver sa forme originelle. Quand la caisse eut cessé de bouger, Leon fit quelques gestes à l'attention de ses hommes. « Nadia va s'occuper de toi maintenant. Fais attention : elle mord. »

Nadia se lança dans un ricanement sonore digne d'une hyène, avant de soulever Miyano pour le remettre sur pieds. « Viens, Chinetoque. Retournons chez toi pour que tu puisses délivrer tes messages. » Elle orienta Miyano vers la sortie en le braquant de son AK-97 collé à son dos.

Leon les regarda tous deux s'éloigner et secoua la tête. *Quelle connerie. Il va sûrement commettre seppuku pour racheter sa faute. Quel gâchis*, pensait-il, avant de se mettre à siffler. Ses chiens de l'enfer levèrent immédiatement leurs museaux ensanglantés de leur repas pour constater que leur maître les appelait. Les trois créatures, bien dressées, s'élancèrent vers lui, le mâle dominant à leur tête. Leon récompensa ce dernier en premier, le félicitant de quelques mots pour avoir été aussi obéissant. Alors que le tank blindé qui lui faisait office de limousine s'avancait vers eux, Leon prit le temps pour accorder quelques attentions aux deux autres chiens. Le chauffeur sortit du tank. « La cargaison est déjà chargée et le Tsar aimerait que vous l'appeliez quand nous serons sur la route. » Il ouvrit la portière et regarda les trois chiens de l'enfer monter dans le véhicule. « Avez-vous besoin d'autre chose ? »

Leon secoua la tête. « Non, conduis-nous au complexe le plus vite possible. »

« Oui, monsieur, » acquiesça le chauffeur en refermant la portière derrière lui. Puis, s'exprimant rapidement en russe, il ordonna au convoi de

partir. Il y avait deux autres tanks. Chacun des trois s'était vu attribuer une escorte, et chacun prendrait une route différente pour parvenir jusqu'au complexe du Tsar. C'était le genre de précautions supplémentaires qu'ils prenaient les nuits comme celle-ci.

L'intérieur du tank était aussi confortable qu'une limousine de luxe. Les fauteuils étaient recouverts de velours, et il y avait un système de divertissement et un bar bien rempli. Leon appela son chef, Aleksander Bilotkiy, le Tsar de Seattle, que l'on surnommait aussi le Terminator.

« Leon, mon paquet est-il en sécurité ? »

Leon hocha la tête. « Oui, il l'est. »

« Des soucis ? »

« Rien que je ne pouvais régler moi-même. »

« Explique. »

« Une tentative de sauvetage. Tous morts sauf un. Je l'ai laissé vivre et voir la fille pour qu'il constate qu'elle allait bien. Nadia l'amène à Tacoma pour qu'il livre un message. David Gao saura dans l'heure que sa petite-fille est à Seattle. »

« Beau travail. »

« Nous serons au complexe dans un quart d'heure. »

« Nous boirons ensemble quand tu arriveras. »

Leon sourit. Boire avec Aleksander était toujours un vrai plaisir. « Bien, chef. » Il attendit qu'Alexsander ait raccroché avant de se déconnecter. Se relaxant, il concentra son attention sur le bar. « C'était une bonne nuit, » lança-t-il à ses chiens en choisissant une bouteille de sa vodka favorite. « Une très bonne nuit ! »



- En marge des milliards de nuyens que le business corporatiste manipule sur Seattle, c'est tout un « marché parallèle » composé de syndicats, de gangs et d'indépendant, qui grouille ici, nourrissant une population allant de la brute la plus basique à certains des meilleurs shadowrunners au monde. La pègre forme une part vivante et vitale de l'économie et du tissu social de Seattle, et ce, depuis bien avant la naissance du métroplex. Elle a bien entendu gagné plus d'importance encore une fois la région isolée des territoires voisins. Si vous lisez ce fichier, sachez qu'il décrit le monde dans lequel vous vivez, quelle que soit votre place dans la société, un monde dont les ombres s'étendent entre les tours corporatistes et les communautés privées et fermées, un monde où le vrai business de Seattle se fait.
- FastJack

ne soient éliminés. La Mafia, de son côté, nomma James O'Malley don de Seattle afin qu'il mette tout en œuvre pour défendre ses opérations dans le métroplex. Shotozumi-sama s'attela à la tâche de gérer l'économie souterraine de Seattle avec une verve appliquée.

Les succès et l'expansion du Yakuza au fil des ans en firent le syndicat le plus puissant du nord-ouest Pacifique. Peut-être le succès lui monta-t-il à la tête, ou peut-être Akira Watada n'avait-il pas aussi bien choisi qu'il ne l'eût pensé, car Shotozumi déclara bientôt son organisation indépendante du Watada-rengo basé au Japon, créant dans le même élan le Shotozumi-rengo et dirigeant ainsi l'ensemble des clans yakuzas de Seattle.

# LE CRIME À SEATTLE

## LE YAKUZA

PAR MIHOSHI ONI

Le Yakuza fit ses premières incursions dans Seattle au tournant du siècle. L'explosion des échanges commerciaux dans le Pacifique a poussé des milliers de citoyens japonais à s'installer à Seattle, et avec eux le Yakuza, afin de protéger les intérêts de « son peuple » et de répondre à ses différents besoins illicites. Pendant un temps, le syndicat japonais resta confiné dans des quartiers comme l'International District, demeurant étroitement lié à la présence de corporations japonaises, mais il ne tarda pas à s'étendre au-delà de ses frontières traditionnelles. Ces manœuvres rencontrèrent bien entendu une résistance sanglante de la part des syndicats locaux comme la Mafia, et les deux camps s'enfoncèrent dans des guerres sans fin.

Le Watada-rengo, au Japon, envoya de nouveaux cadres sur Seattle. Pour la plupart, il s'agissait de nouvelles recrues coréennes. Les Coréens reconstruisirent et étendirent le Yakuza à Seattle, repoussant la Mafia sur tous les fronts. Akira Watada, l'*oyabun* du Watada-rengo, commença à soupçonner les cadres coréens de privilégier l'avancement des leurs par rapport à la loyauté au Yakuza. Watada s'immisça finalement dans leurs affaires, imposant des restrictions et compliquant encore plus leur travail, pour ensuite les blâmer sévèrement quand des affaires tournaient mal. Plus les cadres coréens faisaient preuve de caractère, plus la paranoïa de Watada grandissait, et la situation se poursuivit jusqu'à ce que ce dernier ordonne une purge raciste du Yakuza de Seattle en 2043. Durant une semaine de terreur, que l'on surnomma « le Schisme », la plupart des Coréens et des gens qui leur étaient loyaux furent tués. Les quelques survivants devinrent le noyau dur des nouveaux Anneaux de Séoulpa, le cœur et l'âme remplis d'un sentiment brûlant de vengeance à l'encontre du syndicat japonais.

Watada-sama nomma Hanzo Shotozumi oyabun de Seattle et lui confia la mission de reconstruire une organisation loyale et *traditionnelle*, tout en consolidant les acquis obtenus par les Coréens avant qu'ils

C'est un Akira Watada furieux qui déclara ensuite la guerre aux Yakuzas de Seattle, s'appuyant sur le soutien des clans loyaux du Yakuza de Californie. Malheureusement pour lui, Watada avait mal jugé la faiblesse grandissante du Yakuza du Japon par rapport aux nouveaux marchés ouverts en Amérique du Nord, et l'isolation relative de Seattle permit à Shotozumi de renforcer ses positions contre les assauts étrangers. De plus en plus, son point de vue prit des accents de vérité aux oreilles des autres clans, et les seules options disponibles pour ces derniers se réduisirent rapidement à une simple alternative : coopérer avec le nouveau régime, ou disparaître.

Le plus important rival de Shotozumi était Isao Nishidon, l'*oyabun* du plus ancien, et deuxième plus important clan yakuza de Seattle. Nishidon avait pris les rênes de son organisation durant le Schisme, prouvant sa loyauté à l'organisation mère et espérant peut-être devenir oyabun de Seattle jusqu'à ce que Watada n'attribue ce rôle à Shotozumi. Pendant un temps, Nishidon contrôla les opérations yakuzas dans les Barrens de Seattle, se reposant aussi sur une part non négligeable de trafics, mais manquant cruellement de ressources et de biscuit pour manœuvrer contre Shotozumi. Pendant le Crash 2.0, Nishidon considéra les événements comme une opportunité, mais sa tentative échoua lamentablement. Déshonoré, l'*oyabun* préfère se supprimer plutôt que de se soumettre à la punition que pouvait lui réservier Shotozumi ou le Watada-rengo.

L'autre événement qui secoua ensuite le Yakuza de Seattle fut la dissolution progressive du Shigeda-gumi après l'assassinat de son *oyabun*, Takeo Shigeda. Sato Kanaga, l'un des lieutenants de Shigeda, reprit alors l'organisation en main et forma, avec la bénédiction de Shotozumi, le Kanaga-gumi.

## LE SHOTOZUMI-GUMI

L'*oyabun* Hanzo Shotozumi guide son organisation et, avec elle, le Yakuza de Seattle, depuis maintenant plusieurs décennies. Shotozumi est un traditionaliste qui croit fermement qu'il faut maintenir les coutumes yakuza en vigueur depuis des siècles. Son organisation perpétue donc certaines pratiques traditionnelles, comme les tatouages *irezumi*, qui reflètent le rang et l'influence des membres qui les portent (les meilleurs étant réalisés par des maîtres artistes traditionnels, sans le moindre outil moderne). Les membres du gumi ont donc aussi pour obligation de racheter leurs erreurs en se livrant aux rituels traditionnels du *yabit-sume* (la coupe de doigts) et du *seppuku*.

## RECHERCHE SHADOWSEA : BUNRAKU



Signifiant « marionnettiste » en japonais, « bunraku » fait référence à la méthode initiée par le Yakuza pour modifier ses travailleurs du sexe, mâles comme femelles, pour en faire des « marionnettes de chair ». Les prostitués se font implanter un interrupteur neural qui coupe complètement leur conscience et place leur corps sous le contrôle d'un programme personafix. Le travailleur du sexe ne retient aucun souvenir de son expérience avec le client, ce qui assure le respect de l'anonymat et de la vie privée de ce dernier. De plus, le client peut choisir et modifier le programme personafix utilisé pour répondre à ses goûts, même les plus particuliers. Certains ou certaines bunrakus sont biologiquement sculptés pour répondre aux désirs ou aux fétichismes particuliers du client, afin de mieux correspondre encore au personafix utilisé, par exemple avec l'apparence ou la personnalité d'une célébrité. Certains salons bunrakus exotiques proposent à leur client une immersion sim complète, avec des environnements RA et toute une variété de moyens pour améliorer l'expérience.

- La rigueur traditionaliste de Shotozumi a quelque peu fondu ces dernières années, sous l'influence de sa fille, Keiko. Sous le pseudo de Kiku, elle a couru les Ombres pendant plusieurs années, avant de vendre ses coéquipiers pour retourner dans le giron familial. Soit son revirement est dû à une réconciliation, soit elle travaillait sous couverture depuis le début. Quoi qu'il en soit, elle a réussi à montrer à son père la sagesse et l'utilité de certaines ressources « non-traditionnelles », notamment les femmes et les métahumains, qui peuvent évoluer dans des milieux où les *kobuns* traditionnels manquent de discrétion ou de

compétence. Elle est inscrite sur la liste noire de beaucoup de monde à Seattle, mais elle est parvenue, jusqu'ici, à rester en vie.

• Kat o'Nine Tales

Le Shotozumi-gumi est géré et organisé comme une entreprise, l'oyabun faisant office d'actionnaire majoritaire. L'organisation se livre aux pratiques yakuza traditionnelles, qui consistent à proposer bénévolement leur protection aux habitants de leur *nawabari* (littéralement, leur « zone cloisonnée »), pour ainsi dire, l'International District de Downtown), en les combinant avec la méthode du *sokaiya*, qui consiste en un partenariat avec les corporations locales et les installations, à Seattle, de certaines multinationales. En pratique, les corps paient le Yakuza pour leur protection, afin de s'assurer que rien de viendra entraver leurs affaires, mais aussi pour s'ouvrir à un réseau de contacts clandestins.

Dans les rues, le Shotozumi-gumi est impliqué dans des paris illégitimes, des services de « divertissement », tels que la prostitution (aussi bien les traditionnelles *geishas* que les salons *bunraku*), du trafic de puces et de la contrebande.

• Comme toute grosse boîte qui se respecte, le Yakuza embauche aussi des shadowrunners, surtout pour des affaires dans lesquelles il refuse de se salir les mains ou encore, plus souvent, quand il ne veut pas s'impliquer directement. Le Shotozumi-gumi est capable de payer à prix fort, mais il attend beaucoup en retour. En parlant de ça, ses recruteurs insistent souvent pour payer en monnaie corporatiste plutôt qu'en argent certifié. Deux raisons à cela : tout d'abord, les titres peuvent servir de fausse piste, qui remonte à Mitsuhamura, par exemple, plutôt qu'au syndicat du crime ; ensuite, les Yaks sont les seuls revendeurs du marché noir de Seattle à accepter les devises corpos, ce qui leur assure que l'argent finira toujours par leur revenir. Vous pouvez toujours négocier pour obtenir de l'argent certifié, mais attendez-vous à perdre une partie de votre prime dans le deal.

• Mr. Bonds

• Si, dans les plus hautes sphères du *gumi*, les patrons semblent ne pas vouloir entendre parler de drogues, la réalité veut que, dans les rues, les kobuns et les gangs qui gèrent leurs affaires jonglent beaucoup avec les narcotiques. Le *gumi* ne semble pas si dégoûté que cela quand l'argent lui revient dans les mains.

• Star Loner

## LE KANAGA-GUMI

La Kanaga-gumi est la toute dernière association yakuza en date à Seattle. Elle fut formée autour des restes de feu le Shigeda-gumi, après l'assassinat de l'oyabun Takeo Shigeda. Le nouveau patron, Sata Kanaga, est bien plus conservateur que son prédécesseur. Il insiste lourdement pour que son organisation suive l'exemple du Shotozumi-gumi et applique à la lettre les traditions et les pratiques ancestrales. Cela l'a poussé à effectuer une purge dans les rangs du *gumi*, que certains ont fini par appelé le « petit Schisme », au point même de surnommer Kanaga le « petit Akira », en référence au grand chef détesté du Watada-rengo (bien entendu, ces surnoms ne courrent que dans des endroits où l'on ne peut les entendre).

• La « purge » de Kanaga dans les rangs de Shigeda n'est pas aussi importante que son surnom, le « petit Schisme », le laisse entendre. Il y a eu, certes, des comptes de réglés, mais il s'agissait surtout de se débarrasser de certains « indésirables » (comprendre : les métahumains et les étrangers) et de leurs idées. La plupart d'entre eux sont partis rejoindre les rangs du Kenran-kai, apparemment pour répondre au besoin de son oyabun de faire rentrer du monde et d'étendre plus encore ses opérations à Puyallup.

• Mika

• Shigeda s'est fait buter par l'un de ses propres gardes du corps. Et ce dernier a aussi tué le fils de l'oyabun, Tomashi. Toute cette histoire pue la manigance interne.

• DangerSensei

• Beaucoup soutiennent cette théorie, vu que le mystérieux garde du corps en question a complètement disparu et que le Yakuza de Seattle semble particulièrement zen à propos de ça. Aucun effort particulier n'a été mis en œuvre pour retrouver le tueur, ce qui signifie que, soit qu'on s'en est déjà occupé, soit que le faire changer de décor faisait parti du plan initial.

• Snopes

Le Kanaga-gumi contrôle l'ancien territoire de Shigeda dans le nord et l'ouest de Seattle, et principalement Everett, Snohomish et Auburn, ainsi que les Barrens de Redmond.

• Pourtant, ces opérations dans les Barrens sont plutôt à mettre au crédit du Nishidom-gumi. La rumeur de la rue prétend que le Kenran-kai envisage d'agir pour les reprendre des mains de Kanaga.

• Kat o'Nine Tales

## LE KENRAN-KAI

Le Kenran-kai représente la lie du Yakuza de Seattle. Chaque organisation, aussi grande soit-elle, a besoin de quelqu'un pour plonger les bras dans la merde et accomplir le sale boulot, et c'est ce qu'est le Kenran-kai pour le Yakuza. Il s'agit d'une organisation relativement nouvelle, composée de survivants du Nishidom-gumi qui ont été jugés assez loyaux pour rester en vie, même s'ils demeurent souillés par le déshonneur et la mort de leur ancien chef, auxquels s'ajoutent des réfugiés de l'ancien Shigeda-gumi ainsi que de nouvelles recrues. Le Kenran-kai est en charge des opérations du Yakuza dans Puyallup, le territoire le plus désolé et le moins accueillant possible. Pourtant, l'oyabun Kosuke Tomizawa semble gérer le Kenran-kai de manière très rigoureuse, redoublant d'efforts pour gagner la confiance des habitants, suspicieux, de Puyallup, afin de les convaincre que son organisation prend leurs problèmes à cœur.

• À force de recruter directement dans les rues de Puyallup, et sans être vraiment en position de choisir, le Kenran-kai est, ironiquement, devenu le clan yakuza de Seattle le plus divers et le plus moderne. Leurs rangs ayant par ailleurs été enrichis des rejets du Shigeda-gumi, le kai est devenu particulièrement agressif pour se faire remarquer dans le district : mise en place de « surveillances de voisinage », tentatives de rallier les petits gangs tout en ramenant de l'ordre dans les quartiers, saut sur toutes les opportunités et les opérations de contrebande...

• Tarlan

• Tomizawa a littéralement un tigre dans le moteur ces temps-ci. L'afflux de nouveau personnel a remarquablement étendu son pouvoir, mais a aussi apporté son lot de kobuns déplacés mais ambitieux, en quête de la moindre opportunité de grimper les échelons. Je suis persuadé que certains d'entre eux s'imaginent déjà devenir le prochain oyabun du Kenran-kai, voire prouver leur loyauté à Shotozumi-sama ou encore dégager la voie pour que la « nouvelle école » yakuza balaie Seattle.

• Riser



## RECHERCHE SHADOWSEA : « NOUVELLE ÉCOLE »

La « nouvelle école » est un mouvement au sein du Yakuza qui aspire à adopter les concepts modernes, comme la magie et les métahumains, et à adopter une attitude proche du corporatisme, tout en laissant de côté les intolérances et les pratiques traditionnelles qui, estiment ses membres, entravent l'expansion et l'influence du Yakuza. La nouvelle école va même jusqu'à promouvoir l'adhésion de métis ou de femmes au sein du Yakuza, dans l'intérêt d'étendre l'influence et la portée de l'organisation. Cela contraste sincèrement avec le Yakuza traditionnel ou de la « vieille école », qui s'attache aux pratiques ancestrales du syndicat, ce qui implique une méfiance envers la magie et une intolérance à l'encontre des métahumains (*kawarus*) et des femmes.



## LA MAFIA

PAR STAR LONER

Historiquement, la Mafia régnait sur la pègre de Seattle, dont les activités étaient basées sur la contrebande et les docks de Tacoma et de Downtown depuis plusieurs décennies. Si longtemps que les familles sont devinrent paresseuses, et quand le Yakuza commença à s'approprier leurs opérations, il était trop tard pour réagir. À cette époque, le syndicat perdit beaucoup au profit des gangsters japonais, jusqu'à son grand patron, Patrick Finnigan, le *dona* de la famille Finnigan et *capo* de Seattle, qui finit assassiné.

La *Commissione*, le conseil des *dons*, s'empressa de placer Brian O'Malley, le cousin de Finnigan, à la tête de la famille. Mais après son assassinat là encore par le Yakuza, c'est son plus jeune frère, James, qui prit les commandes pour finir ce que Brian avait commencé. La Mafia cessa finalement de perdre du terrain face aux Yaks et parvint à établir une paix toute relative. James régna comme *capo* de Seattle pendant des années avant d'être, à son tour, assassiné, supposément par sa propre organisation. De cet événement naquit un long affrontement pour le contrôle des trois familles.

Maurice Bigio, surnommé « le Boucher » en sortit victorieux et prit le trône de *capo* de Seattle, principalement suite au refus de la Commissione d'accorder le poste à une femme – en l'occurrence, Rowena O'Malley, la fille de James, qui avait hérité de la tête de la famille Finnigan.

Mais Bigio s'est fait buter il y quelques années, ce qui n'a pas laissé d'autres choix au syndicat que de nommer O'Malley *capa* de Seattle. Depuis, *Dona* O'Malley s'active pour consolider son emprise et réorganiser les intérêts de la Mafia à Seattle. Comme elle a beaucoup à prouver, on peut parier que les manœuvres défensives de Don Bigio appartiennent au passé et que la Mafia va de nouveau passer à l'attaque.

## LA FAMILLE FINNIGAN

La famille Finnigan est issue d'une mafia irlandaise qui s'est fondue dans la pègre de Seattle dans les années 1950, et a su gagner, petit à petit, une position de force au sein des trois familles. La *capa* Rowena O'Malley a pris la direction de la famille après l'assassinat de son père. Issue d'une nouvelle génération de mafiosos, Rowena ressemble plus à une cadre supérieure corporatiste qu'à un gangster, et son haut niveau d'éducation peut en surprendre plus d'un. Ne vous faites pas d'illusion, pourtant, elle est aussi impitoyable que les autres, et elle n'a pas survécu pour devenir la reine maieuse du métroplex sans être capable de se salir les mains quand il le faut.

- Les O'Malley étaient historiquement implantés à Milwaukee et dans la région des Grands lacs, avant que le cousin Patrick ne se fasse buter et que ses deux frères, Brian et James, ne débarquent pour démêler les choses. Don Leo McCaskill de Milwaukee est, littéralement, le parrain de Rowena ainsi qu'un vieil ami de la famille. Elle peut aussi compter sur le soutien des dons les plus modernes, tels que Miriam Kowzloski de la Nouvelle-Orléans et Conor O'Rilley de Boston. Cela permet à Rowena et aux Finnigan d'étendre et de renforcer leur influence sur tous les itinéraires de contrebande de la Louisiane et des Grands lacs menant à Seattle.

### Rigger X

James Michael Finnigan, dit « Jimmy Mac », le fils de Patrick Finnigan, est le lieutenant de *Dona* O'Malley. C'est lui qui gère la plupart des affaires de la famille. Le *consigliere* de la *dona* est son « oncle » Al Cavalieri, qui servait son père auparavant. C'est l'homme le plus respecté – et le plus craint – de la Mafia de Seattle. Il est réputé pour être un stratège hors pair.

- Al Cavalieri en est à son dernier tour. Il est plus vieux que les parents du Seigneur et même l'argent et l'influence de la Mafia ne peuvent garder quelqu'un en vie pour toujours. Il a été hospitalisé au moins quatre fois dans des cliniques privées pour des histoires de cancer, et même *Dona* O'Malley ne traite avec lui qu'en tridéonférence. La rumeur veut qu'il consacre ses derniers instants de vie à

la rédaction d'un immense « mémoire » pour sa « nièce », un document qui vaudrait son lot de nuyens aux yeux des bonnes personnes.

• Hard Exit

Toute la Mafia de Seattle retient son souffle en attendant la mort d'Al Cavalieri. Le jour où ça arrivera, tous les Finnigan lanceront leurs manœuvres contre Dona O'Malley. Jimmy Finnigan est le pion de sa grand-tante Mary. Elle a beau accuser près de 100 ans au compteur, Mary Finnigan est plus que jamais l'archétype même de la vieille harpie vicieuse, consommant les traitements anti-âge à la pelle et s'accrochant hargneusement à la vie pour pouvoir voir de ses yeux le couronnement de son petit-neveu adoré au poste de don et de capo de Seattle.

• Kat o'Nine Tales

Cavalieri et Dona O'Malley ne le savent que trop bien. « Oncle Al » a tenté au moins par deux fois de faire zigouiller Mary, mais chaque fois la vieille a survécu. Le problème est que la vieille garde de la famille est toujours loyale au souvenir de Patrick, et donc à Jimmy Mac, ce qui fait que Rowena ne peut pas se permettre de le faire flinguer sans risquer une mutinerie. Se débarrasser de Mary, qui sert de guide et use de son influence pour le petit Jimmy, semble être une meilleure solution, mais cela n'a jamais vraiment fonctionné jusqu'ici. Sûrement parce qu'ils ne m'ont pas embauché.

• Riser

Je pense qu'Oncle Al a des plans pour contrecarrer Mary Finnigan, mais je n'ai aucune idée de ce qu'ils peuvent être. Le vieux est trop loyal envers les O'Malley pour laisser Rowena seule face à ses ennemis. Il devrait annoncer son successeur au fauteuil de consigliere, mais même la liste des candidats potentiels est top-secrète. En attendant, il passe beaucoup de temps à subir des examens et des traitements médicaux lourds et à écrire ses mémoires.

• Hard Exit

Les écrire ou les enregistrer numériquement ? Je me demande...

• Plan 9

La famille Finnigan contrôle une large majorité des activités de la mafia à Downtown, et particulièrement le long des docks, mais aussi à Bellevue.

## LA FAMILLE CIARNIELLO

Vince Ciarniello, dit « Numbers », est désormais le plus vieux don de la Mafia de Seattle. Il est à la tête de sa famille depuis bientôt une décennie. Comme le suggère son surnom, Ciarniello à l'âme d'un comptable, et sa famille s'est donc spécialisée dans le racket, le blanchiment d'argent, les prêts illicites et, surtout, le réinvestissement de ces fonds dans des opérations criminelles, comme les jeux, les puces ou la prostitution. Les intérêts de la famille se situent principalement à Everett et Snohomish, ainsi que dans quelques coins au nord de Downtown.

Le fils et héritier de Vince, Caesar Ciarniello, dit « Chrome », correspond plus, lui, à l'archétype même du mafieux. C'est un débauché violent, très fier de ses améliorations cybernétiques et de tout ce qui fait de lui un grand gaillard. Jusqu'à présent au moins, son père se débrouille comme il peut pour restreindre les excès de Caesar.

Le vieux Ciarniello possède la réputation d'un homme prudent et prêt à se ranger systématiquement derrière le gagnant de chaque conflit familial. Il a soutenu la prise de contrôle de Bigio sur la Mafia de Seattle, et maintenant que Bigio a clamé, il soutient la capa O'Malley avec tout autant de véhémence. Je parie qu'il soutiendra Jimmy Mac Finnigan si ce dernier se révèle bien être le prochain capo, ou encore poignarder ce dernier dans le dos s'il croit que cela peut lui apporter des faveurs plus sûres de la part d'O'Malley.

Le plus gros point faible de Ciarniello est sa femme, Ivy, une jolie elfe d'à peine la moitié de son âge, qui travaillait avant dans un des clubs que Ciarniello possède. Madame Ciarniello profite de la vie et aime ça, et Vince la gâte en conséquence et

## RECHERCHE SHADOWSEA : ORDRE DE MERLYN

L'Ordre de Merlyn est un ordre de magiciens composé de membres de la famille Finnigan de la Mafia de Seattle. L'Ordre a tout d'abord débuté comme un petit gang de magos dans les années 2050, répondant au nom des Merlyns. C'est suivant les conseils de son *consigliere*, Al Cavalieri, que Don James O'Malley a fini par les recruter pour les mettre au service de sa famille. Au fil du temps, les Merlyns se sont de plus en plus intégrés à la famille Finnigan, prouvant leur utilité comme bras magique de la famille, ce qui a finalement abouti à un arrangement plus permanent entre les deux factions, et à la création du groupe magique, l'Ordre de Merlyn, avec la bénédiction de Dona Rowena O'Malley.

Les initiés du groupe sont recrutés au sein des gangs de magiciens les plus prometteurs (et même, de plus en plus, directement dans les universités et facultés du métropole). Ils sont tout d'abord introduits aux pratiques du groupe, qui mêlent des rituels hermétiques et des cérémonies mafieuses traditionnelles. Les nouveaux initiés choisissent ensuite d'endosser un nom magique lié à la thématique astrologique pour incarner ainsi leur nouvelle vie au sein de l'Ordre et de la famille.

Le mage répondant au nom de Saturn dirige l'Ordre de Merlyn depuis sa fondation, et demeure l'un des plus proches conseillers de Dona O'Malley. Des rumeurs persistantes suggèrent que Saturn entretient des liens familiaux avec la Mafia et qu'il en était un membre infiltré chez les Merlyns avant la fondation de l'Ordre. Il aurait alors travaillé à favoriser l'association du gang et des Finnigan à l'époque.

cède à chacun de ses caprices. La rumeur prétend qu'elle le trompe en couchant à gauche à droite, et qu'elle chercherait même à séduire Caesar pour accrocher ses griffes au prochain don de la famille.

• Khan-A-Saur

Ne va pas croire ça. Chrome et Ivy ne s'entendent pas du tout. En fait, la mort de l'ancien lieutenant de Ciarniello, Fancy Dan Grizetti, n'était pas un coup du Yakuza. Chrome l'a fait flinguer quand il a découvert qu'il se tapait sa belle-mère. Je ne sais pas si Vince le sait ou si Chrome le lui a avoué, et j'ignore s'il veut épargner à son vieux père la peine de l'apprendre, ou si Ivy le fait chanter pour acheter son silence.

• Kat o'Nine Tales

## LA FAMILLE GIANELLI

Les restes de la famille Bigio sont tombés entre les mains de Don Joseph Gianelli, petit-fils du très méchamment célèbre Tony Gianelli, dit « le Chef », qui lui sert de consigliere. Don Gianelli a su réorganiser et discipliner les troupes, alors dissipées et dispersées, de sa famille, en se concentrant sur la reconstruction de leurs opérations dans le sud du métropole, particulièrement à Tacoma, Puyallup et Auburn, où la Mafia a perdu beaucoup de terrain face au Yakuza et aux autres syndicats.

Les intérêts criminels de la famille Gianelli se concentrent sur la contrebande, le recel de marchandises volées, les prêts illicites et le détournement et le vol de marchandise, en visant particulièrement les marchandises transitant par Puyallup.

• Les Gianneli se livrent aussi à la piraterie dans le Puget Sound, interceptant des cargaisons destinées aux docks de Tacoma avant que le Yakuza et le Vory ne puissent mettre la main dessus.

• Sounder

• Le vieux Tony Gianelli possède et gère un restaurant à Tacoma, ce qui en fait un lieu idéal pour les rencontres et les réunions privées de la famille.

• Star Loner

• Comme on ne peut guère faire la fine bouche quand on n'a pas les moyens, Don Gianelli, qui est bien trop jeune pour suivre à la lettre toutes les conneries traditionnalistes de la Mafia, a choisi, lui, de suivre la voie de Dona O'Malley. Il a commencé à recruter plus de métahumains, de magiciens et de hackers pour les opérations de sa famille. Il cherche aussi à attirer des cerveaux commerciaux et financiers, pour rattraper les pertes subies au profit du Yakuza. Certains parmi la plus vieille garde de la famille ne sautent guère de joie devant ces méthodes,

mais tant que Gianelli a le soutien de la capa et de son grand-père, ils ne peuvent guère se permettre de protester.

- Kat o'Nine Tales
- Mais ils peuvent toujours trahir Gianelli au profit de la faction traditionnaliste des Finnigan.
- Hard Exit

## LES TRIADES

PAR LEI LUNG

Okay, commençons par un petit cours d'initiation aux Triades. Ces dernières sont en fait des fraternités criminelles d'origine chinoise qui sont nées de groupes politiques illicites. Elles se sont étendues en profitant des grandes migrations chinoises, principalement sur la côte Pacifique du continent, où elles étaient plus connues sous le nom de « tongs ». Elles sont organisées en « loges », un peu comme les francs-maçons occidentaux. Parmi les syndicats anciens, les Triades sont celles qui embrassent le plus la thématique mystique et qui se livrent le plus volontiers à la pratique magique, ce qui n'est guère étonnant quand on constate à quel point elles sont versées dans le mysticisme traditionnel. Leur organisation repose donc sur tout un tas de codes et de rituels initiatiques complexes, gérés par le Maître de l'encens de chacune des loges.

- Le Maître de l'encens de la triade s'assure de la loyauté de chacun des membres en renforçant son vœu de fidélité avec un lien magique. Cela signifie qu'un soldat de triades ne peut tout simplement *pas parler*, et quiconque craque lors d'un interrogatoire meurt avant même de pouvoir révéler quoi que ce soit.
- Lyran

Les triades se concentrent principalement sur des activités criminelles telles que le trafic de drogue, de puces mais aussi d'êtres humains issus du triangle d'or d'Asie. Cela implique une grosse part du gâteau du trafic d'opium mondial, mais aussi un certain monopole sur toutes les Kong chips et les esclaves sexuels d'Asie du Sud-Est. À côté de ces opérations importantes, elles se livrent aussi à l'essorage en règle des communautés chinoises du métroplex, au trafic et à la contrebande de matériel magique et à l'assassinat (payant).

## LE LOTUS JAUNE

La triade du Lotus jaune était à l'origine une branche de l'organisation mère du même nom à Hong Kong, mais l'association du Dragon rouge l'a pour ainsi dire balayée, faisant de la loge de Seattle la dernière du Lotus jaune. Le maître de la loge, Zheng Li Kwan, a juré de tout faire pour renforcer assez sa loge de Seattle pour reprendre les restes de la triade en Asie, réunis au sein de la loge des Dix mille lions. Kwan est arrivé au métroplex en 2051, avec pour objectif de reprendre une loge alors déficiente et d'en faire la plus puissante triade de Seattle.

- S'il n'est plus vraiment un gamin, Zheng Li Kwan n'en demeure pas moins un adepte formidable. Dans ses vertes années, il servait d'homme de main et d'assassin au Lotus jaune de Hong Kong, avec la réputation d'être particulièrement brutal.
- Riser

Le Maître de l'encens du Lotus jaune est Su Chen. Mage taoïste, ce dernier est le plus proche des conseillers de Kwan. Les habitudes nocturnes de Su Chen (on ne l'aperçoit jamais entre le lever et le coucher du soleil, et il planifie tous les rituels de la triade la nuit) alimentent la rumeur qui ferait de lui un vampire.

Le Lotus jaune contrôle le trafic de Kong chips sur Seattle. La triade profite de sa contrebande de puces pour transporter aussi des immigrants illégaux, qui sont ensuite forcés de travailler dans les ateliers et autres usines illégales des Barrens, quand ils ne sont pas vendus pour devenir des esclaves sexuels ou des donneurs d'organes involontaires.

## LES QUATRE-VINGT HUIT

Constituant de loin la triade la plus moderne de Seattle, les Quatre-vingt huit ont coupé tous les ponts avec les loges extérieures à l'Amérique du Nord. Ils s'accrochent toujours à l'organisation ancestrale et pratiquent encore certains rites d'initiation, mais ont abandonné tous les tabous traditionnels concernant les améliorations et augmentations corporelles telles que le cyberware, adoptant la technologie pour en faire un atout redoutable permettant de mieux lutter contre les syndicats concurrents. L'adhésion, elle, est toujours très strictement réservée aux Chinois.

Le chef des Quatre-vingt huit (il refuse l'utilisation du terme archaïque de maître de loge) se nomme Rick Wu. Ce dernier a plutôt l'air d'un *kobun* moderne du Yakuza que d'un membre d'un syndicat mystique chinois. Le Maître de l'encens, Rubai Dong, n'est pas magicien mais technomancien, et il soutient activement l'orientation technophile prise par l'organisation.

La triade fonctionne un peu selon un système de franchises. Les Quatre-vingt huit entretiennent des liens étroits avec de nombreux gangs asiatiques du métroplex, acceptant une partie de leurs revenus comme un « hommage » et leur fournissant, en retour, conseil, coordination et information. Ils ont su pactiser et forger des accords de paix et commerciaux qui profitent à chaque parti, évitant ainsi de s'impliquer dans des guerres de gangs sans fin. La triade préfère agir subtilement plutôt que de se livrer à de grossières démonstrations de force.

- Ce qui ne veut pas dire que les Quatre-vingt huit ne sont pas capables d'utiliser la force quand cela est nécessaire. Ils sont en relation avec les Tigers, le plus important gang asiatique de Seattle, et ne reculent pas à placer ces soldats des rues en première ligne quand une démonstration de force se révèle pertinente.
- Riser
- Les Quatre-vingt huit n'ont pas fermé la porte à toutes leurs anciennes relations. Beaucoup des membres de la triade appartiennent au Sai Fan, une société secrète de triade ouverte seulement aux Chinois d'ethnie han.
- Axis Mundi

## L'OCTOGONE

Si elle est la plus petite triade de Seattle, l'Octogone entretient des liens étroits avec l'Association du Dragon rouge, ayant d'ailleurs été fondée dans le cadre d'une tentative pour contrer le Lotus jaune. Malheureusement, l'Octogone n'a pas connu le succès de son aînée au pays, car il a échoué dans sa tentative pour éliminer son rival.

La place forte de l'Octogone réside dans le quartier de Little Asia à Tacoma, où la triade contrôle le trafic d'armes en provenance de Chine et d'autres coins du Pacifique. La triade manipule aussi des drogues et diverses formes de contrebande, qu'elle fait transiter par les docks de Tacoma et différents points de largage le long de la côte.

- Certains des produits trafiqués ne sont pas forcément des substances récréatives, mais bel et bien des médicaments issus du marché noir, répondant ainsi à la demande de nombreux docs des rues et autres cliniques illégales du plexe.
- Butch

David Gao, le maître de loge de l'Octogone, n'est plus que l'ombre de lui-même. Autrefois fier et grand leader de gang, il n'est désormais que très rarement aperçu en public et ne communique que par l'intermédiaire de la Matrice. Une grande partie de la gestion de la triade revient donc à son Maître de l'encens, Chen Kwan-Ti, qui a débarqué à Seattle, en provenance de sa Chine natale, en 2055.

- Date à partir de laquelle, étonnamment, le déclin de David Gao a commencé à s'accélérer. On pensait à l'époque que Kwan-Ti avait été envoyé par l'Association du Dragon rouge pour accentuer l'offensive contre le Lotus jaune, mais il semblerait ces dernières années que le Maître de l'encens joue sa partition en solo.
- Kat o'Nine Tales

- Beaucoup pensent que Gao est malade. Il a perdu du poids et son teint a pâli. Mais d'autres rumeurs, toutes aussi étranges, prétendent qu'il mange régulièrement, au moins deux fois par mois, au Peacable Kingdom de Tacoma, mais toujours en privé ou avec un nombre restreint de garde du corps ou d'associés, et toujours en commandant assez de couverts et de plats pour nourrir vingt personnes.
- Khan-A-Saur

## LE VORY V ZAKONE

PAR HARD EXIT

Le Vory v Zakone, ou « Voleurs qui suivent le code », est une organisation descendante d'un syndicat d'origine russe qui s'est répandu bien au-delà de la mère patrie pour s'implanter en Sibérie, se colorant au passage de nombreuses influences locales sibériennes, des steppes ou encore d'Europe de l'Est. À Seattle, l'organisation a intégré des éléments inuits et aléoutes, faisant preuve d'une efficacité brutale quand il s'agit de conclure des affaires. Le soi-disant « Tsar » du Vory de Seattle se nomme Aleksander Bilotkiy, surnommé « Terminator », un tueur lourdement cybernétisé dont les relations remontent jusqu'au Vory de Moscou.

Le syndicat se livre principalement au trafic d'équipement militaire et d'immigrants illégaux issus d'Asie et d'Europe de l'Est. La plupart des armes atterrissent entre les mains de gangs ou de shadowrunners, et la plupart des gens finissent dans des ateliers clandestins ou sur le trottoir.

- Le Vory implante souvent des tags RFID sur sa marchandise humaine, afin de pouvoir suivre leur trace comme du bétail.
- Butch

Son autre terrain de jeu de prédilection est la Matrice : les hackers sponsorisés par le Vory trempent dans tout et n'importe quoi, de la fraude au crédit en passant par le vol de données, les extorsions offensives et différentes escroqueries et autres fraudes en ligne. Beaucoup de ces opérations sont coordonnées avec d'autres gangs du monde entier, ce qui les rend difficiles à traquer et encore plus à inculper.

- Le dernier truc du Vory est d'investir l'argent illégalement gagné dans des entreprises elles tout à fait légales à Seattle, plus particulièrement dans le secteur du divertissement. Josif Radek et Sergei Malenkin, tous deux membres « à la retraite » du Vory, sont propriétaires de Hez Music, un label qui gère des artistes comme CrimeTime, par exemple. Et l'argent du Vory se retrouve aussi investi dans des boîtes de nuit et des bars de Tacoma et d'Auburn.
- Khan-A-Saur
- Sergei Malenkin est réputé pour entretenir des liens avec Chimera. Il peut transmettre des messages et même arranger des présentations pour un bon prix.
- Star Loner

## RECHERCHE SHADOWSEA : CHIMERA



Chimera désigne un groupe d'assassins indépendants censés être d'anciens membres d'un service secret russe. L'organisation a commencé à opérer dans le Pacifique Nord-Ouest en 2054, et a déjà à son actif plus d'une douzaine d'assassinats de haut vol, dont le lieutenant-colonel Chris Van Roggen de la Garde nationale de Californie, le capo de la Mafia James O'Malley ou encore le vice-président d'United Oil James Rinchik.

On estime que les membres de Chimera sont tous humains, mais lourdement cybernétisés et entraînés. L'organisation fournit à ses membres la logistique et, le cas échéant, le soutien magique nécessaires pour outrepasser les défenses d'un objectif. Pour éliminer leurs cibles, les assassins de Chimera pratiquent une quantité de techniques différentes, du tir de sniper à l'empoisonnement, en passant par l'attentat à la bombe ou l'*« accident »* discrètement arrangé. En fonction de la cible ou du travail, la prime exigée peut varier, à partir d'un demi-million de nuyens et jusqu'à bien au-delà.

## LES ANNEAUX DE SÉULPA

PAR HANNIBELLE

Après le Schisme survenu entre le Yakuza japonais et ses cadres coréens de Seattle, seule une poignée de Coréens survécurent. Ils réunirent donc toutes les ressources qu'il leur restait et fondèrent les Anneaux de Séoulpa, une petite organisation criminelle créée pour s'attaquer au Yakuza et lui reprendre des parts de marché. Les Anneaux étaient organisés en cellules, indépendantes les unes des autres, ce qui les rendaient particulièrement difficiles à traquer et à éliminer. Peu à peu, ils susciteront une forme d'engouement dans le milieu de la pègre de Seattle, attirant à eux tous les éléments rejetés par les syndicats traditionnels, comme la Mafia ou le Yakuza.

Pendant des années, les gros syndicats s'affrontèrent, et les Anneaux de Séoulpa, restés en marge et le plus souvent ignorés, évoluèrent et grandirent. Ils tentèrent bien quelques coups contre le Yakuza, qui ne furent que de petites piqûres mais qui attirèrent assurément l'attention sur eux. Quand Hanzo Shotozumi rompit avec le Watada-rengo, il tenta de récupérer les Anneaux sous l'aile du Yakuza, mais la seule réponse qu'il obtint en retour fut une tentative d'assassinat sur sa personne. C'est alors que le Yakuza décida de concentrer toute son attention et ses ressources sur l'élimination des Anneaux, ce qu'il faillit bien réussir.

Deux Anneaux de Séoulpa ont survécu à Seattle. Les autres ne représentent rien d'autre que de petits gangs de rues, pour les meilleurs, n'exerçant aucune influence au-delà de leurs quartiers respectifs. Et même les Anneaux de Choson ou Komun'go ont dû faire des concessions pour survivre.

## L'ANNEAU DE CHOSON

L'Anneau de Choson sévit principalement en ligne, vivant d'escroqueries matricielles, de vol d'informations et de paris en ligne. Son symbole est un yin-yang rouge et jaune. Toute l'activité est mobile, opérant derrière plusieurs couches de boîtes e-mail de dépôt et de bases de données anonymes. Il lui arrive de se lancer contre les comptes en ligne du Yakuza, vendant ses informations aux enchères ou se contentant de transférer tous les fonds sur des comptes cachés ou off-shore.

Le chef de l'Anneau de Choson est Jong-Won Sung. Son frère, Kyu, était le fondateur et leader originel du groupe, et ils ont survécu tous les deux au Schisme. Mais Kyu fut finalement tué par le Shigedagumi. Jong-Won cultive plusieurs liens avec de nombreux gangs Jo-Pok coréens, ce qui permet à l'anneau de bénéficier de soutien et d'un réseau de revente pour ses services et ses données.

- Ces Jo-Pok ont expédié de nouveaux membres, principalement des Coréens arrivés clandestinement dans le métropolex, destinés à augmenter les rangs de l'Anneau de Choson. Jong-Won Sung devrait surveiller ses arrières, au cas où ses nouveaux partenaires décident finalement de transformer son organisation en filiale à Seattle. Ils n'auraient alors plus du tout besoin de lui.
- Hard Exit

## L'ANNEAU KOMUN'GO

Dirigé par Chulsoon Gray-Wolf, un métis mi-Coréen, mi-Américain d'origine, l'Anneau du Komun'go n'est parvenu à survivre qu'en pactisant avec les Dogmen, un gang salish-shidhe. Les deux gangs se livrent à la contrebande au travers des frontières NAO de Snohomish et du nord de Redmond, trafiquant principalement des humains, en général issus des anciens territoires tsimshians et destinés à la revente comme esclaves dans le métropolex, du moins, pour les plus chanceux d'entre eux.

Les moins chanceux, eux, sont recyclés dans l'autre activité nourricière de l'anneau, à savoir le trafic d'organes. L'organisation cultive du matos biologique issu des Barrens et se fait de l'argent à gauche en recyclant le cyberware de seconde main qu'elle récupère sur ses « cultures ». Plutôt que de concurrencer Tamanous, le Komun'go a décidé de coopérer avec lui, en le fournissant en spécimens vivants et en pièces détachées organiques.

- Rappelez-vous bien cela, quand vous obtenez de la cyber à prix imbattable chez votre doc des rues : vous ne savez jamais dans qui c'était avant.
- Butch
- En marge de son activité de trafic humain, l'Anneau Komun'go a aussi mis en œuvre une nouvelle opération. Cette dernière consiste à kidnapper des criminels (plus particulièrement des Yakuza), des marchands de sommeil et d'autres beaux personnages du même acabit, afin de leur soutirer des mots de passe, des noms, des lieux et toute autre information utile qu'ils peuvent utiliser eux-mêmes pour récupérer le butin, ou vendre à un tiers intéressé. Ils sont plutôt bons dans ce qu'ils font, ils ont vraiment de l'avenir comme inquisiteurs professionnels.
- Riser
- Les Dogmen forment des compagnons parfaits pour l'Anneau Komun'go. Ce sont d'anciens nationalistes haidas du Tsimshian, qui haïssent à peu près aussi intensément les Japonais que les Anneaux de Séoulpa, vu comme ils ont souffert de ce que Mitsuhamu a fait à leur pays.
- Mika

## LE LAÉSA

PAR TARLAN

On l'appelle la « Mafia elfe ». Le Laésa, dont le nom signifie « les oubliés » en sperethiel, fut au départ formé par les elfes du Tír Tairngire en exil qui atterrissent dans le quartier de Tarislar à Puyallup. Le noyau dur de ce syndicat est composé d'anciens du Rinelle ke'Tesrae, l'organisation rebelle qui poussait pour virer le Conseil des princes. Le réseau de contacts qu'ils avaient tissé à Tarislar leur permit d'absorber de nombreux gangs locaux, comme les Princes of Blood, formant ainsi une organisation dédiée au transit d'information, de ressources et de contrebande dans et en dehors de Tír Tairngire, à l'origine ou à destination de Seattle.

Après le renversement du Conseil, plutôt que de se dissoudre, le Laésa se découvrit encore plus d'opportunités, car parmi les réfugiés et exilés du Tír débarqués par légions entières dans le métropolex, beaucoup cherchent soudain à rentrer au pays. Les frontières du Tír, devenues beaucoup plus poreuses, offrent aussi de belles perspectives, certains anciens patriotes installés à Seattle se révélant prêts à payer cher pour rapporter quelque petit souvenir de la mère patrie, quel qu'il soit.

- Ça peut aller de la caisse de bouteilles d'alcool elfe – *taéngelé*, par exemple – à l'héritage familial, en passant par du matériel magique, de la pornographie – pardon, de l'érotisme elfe, etc. Du moment que l'argent est là, le Laésa peut tout trafiquer.
- Kat o'Nine Tales

Les *Laésasa* (terme utilisé pour désigner les membres du syndicat) parlent tous sperethiel, et l'utilisent même comme langage codé. Beaucoup sont formés au carromelec, l'art martial elfe, et ils sont bien fournis en armes pour assurer leur défense. Ils entretiennent la réputation d'être les protecteurs de Tarislar ; les locaux se montrent vraiment réticents à fournir des infos sur eux à des étrangers, et permettent au Laésa de se fondre parfaitement dans la communauté quand le besoin de disparaître se faire sentir.

- C'est pourtant loin d'être l'opinion de tout le monde là-bas. Certains à Tarislar considèrent le Laésa comme un vrai parasite pour la communauté et souhaitent le voir disparaître. Seulement, ils manquent de ressources, et quiconque est surpris à informer Knight Errant sera finalement d'exemple, donc les gens apprennent à se taire.
- Glitch
- Ces derniers temps, le Laésa s'essaie aux drogues et aux extraits d'herbes elfes, plus particulièrement leur drogue phare, le laés. Ils ont déjà sorti le leäl, une nouvelle drogue du viol très populaire qui efface une heure de souvenirs chez la victime, tout en l'assommant pendant dix minutes (ce qui fait bien neuf minutes de trop pour certains des losers qui l'utilisent). La dernière nouveauté est un truc

appelé « poussière de fée ». Celle-ci procure une euphorie hallucinatoire très divertissante, et on la décrit comme une version « light » du tempo, c'est à dire sans les effets secondaires néfastes... enfin, jusqu'à maintenant.

- Nephrine

## LES GANGS DE SEATTLE

PAR RISER

Je crois que Jack a apprécié « mon » petit essai sur les gangs de Seattle pondu pour la compilation *Capitales des Ombres*. À tel point qu'il m'a demandé de renouer avec le sujet pour cette compil-ci. Bien sûr, je ne vais pas répéter les trucs que j'ai déjà postés la dernière fois, donc ça m'a demandé beaucoup plus de boulot. J'espère que vous appréciez. Et si je me plante quelque part, n'hésitez pas à corriger (du moment que vos sources sont assez solides). Et si vous n'aimez pas, sortez donc dans les rues pour vous renseigner par vous-même, mais n'allez pas me blâmer si certains des gangs que vous croiserez ne seront pas très ouverts à la discussion.

### AU TOP

Au sommet de la chaîne alimentaire des gangs des rues, on retrouve l'équivalent criminel des corporations multinationales : des gangs énormes, à l'influence si étendue qu'ils possèdent des chapitres ou des branches dans différents pays et différentes villes du monde. Deux de ces gangs majeurs opèrent à Seattle : les Ancients et les Cutters.

#### ANCEINTS

**Territoire :** tout Seattle

**Couleur :** vert

Les Ancients sont un gang de motards exclusivement elfes qui remonte aux années 2030. Ils ont établi des chapitres partout sur la planète, mais celui de Seattle est réputé (et pas en bien) pour être le déversoir des exclus et des rebelles de Tír Tairngire. Les membres portent sur eux le symbole modifié de l'anarchie – un A majuscule encerclé -, coloré en rouge sang ou en vert acide, souvent peint à même leurs blousons et leurs motos. Si les Anciens ne sont pas un gang de magos, ils sont connus pour compter pas mal de jeteurs de sorts dans leurs rangs, ce qui signifie qu'ils peuvent sortir l'artillerie lourde quand c'est nécessaire.



Le gang contrôle pratiquement toutes les routes de contrebande entre Salem, Portland et Seattle, tout en pratiquant le racket et la protection sur son territoire, ce qui les confronte parfois à d'autres gangs rivaux ou même à des syndicats. Les chefs des Ancients sont une femme appelée Sting et un type surnommé Green Lucifer, exilé du Tír. Ils gèrent la boutique depuis bien deux décennies maintenant, ce qui démontre à quel point ils sont costauds.

- Les Ancients exercent une influence énorme sur Puyallup et Tarislar, mais ce n'est pas sans susciter une certaine résistance. Le Laésa tolère à peine le gang, ce qui est réciproque, et certains agitateurs de communauté et autres associations de quartier de Tarislar se battent durement pour se débarrasser des deux organisations.
- Tarlan
- Un nouveau facteur est apparu tout récemment dans le conflit qui oppose le Laésa aux Ancients : le débarquement d'anciens patriotes du Tír dans et autour de Seattle. La rumeur raconte que beaucoup d'entre eux cherchent à transformer l'une ou l'autre des deux organisations en tremplin pour reprendre le pouvoir, ou encore utiliser leurs réseaux respectifs au pays pour faire sortir ou entrer des ressources ou des gens de Tír Tairngire. Jusqu'ici, le syndicat comme le gang semblent s'être entendus pour que les anciennes grosses légumes d'aristos, qui sont responsables de leur exil à la base, paient cher pour obtenir leur assistance.
- Traveler Jones



## LES GANGS DE SEATTLE EN UN COUP D'OEIL

NOM	COULEURS	TERRITOIRE	TAILLE*	NOTES
162s	Marron / Rouge sang	Redmond	P	Gang de goules, bosse pour Tamanous
405 Hellhounds	Rouge / Orange	Bellevue	M	Gang de motards
Ancients	Vert	Seattle	G	Gang de motards elfes
Blood Brothers	Noir / Violet	Auburn	P	Gang ethnique afro-américain
Blood Mountain Boys	Marron / Rouge	Renton	M	Gang urbain primitif
Cereal Killers	Noir / Bleu	Matrice de Seattle	P	Gang matriciel
Chulos	Marron	Carbando, Puyallup	M	Gang ethnique latino
Crimson Crush	Rouge	Redmond	M	Gang ork
Cutters	Or / Vert	Seattle	G	Gang orienté business
Desolation Angels	Noir / Vert	Seattle	P	Gang exclusivement féminin
Disassemblers	Gris / Blanc	Downtown, Tacoma	M	Traîquants d'organes
First Nations	Bleu	Everett, Council Island	M	Gang ethnique amérindien
Halloweeners	Noir / Orange	Downtown	M	Gang ultraviolet
Leather Devils	Rouge / Noir	Bellevue	P	Gang de motards gays
Night Hunters	Noir / Argent	Renton	P	Gang raciste exclusivement humain
Ragers	Noir / Gris	Tacoma	P	Gang métahumain
Reality Hackers	Chrome / Or	Puyallup	M	Gang matriciel
Rusted Stilettos	Noir / Rouille	Redmond	P	Gang de mutants
Scatterbrains	Orange	Everett	P	Gang farceur
Skracha	Marron / Gris	Underground ork	M	Gang exclusivement ork
Specters	Argent / Vert	Espace astral	P	Gang de magiciens
Spikes	Marron / Or	Tacoma	M	Gang de motards exclusivement troll
Troll Killers	Vert / Rouge	Downtown	P	Gang raciste exclusivement humain

\* Petit, Moyen ou Grand

### CUTTERS

**Territoire :** tout Seattle

**Couleurs :** or et vert

On peut dire que les Cutters ont réussi leur comeback. Après avoir frôlé l'extinction, ils sont devenus, en seulement vingt ans, l'un des gangs les plus importants du métropole. Quant à savoir comment ils ont fait, ce n'est pas très clair. Tout ce qu'on sait, c'est que les membres actuels n'aiment pas trop en parler (d'autant que la plupart n'étaient alors pas membres). La structure du gang leur permet de reconstruire et de recruter sans cesse de nouveaux membres, certains peuvent même vite grimper l'échelle de la hiérarchie pour atteindre des postes de commandement. Les Cutters tremment principalement dans la contrebande, le chantage à la protection et des boulots de « sécurité privée en freelance », ce qui signifie généralement qu'ils jouent le rôle de muscles à louer.

Les Cutters de Seattle ont pris une nouvelle orientation récemment, quand l'actuel chef du gang, Ivan Janovich surnommé « le Terrible », a pris le pouvoir. Ces derniers temps, Ivan fait beaucoup bosser le gang avec le Vory de Seattle, ce qui paraît louche vu que le Vory semble être responsable de la mort de l'ancien chef, Vladimir. On peut imaginer que Vladimir refusait de jouer avec le syndicat, et qu'Ivan est moins difficile. Ça peut être intéressant d'observer comment les autres chapitres du gang réagissent devant la collaboration du chapitre de Seattle avec le Vory.

- ⦿ Pas seulement celui de Seattle. Le Vory travaille tout aussi « étroitement » avec les Cutters des côtes de Californie, et surtout avec ce qui reste du chapitre de LA. Moi je dis, on assiste aux prémisses d'une prise de contrôle du Vory en vue de mieux s'implanter en Amérique du Nord, un avant-poste américain sur lequel s'appuyer pour conquérir ensuite les places fortes de la Mafia sur la côte Est.

⦿ Mika

### LES GANGS INTERMÉDIAIRES

Les gangs qui suivent ont beau voir leur influence limitée au métropole de Seattle, ils n'en sont pas moins balzés et capables de rivaliser avec les gangs au top en termes d'effectifs ou de réseau. Ils travaillent souvent pour les différents syndicats du crime, mais ils sont trop gros pour que

l'un de ces derniers ne tente d'en prendre le contrôle, à moins que le gang visé ne l'accepte. Quand ce n'est pas le cas, on voit éclater une belle et coûteuse guerre des gangs, ce que les syndicats tentent d'éviter à tout prix ; à moins qu'une offense sérieuse ait été commise et qu'il puisse se révéler plus dangereux de ne pas y répondre.

### 405 HELLHOUNDS

**Territoire :** Bellevue, Route 405

**Couleurs :** rouge et orange

L'un des plus gros gangs de motards du plexe. Les 405 Hellhounds (nommé ainsi en référence aux animaux domestiques préférés du fondateur) font principalement dans la contrebande et la violence gratuite. Non, en fait, ils font surtout dans la violence gratuite, la contrebande ne servant qu'à payer les réparations, les munitions et les divertissements moins sanguinolents. On peut facilement trouver les Hounds du côté de leur portion de route préférée, alors qu'ils en défendent la propriété contre un gang rival ou même contre une patrouille de soldats de Fort Lewis, quand ils ne s'amusent pas simplement à foutre une pétöche d'enfer aux conducteurs de passage.



### BLOOD MOUNTAIN BOYS

**Territoire :** Renton, Intercity 169

**Couleurs :** marron et rouge

On peut considérer les Blood Mountain Boys comme un gang « old-school », et ce, de bien des manières. Ils sont bien profondément ancrés dans le style primitif urbain : tenues en cuir, peintures de guerre permanentes, tatouages tribaux, scarification, etc. Ils contrôlent tout le commerce des BTL sur leur territoire, mais leur usage au sein du gang demeure un grand tabou : ces trucs sont bien trop technologiques aux yeux des Boys. Ils leur préfèrent, de loin, des moyens plus traditionnels de se griller le cerveau, comme les drogues ou l'alcool, qu'ils trafiquent aussi dans leur district. Ils font des commissions pour la Mafia, le Yakuza, les Cartels fantômes et tous ceux qui sont susceptibles de les payer.



- Les Blood Mountain Boys sont aussi sur la liste noire de Knight Errant. Si la Lone Star semblait craindre d'intervenir pour stopper les fêtes orgiaques du gang, qui pouvaient durer plusieurs jours d'affilée, les Knights paraissent plus que déterminés à faire d'eux un exemple. En termes de publicité, ils ne pouvaient pas choisir un meilleur gang à prendre d'assaut, même s'ils avaient fait passer un casting.

- Star Loner

- En dépit de leur look tribal urbain, les Boys ne sont pas trop versés dans la magie. Ils accueillent parfois un chaman en leur sein, un qui semble toujours en partie défocqué à un truc, mais les gangs rivaux et les chefs de gangs suspicieux ont tendance à le flinguer avant qu'il ne devienne plus dangereux.

- Lyran

## CHULOS

**Territoire :** Carbanado, Puyallup

**Couleur :** marron

Les Chulos (« proxos » ou « gros durs » en espagnol) sont des expatriés de Californie. Ils sont d'ailleurs de plus en plus nombreux, vu que des factions entières du gang migrent de là-bas pour profiter des verts pâturages de Seattle. C'est un gang latino, mais ils se foutent éperdument de votre race du moment que vous avez des origines latines. Et même sur ce point, ils ne sont pas trop stricts non plus : presque n'importe qui dans leur quartier de Carbonado peut postuler, ce qui explique qu'ils comptent beaucoup d'orks dans leurs rangs. Ils sont bien impliqués dans la contrebande le long des routes reliant Seattle à la CalLibre, et plus particulièrement des BTL et des puces CalHot, mais aussi quand il s'agit de faire entrer ou sortir des gens de Californie, ou encore transporter des produits de première nécessité dans des endroits comme le bassin de LA.

- Les Chulos dealent pas mal de drogues pour le compte des Cartels fantômes, en Amérique du Sud. Aussi, pour expliquer leur nom, ils tiennent au moins un bordel à Carbonado.

- Kat o'Nine Tales

## CRIMSON CRUSH

**Territoire :** Redmond, à l'est de Touristville

**Couleur :** rouge

Les Crimson Crush se sont formés comme beaucoup d'autres gangs de métahumains au sortir de la Nuit de la rage. Il s'agissait avant tout

d'empêcher aux étrangers d'entrer dans les quartiers qu'ils protégeaient et de punir les éventuels humains assez stupides pour pointer leur nez dans le coin. Le gang ork a, peu à peu, pris une importance équivalente à celle d'un protecteur yakuza aux yeux de sa communauté, devenant pour elle ce qui ressemblait le plus à une force de police et une milice de quartier. Les Crush prennent soin des leurs. Après le Crash, par exemple, ils n'ont pas hésité à casser des crânes pour maintenir l'ordre et à distribuer de l'eau, de la bouffe et des médicaments aux gens dans le besoin (qu'ils ont, pour certains, « libérés » des camps ou des convois). Ils acceptent les « hommages » des commerces locaux, mais assurent leur sécurité en échange. Ils dealent aussi des puces dans Touristville, en voisins, mais vendent principalement à des étrangers.

Les membres des Crimson Crush ont tendance à se méfier des humains en général, et tout signe de l'Humanis les fait voir rouge, au point de charger sans réfléchir.

## DISASSEMBLERS

**Territoire :** Downtown, sud de Seattle

**Couleurs :** blanc et gris

Tout a commencé par un ramassis de charognards et de petits trafiquants d'organes, qui ont décidé, il y a quelques années, de se fédérer pour former les Disassemblers, ou du moins, leur noyau dur. Car, depuis, la petite bande a grandi pour devenir une petite entreprise prospère, qui acquiert et revend des organes et des membres à différents clients, et principalement à Tamanous. Si prospère, en fait, que les effectifs du gang sont en constante augmentation et que leurs liens avec le syndicat de trafiquants d'organes se resserrent étroitement. Au point que les Disassemblers ne bossent presque exclusivement que pour eux, désormais.

Vous pouvez identifier les membres du gang grâce à la passion qu'ils semblent entretenir pour les tatouages de têtes de mort et autres imageries macabres qu'ils arborent. Il « récoltent » les corps parmi les SDF, les perdants des affrontements entre gangs et tous ceux qu'ils sont chargés de faire disparaître, contre rémunération, allant même jusqu'à proposer au client un rabais si ce dernier les autorise à faire disparaître le corps chez l'un de leurs chop-shops. Tout morceau de viande qu'ils ne peuvent revendre à des charcudos ou des cliniques clandestines finit dans les doggie bags de leurs clients goules.



- Il y a des rumeurs qui courrent ces derniers temps sur la manière dont les Disassemblers adoptent de plus en plus des comportements de goules. On parle notamment des ces initiations de gang où les bizuts sont tenus de manger de la viande crue qui leur est présentée comme étant métahumaine. Certains pensent qu'il ne s'agit là que d'une farce de bizutage un peu morbide et qui colle parfaitement au sens de l'humour des Disassemblers, mais je ne serais pas étonnée d'apprendre qu'ils bouffent de la vraie viande métahumaine.

- Hard Exit

- C'est une possibilité certes dérangeante. Mais je pense que l'accroissement des comportements cannibales chez certains métahumains peut cacher quelque chose de bien pire derrière les Disassemblers. Pire que Tamanous. Ou quelque chose impliquant Tamanous.

- Ethernaut

- Wendigo ?

- Lyran

- Ça s'pourrait.

- Ethernaut

## FIRST NATIONS

**Territoire :** Everett et Council Island

**Couleur :** bleu

Les First Nations forment un gang exclusivement américain d'origine, même si leurs critères d'adhésion sont bien moins stricts que ceux employés par les douanes des NAO elles-mêmes. Le gang avait pour habitude de contrôler pas mal de business sur les docks au nord de l'Arcologie. Ces derniers temps, ils se concentrent surtout sur Everett et Council Island, où ils ont pratiquement le monopole sur tout ce qui crame le cerveau (drogues et puces), tout en se livrant à quelques racketts de protection. Dirigé par une elfe salish du nom de Blood-of-the-Buffalo, le gang s'affiche comme étant férolement attaché à leur héritage amérindien, et même si la plupart de ses membres sont nés bien après la Guerre de la Danse fantôme, beaucoup parlent encore du désir brûlant qu'ils ont de reprendre les terres de leurs ancêtres des mains des visages pâles. Comme vous pouvez l'imaginer, ils comptent en leur sein nombre de chamans et d'adeptes pour soutenir ces ambitions.

- Cela implique Blood-of-the-Buffalo elle-même, qui est un chaman bien compétent dans son genre.

- Lyran

- Les First Nations forment en fait la première ligne du Koshari pueblo, qui cherche à s'établir dans le métroplex. Ils entretiennent une grande animosité envers le Yakuza, leurs anciens patrons. Le prétexte le plus invoqué étant que les Yaks ne les ont jamais appréciés. Les ruptures peuvent être si difficiles, parfois...

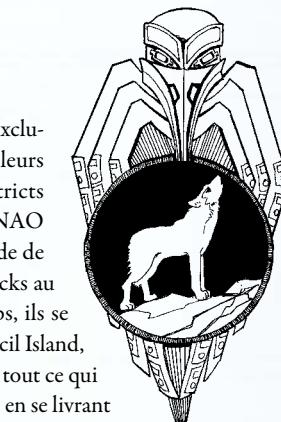
- Mika

## HALLOWEENERS

**Territoire :** Downtown

**Couleurs :** noir et orange

Les Halloweeners forment un gang qui effraie même les autres gangs, surtout ces derniers temps, où leur fascination sordide pour l'imagerie macabre inspirée d'Halloween semble s'être salement accentuée. L'actuel chef du gang est un être mystérieux qui répond au nom de Nightmare. Il semble tout droit



sorti d'un film pour ados du siècle dernier : un masque de tête de mort en plastique qui brille dans la nuit, des fringues en cuir à franges avec un bandana orange noué en brassard à chaque bras. Son look semble imprimer sa marque chez les autres membres du gang, qui ont tendance à l'imiter, tout en variant le choix des masques : un masque de hockey, un masque de monstre en caoutchouc... Le gang remplit ses poches en pratiquant un mélange bien dosé de deals, d'agressions, de petits vols et de violences à louer.

- Quoi que soit Nightmare – et je vous rappelle que l'on n'est même pas capable de dire si c'est un homme ou une femme – c'est pas un rigolo. Pas mal d'histoires tournent autour de lui, des rumeurs de pouvoirs supernaturels, allant d'une aura enflammée à la faculté d'aspire la vie de ses victimes ou de les faire littéralement faire mourir de peur. La seule chose que je peux affirmer avec certitude, je la tiens d'une source au-dessus de tout soupçon qui m'a certifié que l'aura de Nightmare est solidement masquée. Et ce n'est pas dû au manque de pouvoir de ma source, mais bel et bien au fait que Nightmare cache quelque chose et que quelqu'un se doute très bien de ce qu'il fait.

- Ethernaut

## SKRAACHA

**Territoire :** Underground ork

**Couleurs :** marron et gris

Les Skraacha se sont formés à partir d'une bande d'orks de l'Underground qui se sont rassemblés pendant et après le Crash pour protéger leur communauté, en se basant sur l'idée, totalement vérifiable, que personne d'autre n'allait le faire pour eux. Ils ont commencé à s'organiser quand les choses commençaient à s'effondrer à l'extérieur, patrouillant l'Underground à la manière d'une milice de quartier. Ils représentent une source de fierté au sein de la communauté orke, et offrent une opportunité d'intégration aux jeunes orks en colère qui cherchent à casser des genoux, en leur inculquant discipline et rigueur. Ils ont fini par soutenir les manifestations pour les droits des métahumains, mais ils postent aussi des vigiles au Crying Wall et s'offrent parfois des sorties pour affronter des sympathisants ou des chapitres de l'Humanis.

- Skraacha signifie « écorcheur » en or'zet. Les membres portent ce nom comme ils porteraient une médaille d'honneur.

- Butch

- Les Skraacha sont loin d'être des anges. Ils baignent jusqu'aux crocs dans le trafic d'armes et la contrebande dans d'autres parties du plexe. Sans parler des cambriolages et autres agressions qu'ils pratiquent sur quiconque est soupçonné d'être un partisan de l'Humanis ou un « ennemi du peuple ork ».

- Hard Exit

## SPIKES

**Territoire :** Tacoma, I-5 au sud de Downtown

**Couleurs :** marron et or

Formant le deuxième plus gros gang de motards de Seattle, les Spikes se battent pour la première place avec les Anciens depuis des années maintenant. Si longtemps que leur logo a représenté, pendant un temps, la tête défoncée d'un elfe embrochée sur une pique. Leur chef, un troll psychopathe de nom de Lord Torgo, détestait les elfes de manière obsessionnelle. Mais les choses changent : Torgo est mort en prison l'an dernier, et les Spikes se sont lassés de perdre sans cesse contre les Anciens. Depuis, s'ils n'ont pas officiellement fait la paix, ils ont décidé de se concentrer sur d'autres trucs, qui rapportent assez pour leur permettre de prendre soin de leur jolies motos et de faire la fête quand ils ne sont pas occupés à exploser des têtes (même si, aux yeux des Spikes, c'est à peu près la même chose). Là où les Anciens se montrent férolement indépendants et arrogants, autant que peuvent l'être des elfes, les Spikes sont, eux, prêts à bosser pour n'importe quel syndicat de Seattle qui souhaite les payer.



- Une grande part de ce changement de politique est due au nouveau chef du gang, un minotaure à la fourrure teinte en indigo (je ne déconne pas), qui se fait appeler « BTO ». Comparé aux rages psychotiques de Torgo, il donne l'air d'un exemple de calme et de raison, se concentrant sur la manière de faire gagner de l'argent au gang, même s'il ne montre aucune objection à exploser des crânes quand la situation l'exige.

- Star Loner

- Ah ah ! J'ai entendu quelqu'un dire que « BTO » signifiait « Babe The Ox », Babe le bœuf ! Si c'est vrai, c'est plutôt zarb...

- Glitch

## LES PETITS JOUEURS

Ce chapitre va évoquer les petits gangs de Seattle qui ne sont pas parvenu à grimper les échelons de la chaîne alimentaire. On en dénombre des centaines, allant de la demi-douzaine de punks qui se sont approprié un coin de rue anonyme des Barrens à des groupes qui ressemblent plus à des shadowrunners, des Anneaux de Séoulpa ou des cellules de syndicats plus importants. Ce que les gangs de ce niveau ont en commun, c'est qu'ils font tous partie du menu fretin, aux effectifs et / ou à l'influence très limités, et qui se confrontent souvent dans les Ombres à des forces plus puissantes qu'eux.

### BLOOD BROTHERS

**Territoire :** Auburn

**Couleurs :** violet et noir

Comme les Chulos, les Blood Brothers forment un gang basé sur l'origine ethnique plutôt que sur le métatype : tous ses membres sont d'origine afro-américaine. Ils trempe dans la prostitution, le trafic de BTL et de petites arnaques aux paris, principalement du côté d'Auburn ; les Blood Brothers aiment s'habiller et voyager avec style, et ils se font souvent de l'argent de poche supplémentaire en étant embauchés comme gardes du corps ou gros-bras de luxe. Mais ne laissez pas les beaux costards et les lunettes de soleil de marque vous tromper : ces mecs sont des gangsters des plus hardcore, capables d'autant de déchaînement de violence que n'importe quelle bande néo-tribale ou primitive.

En dépit de leur nom de bande, les Blood Brothers comptent aussi des femmes dans leurs rangs, au point qu'ils sont même dirigés par l'une d'elles, une orke nommée Malvinia. On ne la voit jamais sans au moins une paire de gardes du corps habillés sur mesure, et elle entretient la réputation de pratiquer le vaudou. De là à savoir si c'est vrai ou si c'est juste une part de mystère qu'elle cultive, allez savoir...

- Si c'est vrai, alors Malvinia n'est pas une petite joueuse : son aura est aussi limpide qu'une ordinaire. Soit c'est une poseuse, soit elle utilise un truc pour masquer son aura.

- Lyran

### LEATHER DEVILS

**Territoire :** I-90 à Bellevue

**Couleurs :** noir et rouge

J'ai entendu dire que ces mecs (*tous* des mecs, aucune nana) sont réellement « liés par le cuir jusqu'en enfer », avec tout ce que cela implique. Certes, ils s'affichent avec toute la panoplie des bikers fétichistes du cuir, mais ce ne sont pas que des poseurs. Les Leather Devils forment un vrai gang de bikers ultraviolets, qui passe son temps à terroriser la portion d'I-90 qui traverse leur territoire une fois la nuit tombée. Leurs passe-temps se résument à se friter avec les 405 Hellhounds, poursuivre des motards sans défense, se livrer au car-jacking ou encore dealer dans les clubs les plus hardcore dans ou autour de Bellevue. Ils contrôlent aussi une grande partie de la prostitution



masculine et de la pornographie extrême dite « en marge », ce qui leur donne pas mal de matos pour s'adonner ensuite au chantage.

- Vraiment ? Il existe toujours des mecs dans des placards qui trompent leur femme avec d'autres mecs ?

- Khan-A-Saur

- Crois-le ou non, les droits des homosexuels ne sont en aucun cas universels, et beaucoup de gens vivent une double vie, même encore de nos jours. Et encore plus s'ils se situent vers le milieu du spectre des préférences sexuelles, ce qui les rend « capables » de vivre une vie « normale » du moment qu'ils peuvent occasionnellement s'aventurer de « l'autre côté ». Ainsi, tout ce qu'il faut pour ruiner la vie de quelqu'un, ce sont les bonnes images ou vidéos qui atterrissent dans les mains de gens comme les Leather Devils.

- Kat o'Nine Tales

### NIGHT HUNTERS

**Territoire :** Renton

**Couleurs :** argent et noir

Ces tarés sont moins un gang que... je ne sais pas trop comment les appeler. Un mouvement ? Une nouvelle espèce ? Pour résumer, c'est un groupe clairsemé de sauvages urbains, lourdement cybernétisés, mais ne répondant guère à la notion « d'humanité » du fait de leur racisme viscéral. Les Night Hunters détestent les métahumains, et sont réputés pour les attaquer en horde, les déchirant et les découpant avec leurs mains cyber, leurs griffes affûtées et leurs lames rétractiles. Pour payer leurs modifications cybernétiques obsessionnelles, ils se font embaucher comme gros-bras ou trafiquent des BTL et des drogues d'amélioration, quand ils ne revendent pas simplement les possessions – et parfois même les restes – de leurs victimes.

Leur blason représente une main argentée et griffue qui déchire une lune pleine, et ils le portent souvent en tatouage bioluminescent ou numérique, ou même encore en tag RA.

- Les Night Hunters illustrent parfaitement le côté obscur du transhumanisme : la modification à l'extrême au point de devenir sous-évolué, la quête de « pureté » en retombant à l'état de bêtes sauvages chassant en meute. Certains Hunters vont même jusqu'à modifier leur voix et leur ouïe pour leur permettre de « chanter » (« hurler » serait un verbe plus adéquat) sur une fréquence hypersonique. Ils s'en servent pour communiquer entre membres de la meute sans qu'aucune de leurs proies ne s'en aperçoive.

- Plan 9

### RAGERS

**Territoire :** docks de Tacoma

**Couleurs :** noir et gris

Leur nom fait référence à la Nuit de la rage. Ce gang est composé principalement d'orks, avec quelques trolls et quelques nains ainsi que des changelins marginaux. Ils accusent un comportement très clanique et semblent en soif perpétuelle de revanche pour des événements qui ont eu lieu bien avant que la plupart d'entre eux ne soient nés. Ils prétendent protéger les métahumains de Tacoma, mais en vérité, ils sont bien plus attachés à protéger leurs petits business de contrebande. C'est d'ailleurs pour ça que, après des années d'affrontement avec la Mafia, les Ragers ont réalisé qu'il était plutôt dans leur intérêt de travailler avec les familles du syndicat plutôt que contre elles, quand bien même elles sont en grande majorité humaines. Le Vory leur a un peu fait du pied dernièrement, car il n'est un secret pour personne qu'ils aimeraient bien étendre leur influence sur les docks.

- Le Vory surfe sur la réputation d'Evo et se fait passer pour « amical » envers les métahumains, plus tolérant que ses rivaux de la Mafia. Reste à voir si les Ragers mordent à l'hameçon.

- Mika

## RUSTED STILETTOS

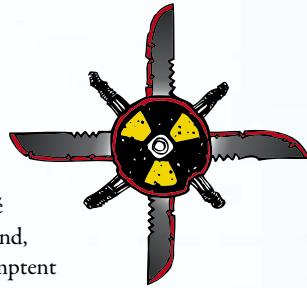
Territoire : Glow City, Redmond

Couleurs : noir et rouille

À l'instar de leur territoire, situé dans le quartier de Glow City à Redmond, les Stilettos crèvent à petit feu. Ils comptent principalement dans leurs rangs des orks et des trolls, mais aussi quelques nains et humains difficilement reconnaissables, et presque tous arborent des marques physiques de leur vie prolongée en environnement radioactif, le tout accompagné de nombreux signes de démence. Le fait que les Stilettos fassent leur beurre dans le trafic de drogues et de puces n'aide pas non plus leur état de santé, d'autant qu'ils sont plus qu'enthousiastes quand il s'agit de tester par eux-mêmes leur marchandise. Ils sont à peine tolérés aux frontières de leur propre territoire, mais personne n'est assez stupide pour les menacer dans leur zone, où ils sont tout à fait capables de vous écorcher vif, de revêtir votre peau et de violer votre cadavre (dans cet ordre si vous avez de la chance).

- Si les effectifs des Stilettos décroissent, le gang représente, malheureusement, l'un des meilleurs choix de communauté (en partie) organisée de Glow City. Après tout, beaucoup d'entre eux en sont au stade terminal, avec seulement quelques années à vivre et pas grand chose à perdre. C'est pas étonnant qu'ils soient devenus complètement tarés.

• Nepheline



## TROLL KILLERS

Territoire : Downtown, près du lac Washington

Couleurs : rouge sang et marron

Comme leur nom semble l'indiquer, les Troll Killers sont une bande d'humains furax, dont le passe-temps favori consiste à collectionner des crocs d'orks et des cornes de trolls, qu'ils portent en guise de trophées pour prouver leur virilité. Ils n'étaient à la base qu'une bande de descendants de partisans et de sympathisants de l'Humanis à Seattle, avant de devenir une sorte de rite de passage incarné : certains appartiennent à la deuxième voire de la troisième génération de membres. Malheureusement pour les TK, leurs proies de prédilection se sont organisées et savent répondre. Le gang a pris de sérieux coups de la part des Ragers ou même des Skraacha, qui les ont forcés à se retrancher dans leur territoire le long du lac Washington.

- Plus maintenant, Riser. Quelqu'un s'est amusé à armer et à entraîner les Troll Killers ces derniers temps, pour les transformer en une sorte de milice paramilitaire. Une bonne partie du matos en question provient en fait de trucs qui ont « disparu » durant la transition entre les deux prestataires des services de police de Seattle, ce qui signifie que, techniquement, ce matériel appartenait à la Lone Star, mais je soupçonne l'administration Brackhaven d'être derrière tout ça en faisant passer la Lone Star pour un bouc émissaire. Les TK en sont peut-être eux-mêmes aussi : tapez assez sur les métas pour qu'ils se soulèvent, puis vous obtenez une belle émeute, que vous calmez en envoyant Knight Errant frapper façon nucléaire sur les émeutiers, vous pouvez ainsi vous vanter de bien veiller à « maintenir la loi et l'ordre ».

• Star Loner

## LES GANGS SPÉCIALISÉS

Parfois, il est bon d'avoir une spécialité, quelque chose qui vous démarque des autres. C'est le cas des gangs qui suivent. À la place des crimes habituels de la rue – contrebande, trafic, extorsion – ces gangs cultivent un centre d'intérêt bien particulier ou une occupation qui sort de la simple ambition de gagner de l'argent ou protéger son territoire. Ce qui ne veut pas dire qu'ils sont moins dangereux que les gangs classiques, bien au contraire ! D'après mon expérience, la seule chose qui rend les gens plus dangereux encore que le désespoir, c'est le fait d'avoir un « dessein supérieur ».

### 162S

Territoire : Redmond

Couleurs : rouge sang et marron

Comme si Redmond n'avait pas assez de problèmes, voici les 162s (prononcez « one-sixty-twos »), un gang de goules itinérant qui taffe pour Tamanous, le réseau international de trafic d'organes. Dans les Barrens, les goules chassent en général en meute, s'en prenant à des âmes esseulées ou des groupes plus petits. Elles remettent les victimes les plus fraîches et les moins abîmées aux charcudos pour qu'elles soient mises en pièces détachées, et mangent les autres, avec les restes dont Tamanous n'a pas l'utilité. Heureusement, elles chassent seulement de nuit, et préfèrent s'attaquer aux individus les plus faibles de la faune locale : si vous démontrez un tant soit peu de force, elles auront tendance à battre retraite.



- Le nom du gang provient du Special Order 162 (le « Décret spécial 162 »), un morceau mal inspiré de la législation des UCAS qui avait pour prétention de protéger les goules de Cabrini Green à Chicago. Leur blason est un « 162 » en rouge sang, souvent accompagné de trois traits représentant des griffures.
- Hannibelle

### CEREAL KILLERS

**Territoire :** Matrice de Seattle

**Couleurs :** noir et bleu électrique

À une époque, l'idée que l'on se faisait d'un gang de geeks fans d'informatique faisait sourire. Aujourd'hui, quand on évoque les Cereal Killers, on ne rigole pas. Ils forment une nouvelle génération de gang virtuel, qui opère exclusivement dans la Matrice, où ses membres commettent des actes de vandalisme et d'« assassinats d'identité » (qui consistent à effacer virtuellement toutes les données essentielles d'un individu), quand ils ne se contentent pas des classiques retouches de lignes de crédit, de mandats d'arrêt ou d'images ou de vidéos embarrassantes. Ils font leur beurre en se livrant au chantage et à l'extorsion, mais aussi aux vols d'identité ou aux transferts de fonds.

- Les Cereal Killers portent bien leur nom : c'est une bande de sociopathes vicieux, du genre que l'anonymat numérique permet et encourage même. D'une certaine manière, tout cela n'est qu'un jeu pour eux, et les vies qu'ils ruinent ne leur semblent pas plus réelles que les octets de données qu'ils manipulent.

- Nephrine

### DESOLATION ANGELS

**Territoire :** partout dans Seattle

**Couleurs :** vert et noir

Il s'agit moins d'un gang que d'une société secrète. Les Desolation Angels se composent de femmes (et exclusivement des femmes) qui consacrent leur vie à chasser et à tuer les esprits insectes, ainsi que qui-conque travaillant avec ou ayant été contaminé par eux. On suppose qu'elles ont débuté par former un groupe de survivaliste dans la Zone de quarantaine de Chicago, mais elles se sont répandues partout après l'ouverture de cette dernière (voire bien avant si l'on en croit certaines rumeurs). Elles s'impliquent dans des opérations de contrebande, de trafic d'armes ou même de prostitution pour financer leur grande chasse aux bestioles. Au contraire de la plupart des gangs, les Angels préfèrent la jouer discrète. Elles ne sont jamais guère nombreuses à opérer dans la même zone.

- J'ai entendu parler d'un gang ou d'un mouvement similaire, basé sur Puyallup. Les membres se font appeler les Spyders et présentent la même philosophie survivaliste basée sur la chasse aux insectes. Beaucoup d'entre eux sont d'anciennes victimes, indirectes, d'esprits insectes, ayant vu ou perdu un de leurs proches, un être aimé ou un membre de leur famille, qui se serait fait attaqué, possédé, tué, etc. Ils deviennent tous complètement déments et paranois quand il s'agit d'évoquer la « menace insecte ».

- Lyran

- Les Angels sont différentes, et elles opèrent bien dans tout Seattle. Ce sont de vraies pros, froides comme la glace. J'irais jusqu'à dire que, quand elles tuent, elles font preuve d'autant d'émotion qu'une personne écrasant une mouche.

- Kat o'Nine Tales

- C'est parce que les rumeurs sont vraies : les Desolation Angels sont toutes des femmes possédées par des esprits Mante, qui chassent les esprits insectes pour se sustenter et se reproduire. Malheureusement, la seule preuve de leur véritable nature ne peut apparaître que dans des visions de l'astral profond, vu qu'une Mante tuée ne laisse physiquement qu'un corps humain.

- Axis Mundi

- Comme c'est pratique.

- Snopes

### REALITY HACKERS

**Territoire :** Puyallup

**Couleurs :** chrome et or

Les Reality Hackers n'étaient, au départ, qu'un gang de gosses corps fugueurs et de techno-geeks des Barrens. Leur habileté à infiltrer et à contourner les systèmes de sécurité électroniques a attiré l'attention et l'argent du Yakuza, qui les a alors nourris et fournis avec du matériel dernier cri. Vint ensuite la Purge, durant laquelle les Hackers furent presque anéantis, après avoir été envoyés sur un run suicide qui a presque décimé le gang. Une génération plus tard, les Hackers ont soigné leurs plaies, se sont reconstruits, et saisissent désormais toutes les opportunités pour taper sur le Yakuza. Non seulement le Crash leur est passé par-dessus la tête, mais ils ont même prospéré dans le nouvel environnement matriciel sans fil, en restant toujours à la pointe de la technologie. Leurs compétences de hacking mêlées à leur maîtrise des systèmes de sécurité physique font de leur gang une ressource bien utile.

Les Reality Hackers se livrent à de lourdes modifications cybernétiques (autant que chacun d'entre eux peut se le permettre, en fait) : des cybermembres élégants, des datajacks et des implants de communication dernier cri, des teintures corporelles complètes, des cybereux exotiques, des tatouages néo-lux...

- Après des années de vie solitaire, les Reality Hackers ont finalement forgé une alliance avec l'Anneau de Choson ; une union basée sur la survie mutuelle des deux organisations et la haine commune qu'elles entretiennent à l'encontre du Yakuza. Ils sont aussi devenus une vraie famille d'accueil pour les gamins fugueurs des corpos japonaises, ainsi que quiconque ayant une dent contre les Yaks.

- Mihoshi Oni

### SCATTERBRAINS

**Territoire :** docks d'Everett

**Couleur :** orange

Si les Scatterbrains présentent toutes les caractéristiques d'un gang de bas étage, comme le fait de survivre grâce au racket et à la contrebande, ils possèdent aussi une particularité, et une particulièrement barrée ! Les membres du gang se déguisent en clowns ou en artistes de cirque et s'amusent à monter des « farces » élaborées, comme celle de charger tout l'habillage RA d'un centre commercial d'images pornographiques ou encore d'attaquer des piétons au hasard avec des tartes à la crème ou des jets d'eau gazeuse chargée en drogues psychotropes. Tout cela pour satisfaire l'humour dérangé de Giggles (« Gloussements »), le troll psychotique qui leur sert de chef.

Jusqu'ici, les First Nations et les Scatterbrains semblent s'être tenus à l'écart de leurs affaires mutuelles, mais comme on ne peut jamais prédire ce que les Brains vont faire la nuit d'après, je ne parierais pas sur la stabilité de la situation.

- Ce qui est le plus fascinant et le plus fou avec les Scatterbrains, c'est que ce genre de concept ne peut durer, sur le papier, plus d'un an ou deux avant que ses acteurs ne fâchent la mauvaise personne ou une organisation un peu plus psychorigide. Mais après un peu plus d'une décennie d'activité, ils sévissent toujours !

- Star Loner

- C'est ce qui m'étonne aussi. Alors, j'ai enquêté. Le chef des Scatterbrains, Giggles, se livre à un vrai culte de la personnalité. Mais il est sorti de nulle part. Plusieurs histoires font l'éloge de sa force et de sa résistance hors du commun, même pour un troll. Je soupçonne que le terme de « secte » définit bien mieux ce que sont réellement les Scatterbrains, avec à sa tête un troll soumis à l'influence ou à un pacte de possession avec un esprit particulièrement joueur. Pour apporter plus de preuves, il faudrait s'approcher Giggles de plus près que me le permet ma curiosité. Je laisse donc à d'autres le loisir de prouver ou de démontrer ma théorie.

- Axis Mundi

## SPECTERS

**Territoire :** espace astral de Seattle

**Couleurs :** argent et vert

La plupart des gangs de magiciens ont tendance à se la jouer feux d'artifices. Quand une bande de gosses apprend à jeter des boules de feu ou des éclairs, ils ne peuvent s'empêcher de le faire savoir en faisant sauter le monde qui les entoure, jusqu'à ce que les flics ne les attrapent ou que leurs égos gonflés à bloc ne les retournent les uns contre les autres jusqu'à explosion complète, littérale et spectaculaire, du groupe. Les Specters sont, apparemment, plus intelligents, ou du moins, plus discrets. Ils concentrent leurs activités dans l'espace astral, opérant principalement sous forme astrale, ayant abandonné leurs corps physiques quelque part en sécurité. Cela leur permet de se livrer à des surveillances astrales très indiscrètes (à des fins de chantage ou de revente d'infos), des transmissions de messages discrets, du vandalisme et de la hantise astraux (associés à de l'extorsion pour les pousser à arrêter), et même un peu de sécurité et de protection magiques.

• Le fait que les Specters soient principalement actifs sur Seattle suggère qu'ils vivent physiquement dans le coin, mais aussi qu'ils connaissent très bien l'idéographie éthérente du métropole. Mais leur enveloppe physique peut se trouver virtuellement n'importe où, et les gangsters prennent des mesures pour s'assurer que personne ne les suit. Ainsi, ils utilisent souvent des esprits liés pour faire diversion pendant qu'ils s'enfuient dans l'espace astral.

• Ethernaut

## LES OMBRES DE SEATTLE

J'ai décidé de couvrir ce sujet moi-même, vu que je travaille dans les Ombres de Seattle depuis... bref, ça ne vous concerne pas, mais cela fait sans doute plus longtemps que la plupart de vos vies, les enfants. Le fait que je sois encore vivant, là, à vous écrire, alors que nombre des gens avec qui j'ai bossé ne le sont plus, signifie que soit j'ai une veine de cocu, soit je sais ce que je fais, à moins que ce ne soit un peu des deux. Alors, laissez-moi vous expliquer comment on court les Ombres de Seattle. Et si vous écoutez bien, vous aurez peut-être la chance de survivre assez longtemps pour transmettre, plus tard, à d'autres morveux, ce que *vous* vous savez.

Je ne peux pas dire que le shadowrunning a commencé à Seattle – personne ne peut, en fait, car personne n'est certain de ça – mais le métropole fut probablement l'un des premiers endroits à embrasser totalement le concept. L'un des premiers, aussi, où l'on a entendu et utilisé le terme « shadowrunner », qui, j'en suis persuadé, est sûrement sorti de la tête d'un de nos journalistes à un moment ou un autre. C'est assez difficile d'expliquer quelle combinaison de faits et d'opportunités ont conduit Seattle à devenir une véritable capitale des Ombres. Peut-être fut-ce la grande proportion de population SINless, la présence corporatiste bourgeonnante, la mentalité de « frontière » très far-west qui régnait après la Guerre de la Danse fantôme...

Il a fallu du temps, toutefois, pour que les fondations de la profession ne soient posées. Au départ, je pense que ce qui plaisait le plus aux protos M. Johnson, c'était le caractère anonyme et *jetable* du statut de shadowrunner. Ces derniers s'appliquent encore de nos jours, mais à l'époque, il était presque certain que le Johnson allait tout faire pour balayer les traces de son action derrière lui, et que les runners ne sortent pas du rendez-vous vivants. Pas de témoins. On a appris à la dure qu'il fallait prendre toutes ses précautions, prévoir des recours et des « assurances » qui rendent l'idée de flinguer ses runners pas assez rentable et qu'il est même préférable de les *cultiver*, pour ainsi dire.

• Bien entendu, ce genre d'embrouilles arrive encore tous les jours, surtout avec les bleus. Les employeurs trouvent de jeunes runners morts-de-faim, les embauchent pour un job puis les flinguent lors du rendez-vous qu'ils avaient fixé pour se faire payer. Les leçons que vous dispensent Jack doivent être

ressassées encore et encore. Celui qui arrive à se les rentrer dans le crâne aura une chance de survivre et d'atteindre un niveau où les Johnsons savent qu'il vaut mieux ne pas l'emmerder de la sorte. C'est la sélection naturelle appliquée aux Ombres.

• Riser

• Certaines corpos ont aussi réalisé qu'il était parfois plus facile de couper le cordon au niveau du Johnson plutôt qu'à celui des runners. Après tout, un intermédiaire n'est rien d'autre qu'un drone corporatiste jetable, et chaque Johnson a son lot d'ennemis et de rivaux au sein de sa propre boîte. Donc, parfois, la logique veut que les runners valent plus que leur Johnson, car la compagnie trouvera toujours un intermédiaire de substitution pour communiquer avec eux.

• Hard Exit

Dans les années 2040, le shadowrunning était devenu un outil accepté pour faire des affaires à Seattle (comme dans de nombreuses autres parties du monde). Les mégacorpos et le gouvernement dépendaient trop de leurs ressources des Ombres pour s'en débarrasser, et la vaste population SINless et l'économie souterraine dépendaient trop de l'argent que rapportait le shadowrunning et qu'il faisait circuler dans les interstices secrets des strates « légitimes » de la société. Les Ombres grouillèrent donc de runners à l'histoire et à la réputation longue comme le cyberbras, de nouveaux venus prêts à tout pour grimper les échelons de la réussite et, comme toujours, de bleus inconscients qui se font tuer.

Seattle prit un nouveau virage et endossa une nouvelle réputation, passant de « ville frontière » à ce mélange si particulier d'*« enclave corporatiste »* et de *« ville du crime »* qui la caractérise, devenant ainsi ce qu'un de mes amis magiciens décrit comme un *« lieu liminaire »*, qui existe en marge, entre des mondes différents et qui, parfois, s'opposent : Anglos et Amérindiens, modernité et tribalisme, magie et machine, corporations et criminels, Occident et Orient, crasse et paillettes, et ainsi de suite... Pas étonnant qu'elle attire comme un aimant toute personne qui se considère comme un paria, attirée par les histoires sorties de rues de Seattle, venant ici pour se faire un nom.

Seattle, t'es mon genre de ville.

## LE PROTOCOLE

Je connais beaucoup de gens qui entrent dans les Ombres parce qu'ils refusent de suivre les règles de la société « civilisée ». Ce que chacun d'entre eux finit par apprendre, d'une manière ou d'une autre, c'est que les Ombres ont, elles aussi, leurs propres règles. Les gens sont des créatures fonctionnant sur des habitudes, et ces habitudes se transforment vite en traditions et en protocoles. Les Ombres ne sont pas différentes. Et comme toutes les règles, il vous faut les connaître avant de savoir comment vous y plier, ou les violer.

## LES FIXERS

Si vous voulez courir les Ombres de Seattle, il vous faut un fixer. Si vous croyez que vous pouvez vous passer d'intermédiaire et ainsi récolter la prime dans son intégralité quand vous négociez directement avec le Johnson, eh bien, vous avez raison. Seulement, le fait de ne pas avoir de fixer peut gravement vous nuire à long terme, et cela vous coûtera (et vous portera préjudice) beaucoup plus que les quelques tuyaux supplémentaires que vous vous ferez sur le court terme. Les fixers ont leur propre système de réputation. Trouver du travail dans les Ombres, ainsi que les bonnes personnes pour accomplir ce travail, c'est leur expertise. Beaucoup de M. Johnsons cultivent soigneusement leurs relations avec leurs fixers, et ne s'adresseront jamais à un runner anonyme sorti tout droit de sa ruelle glauque... enfin, au cas où ce même runner parviendrait ne serait-ce qu'à entendre parler du job que propose le Johnson, ce qui n'est guère probable, car les employeurs de qualité ne jurent que par la discréction de leur fixer.

- En parlant de ça, un bon fixer se contente de transmettre les offres et d'arranger les rencontres, et disparaît juste après. Le fixer prend un pourcentage, en général à la charge du Johnson, mais il peut vous demander une contribution (cela dépend de votre arrangement avec lui). La plupart des fixers ne s'aventurent pas plus loin que l'arrangement du rendez-vous, partant du principe que moins ils en savent concernant les affaires de leurs clients, mieux ils se portent. Méfiez-vous des « shadowrunners de bureau », qui pensent qu'ils sont en charge de tout et qui décident des stratégies de votre équipe et de comment faire le boulot. En général, ils posent plus de problèmes qu'ils n'en résolvent. Si vous avez la chance de tomber sur l'un des rares fixers qui se trouvent aussi être d'excellents agents de terrain, alors c'est cool, mais assurez-vous bien de ne pas perdre votre intermédiaire durant un run, vous seriez bien emmêlés pour le remplacer.

- Mika

- C'est un bon conseil : si vous le pouvez, entretenez de bonnes relations avec plusieurs fixers. C'est plus facile de refuser du boulot de temps à autre plutôt que de découvrir, un jour, que votre fixer a clamsé, ou disparu, et que vous avez tout à reconstruire pour le remplacer.

- Glitch

Les fixers peuvent vous aider aussi pour d'autres choses que trouver du travail. Un bon fixer peut vous faire bénéficier de ses contacts pour trouver de l'équipement, des équipements rares ou difficiles à dégoter (comme des outils optroniques ou du matos magique), des docs des rues de confiance, des marchands de talismans, des magiciens, des hackers et des revendeurs d'infos... du moins, quand il ne peut lui-même vous servir pour tout ça. Choisissez votre fixer de la même manière que vous choisiriez un coéquipier ou un partenaire en affaires : prenez quelqu'un avec qui vous pouvez fonctionner, même si ce n'est pas forcément quelqu'un que vous appréciez. Certes, ça aide, mais le business, c'est le business.

Si vous ne trouvez pas de fixer qui vous corresponde et qui est prêt à accepter de nouveaux clients, la prochaine chose à faire est de trouver un syndicat du crime prêt à embaucher des freelances et qui peut trouver un peu de taf à vous jeter de temps à autre. La Mafia, le Yakuza et le Vory ont souvent des jobs à disposition, mais ne vous impliquez pas trop, par contre, car sinon, avant même que vous ne vous en aperceviez, ils insisteront pour que vous intégriez la famille, et une fois dedans, il ne vous sera guère facile d'en sortir. Le mieux à faire est d'utiliser votre contact régulier chez eux pour vous mettre en relation avec un fixer : la recommandation d'un syndicat du crime peut vous apporter beaucoup dans ce cas de figure.

## RENCONTRER M. JOHNSON

Les gens qui embauchent des shadowrunners sont aussi différents que les raisons pour lesquelles ils les embauchent. Il y a donc autant de M. Johnsons qu'il y a de jobs. La plupart de ceux que vous rencontrerez sont des professionnels corps et classe. Ce sont eux qui arrangent des rendez-vous dans des endroits discrets. Ils vont droit au but, négocient les conditions et se cassent le plus vite possible. Parfois, vous ne verrez même pas le Johnson, mais vous recevrez à la place tout un paquet d'instructions de la part de votre fixer, contenant les infos sur la cible, les détails de la mission et les codes pour vérifier le compte bancaire bloqué et vous assurer que le paiement promis existe bel et bien.

- Et même quand vous rencontrez votre Johnson face-à-face, ne partez pas du principe qu'il ne vous cache rien. Les Johnsons professionnels cachent autant leur vraie nature que leurs vraies émotions, c'est leur métier. Par exemple, ce n'est pas parce qu'il est japonais et qu'il porte des boutons de manchette et une cravate aux couleurs de Mitsuhamura qu'il roule forcément pour MCT. Les circonstances veulent que si, durant l'entretien, vous parvenez à noter un détail qui vous renseigne sur le véritable employeur de votre Johnson, c'est parce qu'il le veut bien. La méthode à appliquer, pour vous, doit demeurer la même : enquêtez, vérifiez vos infos et vos sources, fiez-vous à votre instinct et fermez votre gueule.

- Hard Exit

Les Johnsons amateurs se repèrent souvent au fait qu'ils choisissent des lieux de rendez-vous tirés tout droit de la dernière tridéo d'action en date, ou qui colle le plus à l'idée qu'ils se font d'un « rade des Ombres ». Ils se croient discrets et pensent prendre leurs précautions, mais au final, ils ne font, par leur comportement ou leurs non-dits, que crier leurs intentions véritables, si fort qu'il peut parfois s'avérer utile de vous assurer que votre nouvel employeur ne se fait pas buter en sortant, surtout si vous voulez un jour toucher votre paie (si l'on part du principe que vous acceptez le job). Certains runners refusent de bosser pour des amateurs, ou même pour quiconque leur fait mauvaise impression, alors que d'autres vont tirer profit de l'inexpérience de leur employeur ; mais gardez à l'esprit que, quoi que vous fassiez, ça influe sur la réputation de votre fixer. Si c'est lui qui a arrangé le rendez-vous et que vous devez finalement refuser le job, faites-le avec classe. Si vous voyez une opportunité de vous faire quelques sous en plus, pesez bien ce que vous avez à gagner et à perdre si tout cela revient aux oreilles de votre fixer.

Si vous vous apprêtez à rencontrer votre M. Johnson en personne avant un run, rappelez-vous que vous n'aurez pas une seconde chance pour faire bonne impression. Les shadowrunners ne sont pas les seuls à pouvoir quitter la table s'ils n'aiment pas ce qu'ils voient ou ce qu'ils entendent. Qu'ils soient pros ou amateurs, les M. Johnsons sont surtout à la recherche de professionnalisme, ils doivent sentir que les gars d'en face peuvent faire le boulot sans foutre le bordel.

- Si vous rencontrez le Johnson dans un lieu où l'on boit ou dîne, il est de coutume que ce soit lui qui règle l'addition, mais ne vous en servez pas comme un prétexte pour vous gaver comme un porc ou boire plus que de raison. La modération et la retenue laissent une meilleure impression que la glotonnerie, qui a tendance à faire fuir l'employeur. Et aussi, ne soyez pas surpris s'il ne la règle pas, ça arrive.

- Ethernaut

- Hé ! Certains ont juste un plus gros appétit que d'autres, c'est tout !

- Sounder

## LA RÉPUTATION

Vous travaillez peut-être pour des nuyens, mais la chose qui vous suit le plus dans les Ombres, c'est votre réputation. Vous pouvez vous foutre de ce que les gens de la « bonne » société pensent de vous, mais vous devriez prêter une grande attention à la manière dont les gens des Ombres vous perçoivent. Si votre réputation est bonne, vous trouverez toujours du travail, ainsi que des opportunités pour acquérir les ressources nécessaires pour l'accomplir et pour vous rendre la vie plus agréable. À l'opposé, si votre réputation en prend un coup, sachez que les gens parlent, et vous pouvez soudain vous retrouver sans opportunités de travail, ou encore voir les établissements que vous fréquentez vous fermer la porte au nez, ou les gens que vous connaissez vous tourner le dos. Si vous pensez que vous pouvez vous en sortir tout seul, réfléchissez bien, et ayez conscience que si votre réputation tombe assez bas, vous pourriez très bien vous retrouver mort dans une ruelle, sans que personne ne s'en aperçoive.

Les Ombres sont toutes autant interconnectées, si ce n'est plus, que les réseaux sociaux de Seattle. ShadowSea garde même des fils de discussions sur ses membres ainsi qu'une jauge de confiance basée sur les commentaires des utilisateurs, ce qui vous permet de voir votre influence dans les Ombres s'étendre ou diminuer en temps réel. C'est aussi le cas de n'importe quel utilisateur du site.

- Certains considèrent qu'il est de bonne guerre de pourrir la réputation d'un ennemi. Si ça marche, ça peut même se révéler une tactique payante. Mais si ça foire, il y a de grandes chances que tout rejoaillisse sur les personnes qui propagent les rumeurs. Ce sont donc leurs noms qui sont trainés dans la boue, quand leurs victimes potentielles se retrouvent portées par une vague de sympathie. Rappelez-vous, les gens se parlent dans le business.

- Khan-A-Saur

- C'est une bonne raison pour bien présenter votre CV et garder du biscuit pour prouver chacune de vos infos. Les opinions que se forment les gens peuvent devenir une question de vie ou de mort, pour eux comme pour les autres.
- Snopes

## LE RÉSEAU DE CONTACTS

Comme ils disent, le plus important, c'est pas qui vous connaissez, mais qui vous... non, laissez tomber. Ce qui compte, c'est bien qui vous connaissez. Le fait d'avoir une bonne réputation se résume à la capacité à se faire des amis partout, même dans les pires endroits, car les contacts et les réseaux sont ce qui fait vibrer les Ombres de Seattle, comme partout ailleurs. Nous, les marginaux, nous devons rester soudés, parce que, comme le disait Ben Franklin, on finira par nous prendre séparément.

- Jack, j'aimerais juste que tu saches que la CI réactive programmée pour se jeter sur la première personne qui oserait te demander, pour la blague, si tu as connu Benjamin Franklin personnellement représente, à mes yeux, une précaution de ta part à la fois méchante et malicieuse, et je t'admire grandement pour ça !
- Kat o'Nine Tales

Avoir des contacts signifie avoir accès à tout un système de substitution pour remplacer les services et les ressources que n'importe quel citoyen bénéficiant d'un SIN tient pour acquis : quelqu'un pour vous vendre de la bouffe, pour vous héberger, sans parler des services médicaux, des munitions, des armes, des armures, des vêtements, du matos électronique, etc. Heureusement, l'économie des Ombres du métroplex fonctionne autant sur des faveurs et des services rendus que sur l'argent certifié et les bons au porteur. Connaître des gens qui ne vous traînent pas sur un deal et sur qui vous pouvez compter, c'est ce qui fait parfois la différence.

Quand vous avez besoin de services plus spécialisés, comme je vous l'ai dit, un bon fixer peut vous présenter aux bonnes personnes. Cultivez bien ces relations, car cela ne tient qu'à vous qu'elles le restent, et elles peuvent se révéler bien plus importantes que tout l'argent que vous dépenserez avant la fin du mois. Connaître quelqu'un qui peut vous aider en un claquement de doigts, c'est aussi ce qui fait parfois la différence.

- Tout n'est pas non plus aussi intéressé qu'on le prétend dans les zones les plus marginales du métroplexe. Les Barrens reposent sur une longue tradition d'entraide en gens venus d'ailleurs et rompus à l'idée de se regrouper pour former une communauté plus forte, capable d'aider tout un chacun. C'est comme ça qu'ils ont survécu à la Grande Danse fantôme, à la Nuit de la rage et à deux Crashs informatiques. Certains groupes de « marginaux » savent mieux s'occuper d'eux-mêmes que les soi-disant « bons » citoyens qui seraient incapables de reconnaître leur voisin dans une file de suspects, et qui s'enfuiraient en voyant l'un d'eux se vider de ses tripes sur la chaussée parce qu'ils « refusent de s'impliquer ».

- Traveler Jones



## LE CODE

Techniquement, on devrait parler « des codes » ou « d'un code », car LE code n'existe tout simplement pas. Enfin, à moins que vous ne teniez compte de la fameuse maxime des shadowrunners : « Surveille tes arrières, vise juste, conserve des munitions et surtout, ne traite jamais avec un dragon », et même celle-ci est plus respectée en esprit qu'en pratique. Pourtant, les runners les plus prospères (et les plus vivants) que j'ai connus vivaient en suivant un code qui définissait ce qu'ils étaient et régissait ce qu'ils faisaient.

Pourfois, il se résume simplement à un : « Je fais le taf, donc je suis payé. » Pour d'autres, c'est beaucoup plus complexe, mais tout ce qu'il faut savoir, c'est que ce code précise vos limites, ces lignes que vous ne voulez pas franchir. Même celui cité en exemple le fait : si vous prenez un job, vous le faites jusqu'au bout. Si vous faites le job, vous obtenez ce que l'on vous a promis en retour... ou vous prenez quelque chose d'équivalent. Le fait que vous suiviez un code en dit long sur votre stabilité et votre fiabilité. Ça ne vous achètera pas la confiance totale de l'autre, mais dans les Ombres, c'est ce qui vous rapportera le plus.

Plus important encore, le fait d'avoir un code vous procure quelque chose auquel vous raccrocher dans un monde où chacun soupçonne son prochain et où les valeurs sont rares. C'est une opportunité qui vous est donnée de vous définir, quelque chose que beaucoup de gens ne partagent pas (ou n'ont pas choisi de partager). Et si cela n'a aucun sens pour vous, tout ce que je peux vous dire, c'est qu'un jour, ça finira par vouloir dire quelque chose, et j'espère que ce moment où vous le réaliserez ne viendra pas trop tard.

- ⦿ Mon code est « Fais-le aux autres avant qu'ils ne te le fassent à toi. » Il ne s'agit pas d'une de ces conneries romantiques d'épanouissement de la personnalité. C'est juste histoire d'avoir une règle de bon sens (ou pas) à appliquer au quotidien pour survivre. Laissez toutes les questions sur le sens profond de la vie à ceux qui ont le luxe de pouvoir se les poser.
- ⦿ Butch
- ⦿ Pourtant, même ton pragmatisme est un code, Butch. Nous avons tous connu de soi-disant « runners » qui ne sont en vérité rien d'autres que des psychopathes complètement barrés ou des amateurs qui, soit ne savent pas ce qu'ils font, soit s'en foutent complètement. Ils sont complètement imprévisibles, ce qui implique qu'ils ont plus de risques de se faire buter, et tous ceux autour d'eux avec. Personne ne veut travailler avec quelqu'un comme ça sur le long terme. Même si tu trouves qu'avoir un sens ou une ligne de conduite dans ta vie, tels que Jack les décrit, ne signifie rien, le fait d'avoir un code te permet de rester en vie et t'aide à réussir dans les Ombres. C'est tout ce qui compte.
- ⦿ DangerSensei
- ⦿ Pourtant, c'est parfois fun de prétendre auprès de bleus qu'il y a un vrai « code du shadowrunner », juste pour voir jusqu'à quand ils y croient.
- ⦿ Kat o'Nine Tales
- ⦿ Ouais. J'aime surtout celle qui dit que « le petit nouveau partage sa première paie. » Tu es une tordue, Kat.
- ⦿ Pistons

## LE MARCHÉ NOIR

Chaque endroit du monde est différent quand on évoque la palette de services que leurs employeurs demandent aux shadowrunners. Pourtant, c'est la même chose partout, en fait. À Seattle, vous trouverez tous les types de boulots classiques des Ombres, du vol de données au sabotage en passant par l'extraction corporatiste. Il existe aussi des opportunités plus particulières au métroplex, en fonction du quartier ou des personnes impliquées.

### LA CONTREBANDE

Seattle est un port de commerce majeur de la côte Pacifique. Des navires et des avions en provenance du monde entier – mais essentiellement

de l'océan Pacifique ou du reste de l'Amérique du Nord – viennent jusqu'ici pour décharger leur cargaison et leurs passagers sur les docks et dans les aéroports. Ce qui signifie qu'il existe un vaste marché de transport de marchandises ou de personnes transitant par Seattle en évitant les habituels contrôles des douanes, les inspections d'hygiène, l'immigration, les visas ou les taxes.

La contrebande vient de partout : il s'agit de puces simsens illégales venues de Hong Kong ou de Californie, de drogues du Triangle d'or et d'Amérique du Sud, d'armes issues du monde entier, principalement de Russie et d'Asie du Sud-Est ; mais aussi de cybernétique, de matériel et de fournitures médicales, et la liste est encore longue.

- ⦿ La contrebande ne concerne pas seulement des marchandises illégales. Souvent, les contrebandiers livrent à leur client des marchandises totalement légales, mais qui échappent, du coup, aux taxes d'importation, à la TVA, etc. Certains jours, vous pouvez vous retrouver à livrer des caisses d'armes à des hommes de main du Vory ou des gangs de rue, et le lendemain, des boîtes de jouets très chers ou de la bouffe de luxe à des citoyens avisés. Tout dépend de combien les gens sont prêts à payer (ou combien ils cherchent à économiser).

### ⦿ Sounder

La plupart des clandestins qui sont convoyés proviennent de Chine, de Russie, des Philippines, de Callibre, de Tîr Tairngire et des anciennes nations ute et tsimshian, pour ne nommer que ces pays. L'immigration est étroitement surveillée et contrôlée à Seattle, principalement à cause du peu d'espace vital disponible, mais beaucoup de ces clandestins ont déjà des membres de leur famille sur place. D'autres espèrent y commencer une nouvelle vie, pour éventuellement faire venir ensuite des membres de la famille ou des amis de leur pays d'origine. Certains clandestins paient leur transport en acceptant un certain temps de servitude, d'autres sont, virtuellement ou réellement, des esclaves, achetés dans leur pays d'origine et revendus à Seattle, auprès de syndicats du crime, de bordels, de fermes de travail corporatistes ou d'acheteurs privés.

- ⦿ Les syndicats ont tendance à gérer eux-mêmes leur propre commerce d'esclaves, car la multiplication des intermédiaires augmentent les risques que l'un d'eux se découvre soudain une conscience, ou n'ait en fait infiltré l'activité sur les ordres d'une autorité policière. Quand autant de lois nationales et internationales sont violées, ils préfèrent assurer le steak.

### ⦿ Butch

- ⦿ Les gens ne sont pas les seules marchandises vivantes à être transportées jusqu'à ou depuis Seattle. Il existe un marché parallèle pour les animaux et les paranimaux exotiques. Certains les achètent pour les domestiquer, d'autres pour les chasser, en tirer des ingrédients magiques, les livrer à une expérimentation scientifique ou encore pour en faire un bon dîner. La Chine, le Japon et la Corée, en particulier, trafiquent toute une variété de d'organes ou de fluides de paranimaux réputés pour leurs effets magiques. La plupart du temps, tout ça repose sur des conneries, mais beaucoup de clients ne sauraient différencier de la corne de licorne réduite en poudre et de la corne d'antilope d'élevage. Mais il reste pas mal de trucs bien authentiques sur le marché noir.

### ⦿ Lyran

Seattle représente, pour les UCAS, une porte ouverte sur l'océan Pacifique. De nombreux transports intercontinentaux transitent jusqu'au métroplex, par avions de fret, zeppelin cargo, train ou transport routier, utilisant souvent des riggers ou des poids lourds intelligents. Les patrouilles des NAO vérifient scrupuleusement le trafic routier, ce qui oblige les contrebandiers à passer la frontière au niveau d'Everett, de Redmond ou de Puyallup et de traverser les terres sauvages. Les Cascades représentent un point de passage populaire, car la tribu des Orks des Cascades gère des dépôts de réapprovisionnement ou de réparation, en plus de leur propre marché noir.

Seattle exporte aussi sa contrebande vers l'ouest, visant Vladivostok, Hong Kong, Sydney, Osaka et Shanghai ; et vers le sud, pour atteindre Portland, San Francisco, Los Angeles et San Diego. Les contrebandiers privilégient les petits transporteurs, des hors-bords aux remorqueurs, en passant par les sous-marins, les appareils de vol à basse altitude, et les points de livraison ou de chargement situés en mer.

- ➊ Les multinationales peuvent profiter de leurs statuts pour importer des trucs dans des docks ou des entrepôts qu'elles contrôlent, mais aussi pour passer les éventuelles inspections, du moment que les rapports à destination des gouvernements des UCAS ou de Seattle sont remplis – et ils sont aisément falsifiables. Certains cadres moyens se servent aussi de cette aubaine pour arrondir leurs fins de mois auprès des syndicats.

#### ➊ Sounder

### LE ROBINISME

Les runs dits « robinistes » ont été nommés ainsi en référence à Robin des Bois, qui volait aux riches pour donner aux pauvres. Elles sont très populaires dans les Ombres de Seattle, même si elles ne sont pas toujours aussi altruistes que l'était le vieux Robin. Pourtant, dans un vaste métroplexe de plusieurs millions d'habitants, où toutes les richesses sont concentrées entre les mains de moins d'un pour cent de la population, il existe beaucoup d'opportunités à saisir, quand il s'agit de prendre à ceux qui ont pour donner à ceux qui n'ont rien.

Le robinisme n'implique pas forcément un vol. Parfois, il s'agit plus de faire des shadowruns en bénévole, ou encore de bosser pour les pauvres en étant embauché par de riches employeurs. Beaucoup de quartiers de Seattle ne peuvent s'offrir un service de police digne de ce nom, mais parfois, les résidents peuvent se concerter et parvenir à embaucher un substitut sous la forme d'une équipe de shadowrunners. Ces derniers devront principalement résoudre des problèmes causés par des gangs, des petits mafieux, des charcudocs clandestins ou des contaminations de tout et n'importe quoi, des goules aux esprits Termites géants. Il y a des risques que vous ne vous fassiez pas beaucoup de nuyens dans l'affaire, mais vous gagnerez au moins toute la gratitude des locaux, qui peuvent vous fournir des services utiles à l'avenir, comme des réparations gratuites, des traitements médicaux ou un repas à volonté dans un des restaurants du coin, et ce, chaque fois que vous faites un tour dans le quartier.

- ➋ Et peut-être même plus que cela. Les chaînes tridéos exigèrent peut-être, mais certains Robins des Ombres deviennent eux-mêmes des légendes locales, au point d'attirer l'attention des médias. Ils se voient proposer des accords pour les droits de leur histoire, ainsi que pas mal d'avantages, pour élaborer des sims ou des reality-shows narrant leurs exploits. Une célébrité soudaine. Bien entendu, ils doivent aussi renoncer à tout droit de contester le portrait que l'ont fait d'eux, et se retrouvent souvent emportés loin de la communauté qu'ils essayaient d'aider au départ. Mais bon, c'est ça le showbiz.

#### ➋ Mika

- ➌ Certains jobs de robinisme consistent à s'impliquer socialement, comme pour défendre un groupe de squatteurs que des corps cherchent à évincer pour démolir un bloc d'immeubles et peut-être y reconstruire quelque chose d'ici cinq à dix ans, si les plans ne changent pas, ou encore convaincre une compagnie de ne pas trop regarder un détournement de son eau potable, de son électricité ou d'autres ressources qui sont redirigées vers une communauté de SINless voisine. Parfois aussi, cela comporte un travail d'enquête pour remonter des merdes compromettantes et donner un moyen de pression aux petites gens, ou encore expliquer aux parties concernées ce qui risque d'arriver si elles ne changent pas leurs plans ou ne se tiennent pas à carreau.

#### ➌ Hard Exit

### SHADOWSEA

ShadowSea a remplacé l'illustre Shadowland Seattle, en devenant la première base de données des Ombres après le Crash 2.0 qui effaça

son prédecesseur. J'ai déjà fait mention de ma participation au groupe de fondateurs de ShadowSea, mais nous avons dû cesser de collaborer à cause de nombreux désaccords concernant la structure du nœud et son but essentiel. Cela m'a conduit à créer le JackPoint. Mais je continue d'exprimer mon plus grand respect envers Facette, l'admin et sysop de ShadowSea, car je n'éprouve aucun sentiment négatif à son endroit.

ShadowSea collecte des données, en se concentrant principalement sur les informations concernant la région de Seattle. Il est toujours connecté au réseau de Shadowland, ce qui lui fait bénéficier d'une connexion sécurisé au Nexus, ainsi qu'une sauvegarde de toutes ses informations.

- ➊ La rumeur prétend que certaines données de feu Shadowland Seattle ont survécu au Crash grâce à une sauvegarde d'urgence, mais si c'est le cas, personne n'a jamais prétendu y avoir accès.

#### ➊ Glitch

Le nœud sert aussi de point de rencontre virtuel et de réseau social pour les shadowrunners du métroplex. Le Sound and Fury est un bar virtuel où vous pouvez socialiser, et l'Olympus propose différents points de rendez-vous sécurisés avec une magnifique vue virtuelle (en direct ou simulée). Vous pouvez aussi trouver différents tutoriaux et systèmes experts en ligne au Scarecrow, dont la série de sims ShadowSea : *Shadowrunning 101 (Introduction au shadowrunning)*.

- ➋ Pour tout vous dire, j'aime bien ShadowSea pour sortir et faire des rencontres, mais je trouve les informations du JackPoint d'une bien meilleure qualité ; elles me paraissent plus précises. ShadowSea, c'est comme une vaste bibliothèque : vous devez savoir comment vous servir de l'index et où commencer à chercher les infos que vous visez, mais tout ce que vous trouverez au final, ce sont d'autres personnes. Le JackPoint, c'est plus comme un club privé et exclusif, où vous échangez des infos avec des gens que vous connaissez.

#### ➋ Plan 9

### RECHERCHE SHADOWSEA : L'EXCHANGE

L'Exchange est une célèbre « banque de faveurs » basée sur un logiciel viral. Ce dernier s'installe sur un commlink et fait apparaître l'icône d'un X rouge sur votre affichage avec un texte expliquant que le propriétaire de ce commlink a été ajouté à l'Exchange. Le logiciel se connecte à de nombreux nœuds anonymes où il envoie et desquels il reçoit des informations. Il soumet parfois au commlink infecté différentes requêtes, toutes gratifiées par une « récompense karmique » appropriée. Ces requêtes peuvent varier de la plus simple (comme prendre et charger une photo d'un lieu précis à une heure précise ou se connecter à un numéro de RTL et raccrocher au bout de cinq secondes) à la plus complexe (comme récupérer et livrer un paquet mystérieux en lui faisant traverser la ville). Les récompenses sont, elles aussi, attribuées anonymement, et souvent même elles répondent sur mesure aux besoins de chaque utilisateur, ce qui implique une connaissance presque totale de chacun d'eux. Elles peuvent prendre la forme d'informations, d'équipement ou de faveurs accordées par d'autres membres de l'Exchange ou de leurs associés. L'Exchange n'a jamais demandé d'argent en guise de faveur, ni n'en a reversé en guise de récompense.

L'Exchange en est au moins à sa seconde incarnation. La première impliquait des commlinks déjà préprogrammés, contenant le hardware et les logiciels nécessaires pour l'utilisation de l'Exchange, et distribués anonymement aux nouveaux membres. Ces commlinks (et les nœuds cryptés qui leur étaient associés) ont disparu après le Crash 2.0. Le programme viral n'est réapparu que voici quelques années.

Personne n'a jamais révélé qui se cache derrière l'Exchange, ni l'objectif final du programme. Les spéculations vont bon train, prétendant qu'il s'agit d'un groupe de hackers ou de technomanciens, ou encore une corporation, une expérience gouvernementale, une campagne de marketing ou une intelligence artificielle.

- Que réserve l'avenir au métroplex de Seattle ? J'ai demandé à certains parmi notre petite communauté d'imaginer ce qui nous attend, et voici les pensées qu'ils ont livrées en réponse. N'hésitez pas à ajouter les vôtres, ce que vous imaginez ou anticipez concernant notre cité d'émeraude dans les mois voire les années à venir. Je dois avouer que Seattle m'a souvent surpris, donc je reste à jamais curieux la concernant.
- FastJack

mieux employé ailleurs. Leur dévotion à des idéaux tels que l'« exploit humain » sont risibles quand on constate à quel point ils ignorent sciemment tout ce que la métahumanité a accompli ces cinquante dernières années en termes de développement corporel et de records physiques. Il existe des gens qui peuvent exploser tous les records olympiques existants, mais ils se voient bannis des jeux car leurs capacités ne sont pas considérées comme « naturelles ». C'est du racisme puant, un symbole de tout ce que l'humanité a de plus étroit.

- Plan 9

## L'AVENIR

### LES JEUX OLYMPIQUES DE 2076

PAR KHAN-A-SAUR

Un chapitre important concernant le futur de Seattle va se jouer avec la candidature du métroplex pour l'organisation des jeux Olympiques d'été de 2076. Les initiateurs du projets, qui comptent le gouverneur Brackhaven, soutiennent que, outre l'honneur d'accueillir une institution comme les JO, l'évènement peut rapporter des milliards de nuyens à Seattle, tout en entraînant l'opportunité de nouveaux projets de travaux et d'aménagement publics, mais aussi créer un pont entre Seattle et les Nations des Américains d'origine, qui ont accepté de coorganiser les jeux.

Les forces qui combattent le projet olympique de Seattle arguent, elles, que non seulement le métroplex ne peut se permettre d'accueillir un évènement aussi massif et aussi coûteux, mais aussi que la candidature n'est qu'un prétexte du gouvernement du métroplex pour saisir les vastes terrains dont la propriété est en dispute ou certains quartiers des Barrens. Certains projets du gouverneur impliquent donc de raser des sections entières de Redmond et d'utiliser les vastes terrains en friche d'Everett, tout en réhabilitant le Seattle Center. Les activistes métahumains affirment que leurs quartiers ont été désignés en priorité, mais l'administration dément, bien entendu.

Officiellement, Knight Errant semble neutre sur ce débat, mais en privé, on s'inquiète du nécessaire accroissement de la sécurité durant un tel évènement. Les jeux Olympiques forment une cible d'attentat de premier choix, et les Knights souhaitent s'assurer que leur division anti-terroriste est bien en place et fonctionnelle avant de les accueillir. D'autres inquiétudes visent aussi les manifestations et les soulèvements qui peuvent éclater durant l'évènement. On compte déjà plusieurs manifestations dans les quartiers métahumains de Redmond et de ses environs.

Pour ceux qui se demandent pourquoi le gouverneur Brackhaven soutient tant l'idée d'accueillir les jeux à Seattle, rappelez-vous que, au-delà de la publicité et du prestige que gagnerait Seattle en les accueillant, les jeux Olympiques sont l'un des derniers bastions de l'excellence « humaine » qui attirent une attention et une participation mondiales. Si la participation des métahumains est permise depuis un moment déjà, ces derniers souffrent toujours d'une certaine forme de discrimination, touchant principalement les orks et les trolls pour leur masse musculaire et leur volume corporel surdéveloppés.

Beaucoup considèrent les jeux « de gala » de Tokyo de 2052 comme un point noir marquant l'histoire olympique, mais des nations comme Tír Tairngire ou Tír na nÓg ont fini par taire toute critique de leur part quand les elfes se sont retrouvés largement intégrés dans les évènements sportifs olympiques. Qui se fout de savoir si les gobelins sont abandonnés au bord de l'autoroute ? Si certaines personnalités de la nouvelle et démocratique nation de Tír Tairngire ont déjà élevé leur voix contre la politique actuelle des jeux, le gouvernement du Tir a bien d'autres chats à fouetter. On verra ce qu'il en sera d'ici quelques années, mais d'ici là, l'attribution des jeux aura déjà eu lieu.

- Plus personne ne s'intéresse aux JO depuis plus de trente ans. Les jeux ne forment qu'un rituel archaïque et sans aucun sens, durant lequel des pays investissent des milliards de nuyens alors que cet argent pourrait être bien

comme si les améliorations cybernétiques, les métahumains et les adeptes n'étaient pas assez compliqués à gérer, ceux qui ont vraiment alourdi la tâche du CIO, ce sont les changelins. Après tout, les adeptes peuvent être analysés astreusement, et les métahumains se repèrent grâce à leurs races distinctes et clairement visibles, malgré certains traits morphologiques en commun. Les changelins, eux, se situent au-delà de la carte génétique, et certains les dépassent tellement qu'on serait tenté de les considérer comme des monstres. Comment déterminer si la grâce et l'agilité toutes félines d'un changelin sont naturelles ou « surnaturelles » ? Est-ce juste de demander à un nageur humain de nager en compétition avec un changelin qui affiche des particularités physiques similaires à celles des poissons, des dauphins ou des phoques ? Par ailleurs, pouvons-nous faire concourir justement des changelins « style poissons », des changelins « style dauphins » et des changelins « style phoques » ensemble ? Si l'on considère le nombre relativement limité d'athlètes changelins, l'attitude la plus logique qui s'applique serait, pour certains, de les bannir tout simplement. Cette règle est-elle aussi moralement viable que celle bannissant les adeptes ? Vous pouvez vous attendre, dans les années qui viennent, à de nombreux procès, intentés par des groupes tels que la Pan-American Civil Liberties Union (l'Association panaméricaine de défense des droits civiques), pour animer le débat.

- Mad Tom

La question de la participation des métahumains et des Éveillés peut provoquer quelques frictions entre Seattle et les co-organisateurs des NAO. Seattle, représentée par l'administration Brackhaven, se montre favorable aux règles actuelles limitant la participation, alors que les NAO veulent que les jeux s'ouvrent plus encore et considèrent cette candidature comme une opportunité pour appuyer cette idée. Bien entendu, le fait qu'ils comptent une proportion d'athlètes adeptes ou métahumains supérieure aux autres nations n'a strictement rien à voir avec le débat.

- Mika

La plupart des gens ignorent les raisons véritables pour lesquelles plusieurs parties dans Seattle, les UCAS et les NAO, entre autres, semblent si intéressés par l'organisation des prochains JO dans le métroplex de Seattle. En fait, il existe l'espoir que la venue et l'organisation des jeux dans cette partie du monde en fasse une opportunité diplomatique pour désamorcer une éventuelle guerre dans la région, vu les tensions qui règnent entre les UCAS, les NAO, Tir Tairngire, la Californie et d'autres nations qui pourraient se retrouver entraînées. Si vous ne me croyez pas, sondez donc les opinions des autres ici et revenez me voir.

- Kay St. Irregular

### LES PROCHAINES ÉLECTIONS

PAR KAY ST. IRREGULAR

Pour citer un bon ami à moi : « Quand est-ce, exactement, qu'on n'est pas en période d'élection ? » La politique ne s'arrête jamais. Surtout dans une période où les élus paraissent avoir de moins en moins le temps de faire des choses avant de préparer leur prochaine campagne. Alors que Seattle vient juste de sortir de ses élections gouvernementales, les UCAS se préparent déjà pour leurs élections nationales, qui vont se confondre avec les élections locales de mi-mandat de Seattle. Tout cela signifie que le cirque politique a d'ores et déjà établi son chapiteau en

ville, et que les performances des artistes sur la piste seront déterminantes pour l'avenir de la nation, voire du reste du monde.

Je sais, les politiques aiment jeter ça et là des formules comme « déterminantes pour l'avenir de la nation », mais en vérité, c'est exactement ce que seront les prochaines années à venir ! L'élection de 2072 ne sera peut-être pas aussi historique que, disons, celles de 2008 ou de 2057, mais, d'une façon ou d'une autre, des décisions devront être prises, et beaucoup de gens désirent déjà les influencer. Cela implique de nombreuses opportunités pour ceux qui souhaitent les saisir.

La Présidente en place, Angela Colloton, est la tête de file et candidate logique du parti républicain. Les nombreux autres partis en sont déjà à agencer leurs projets pour la déloger du trône et s'accaparer le bureau ovale, ainsi qu'autant de sièges que possible au Congrès. La coalition que forment républicains et libertariens au Congrès est en effet menacée par différents challengers de gauche comme de droite, alors que les partis technocrate, vert, du Nouveau siècle ainsi que les archiconservateurs présentent déjà chacun leur projet et leur candidat au peuple.

Les technocrates connaissent des hauts et des bas. D'un côté, le message de soutien du progrès et de l'innovation technologique du parti technocrate rallie plus de monde que jamais. Mais, malheureusement pour eux, les républicains les ont, en partie, piratés avec le succès de la Wireless Matrix Initiative et la sortie de crise post-Crash (qu'ils attribuent à la Présidente et aux dirigeants de leur parti). Les mouvements sociaux tels que le Gestalt Consciousness Network, très technophiles par essence, se montrent trop anarchiques dans leur fonctionnement pour que le parti puisse exercer une réelle influence sur eux. De plus, le leader du parti technocrate, Ramsay McMulkin, est une ancienne star de sims tombée dans la déchéance et dont l'image ne présente pas assez de sérieux pour que le mouvement puisse prétendre à quelque chose de concret.

Les autres partis de gauche tentent de former une coalition, sans grand succès pour l'instant, car chacun d'eux semble penser devoir être légitimement aux manettes. Les démocrates représentent toujours le gros du troupeau, mais ils ne sont pas assez nombreux pour pouvoir faire sans les verts, les partisans du Nouveau siècle et les autres groupes plus marginaux ou spécialisés. Ils se battent pour articuler un message cohérent à destination de leur électorat, afin d'expliquer la nécessité, selon eux, de se débarrasser de l'administration au pouvoir, mais surtout pourquoi, après plus d'une décennie sans accéder au pouvoir, on devrait leur donner une nouvelle occasion de le faire.

A droite, les républicains ont réussi à conserver le soutien du parti libertarien, alors que les autres partis sont marginalisés comme les archiconservateurs (sans pour autant être alliés). Les archiconservateurs se sont retrouvés abandonnés sur le bord de l'autoroute par la droite, vampirisés par les partis républicain et libertarien, qui ont récupéré nombre de leur membres, le plus connu, et non des moindres, étant le gouverneur de Seattle, Brackhaven lui-même ! Ce dernier a beau avoir été candidat archiconservateur pour la présidentielle, c'est sous l'étiquette républicaine qu'il est devenu gouverneur.

• Nombre de commentateurs s'interrogent sur la sincérité de ces « défctions ». Certains pensent qu'il s'agit plus d'une manœuvre pour infuser de nouveau des valeurs et des thématiques archiconservatrices dans le courant républicain, après avoir été si longtemps larguées. Si les archiconservateurs forment un mouvement plus idéologique que la plupart des autres partis, ils comptent toujours parmi eux des politiciens qui préfèrent se ranger du côté de l'équipe gagnante, pour aller là où ils peuvent engranger des votes.

• Kat o'Nine Tales

Au rayon « Qu'est-ce que ça nous rapporte ? », les principaux intérêts de Seattle pour les élections fédérales concernent la question de l'autonomie et celle de l'allocation des ressources fédérales. D'un côté, Seattle demande un certain degré d'indépendance et de liberté, afin de couper le cordon avec la mère patrie. Cela paraît évident quand on voit le gouvernement du métropole nommer ses propres ambassadeurs et

établir lui-même ses propres relations privilégiées avec d'autres nations, en dehors du corps diplomatique des UCAS. D'un autre côté, Seattle attend une part équitable du gâteau budgétaire fédéral, et hurle à qui veut l'entendre son crédo : « Pas de taxes sans représentation ! » chaque fois que des citoyens du métropole ont l'impression qu'on leur a refusé ce qui leur revenait de droit. L'administration Colloton a accepté de baisser les impôts exigés à Seattle, mais n'a pas fourni plus au métropole si ce n'est une présence militaire permanente. Pourtant, les républicains s'affichent comme des partisans du libre échange, ce qui est plutôt positivement perçu à Seattle, et fait que la Présidente en place jouit de sondages plutôt favorables dans le métropole.

- On verra combien de temps ça va durer. Si la plupart des UCAS ont été conquis par le passé militaire de Colloton et sa rhétorique sur la défense d'État, il n'en est pas de même pour Seattle. Ses habitants savent, bien au fond d'eux-mêmes, que leur survie dépend de bien plus qu'un soutien militaire renforcé, vu que la position du métropole, cernée par les nations étrangères, rendrait impossible la survie à un siège sur le long terme. La ville a besoin d'autant, si ce n'est plus, de traités et de négociations diplomatiques que de troupes. Ainsi, la Joint Task Force Seattle semble plus perçue ici comme une armée de visiteurs non désirés que comme des défenseurs. Les habitants de Seattle qui sont le plus tentés par l'approche républicaine ont déjà choisi leurs défenseurs : le gouverneur Brackhaven et la Garde du métropole (en gros, l'*« équipe à domicile »*). Il n'y a donc pas plus de loyauté que cela envers le pouvoir fédéral en place. Les autres partis n'ont qu'à dénicher les bonnes thématiques pour faire sortir les électeurs de leur relative inertie.
- DangerSensei
- Tout pourrait aussi changer dans l'éventualité d'une « surprise d'octobre », que ce soit chez Colloton ou chez ses concurrents. Par exemple, si les tensions diplomatiques avec, disons, le Conseil salish-shidhe menaient à la tenue par ce dernier de « manœuvres militaires d'exercice » le long de la frontière qu'il partage avec le métropole, voire à des accrochages mineurs avec la Garde du métropole ou la JTF Seattle, vous pouvez être assurés que l'opinion se laissera rapidement convaincre par la thématique militariste des républicains. Du moins, tant que les vrais responsables des incidents resteront dans l'ombre...
- Hard Exit

## LE NOUVEAU SHÉRIF EN VILLE

PAR STAR LONER

La Lone Star est expulsée et Knight Errant entre sur le terrain. Jusqu'ici, tout le monde semble dire que la seule différence entre les deux réside dans l'uniforme que portent les flics et dans les publicités qu'ils vous spamment à longueur de temps. Après tout, des flics, ça reste des flics, non ? Faux ! Mortellement faux, même, si vous n'y réfléchissez pas un peu.

Je vais commencer par l'affirmer tout de go : oui, je travaillais pour la Lone Star il y a encore quelques années. Je me suis barrée bien avant qu'elle ne soit éjectée par Seattle, je ne lui suis pas loyale mais je ne conserve aucune rancœur non plus. Je ne ressens aucune animosité particulière envers Knight Errant, si ce n'est l'idée que toutes les sociétés de sécurité privée sont pourries jusqu'à la moelle. Pourtant, s'il y a des gens pour leur donner des badges et leur annoncer qu'elles sont désormais des flics, ces brutes violentes et corrompues peuvent se faire à l'idée qu'elles représentent les gardiens de l'ordre public et de la justice. Bon, okay, j'ai un parti pris, mais je ne le cache pas, il est bien là, en évidence, où vous pouvez le voir.

- Mais ne crois pas non plus que tu vas trouver ici beaucoup de fans des corporations de sécurité privée, Star.
- Hard Exit
- Ce n'est pas une question d'être un fan, juste de reconnaître le professionnalisme. Les flics à louer font leur boulot. La sécurité corporatiste fait son boulot. Nous

faisons notre boulot. Il se trouve juste que ce dernier consiste à trouver des moyens détournés pour passer au-delà des leurs, c'est tout.

#### • DangerSensei

Ainsi, chaque hors-la-loi du métroplex de Seattle devrait se demander : « Qu'est-ce que le fait que Knight Errant a récupéré le contrat de police signifie pour moi ? » Plusieurs choses, en fait, tout dépend de votre domaine d'exercice.

Tout d'abord, on peut parler de la transition entre les services de la Lone Star, en poste depuis très longtemps, et ceux de Knight Errant. Un métroplex comptant plusieurs millions d'habitants ne peut passer d'un service de sécurité à un autre en une nuit. La Lone Star doit évacuer les locaux, détenus par le métroplex, qu'elle occupe pour laisser ensuite Knight Errant s'y installer. Cette première doit aussi rendre toutes les archives et la documentation, elles aussi propriétés du métroplex et dont KE doit aussi s'imprégner après vérification et validation du gouvernement. Cela regroupe les dossiers juridiques, les casiers judiciaires personnels mais aussi les rapports de service, etc. Soit des gigapulses de documents qui remontent à plusieurs décennies. Tous sont catalogués et tagués (du moins, ils sont censés l'être), mais quelqu'un se doit de les vérifier.

• Plusieurs rumeurs racontent les farces des employés de la Lone Star dont sont victimes les agents KE. Elles peuvent varier de la vulgaire blague de gamin, qui consiste à coller un casier avec de la colle extraforte, à la modification de certains dossiers, comme l'insertion de fausses pistes, etc. Le renvoi de la Lone Star a déclenché une vraie tempête de vidage de tiroirs, de déchirage de papiers, une vaste campagne de couverture de traces aux proportions épiques. L'un des premiers dossiers d'envergure de KE pourrait bien être d'enquêter sur la Lone Star pour manquement au devoir, détournement de biens publics et corruption. Je ne doute pas qu'il existe nombre de preuves, là, dehors, que ces deux factions seraient enchantées d'enterrer ou de retrouver.

#### • Hard Exit

Puis il y a aussi le transfert de personnel. L'encre sur le contrat n'était pas encore sèche que Knight Errant déclenchaient déjà un ouragan d'embauches et de mutations, mutant un grand nombre d'agents d'autres bureaux extérieurs à la ville, pour des affectations temporaires afin de couvrir les affaires courantes le temps que les équipes de Seattle soient complètes et opérationnelles. Dans le même temps, la Lone Star se lançait dans des licenciements massifs. Certains agents expérimentés ont été transférés dans d'autres districts ou d'autres juridictions, d'autres agents et salariés de moindre envergure sont restés sur place pour couvrir les contrats privés encore en cours, dont celui des prisons du métroplex. Mais beaucoup de monde s'attend à ce que la Star licencie encore plus une fois le transfert terminé.

Knight Errant a rembauché plusieurs agents expérimentés de la Lone Star, mais ces derniers ne peuvent prétendre aux mêmes grades, positions et salaires qu'à la Lone Star. De plus, ils doivent repasser par un processus de certification et d'entraînement pour coller aux standards de KE, ce qui oblige de nombreux vétérans de la rue à retourner sur les bancs de l'école.

• Et tous cachent beaucoup leur joie, vous pouvez me croire. KE a déjà enregistré plusieurs incidents disciplinaires dans son académie, principalement des altercations entre d'anciens agents Lone Star et des agents ou des recrues Knight Errant. Les anciens de la Star sont pétris de rancœur, d'autant qu'ils sont constamment emmerdés par les Knights, qui les traitent de losers et font tout pour les faire sortir de leurs gonds.

#### • Riser

• Le marché de Seattle des gros bras à louer est gavé d'anciens de la Lone Star, ceux qui n'ont pu ou pas voulu trouver d'autres jobs, ni bosser pour KE et encore moins se faire embaucher ailleurs. Maintenant, après des années passées à courir après des shadowrunners, les voilà eux aussi de l'autre côté de la barrière à chercher du

boulot. Ça peut parfois devenir sale aussi. J'ai entendu parler d'une bande d'anciens de la Star qui avait été embauchée pour servir de chair à canon durant un run contre Mitsuhamura. Ce genre d'histoires qui tourne dans le milieu inquiète tout le monde, mais il est logique qu'une époque désespérée engende des gens désespérés.

#### • Snopes

Ensuite, il y a la raison exacte de cette transition, ou plutôt les raisons, pour être précis. En premier lieu, aux yeux du public, Knight Errant est là parce que la Lone Star ne faisait pas son boulot et que le bureau du gouverneur pense que KE peut le faire. Les Knights commencent donc leur nouveau job avec cette nécessité de devoir prouver quelque chose, ce qui explique pourquoi ils battent si durement le pavé : afin d'assurer le spectacle et de donner l'impression aux habitants de Seattle d'en avoir pour leur argent quand ils le dépensent pour leur sécurité. Comme Knight Errant est encore en rodage, attendez-vous à voir encore beaucoup de ces shows sécuritaires dans le métroplex, couplés à la résolution de plusieurs affaires de haut vol, le tout étant destiné à prouver que Knight Errant est aux manettes et que les hors-la-loi n'ont qu'à bien se tenir !

• Gardez bien en tête cette histoire de « haut vol ». KE veut que le public constate de ses propres yeux que la corpo fait bien son boulot. Ainsi, ils ne versent vraiment pas dans la subtilité. Mais en vérité, la meilleure des sécurités est celle que l'on ne voit pas, grâce à laquelle vous ignorez même jusqu'à 90 % des menaces dont elle vous protège. Seulement, ce genre de sécurité ne fait pas de bonnes campagnes de presse, surtout quand il faut montrer à votre nouveau client à quel point vous faites bien votre boulot. Le mot à retenir, donc, pour ceux d'entre nous qui courrent dans les Ombres, c'est « subtilité » : le moins de bruit vous faites, le moins de chances vous avez de vous retrouver en tête de liste dans l'ordre des priorités de Knight Errant. Si vous vous faites remarquer en public, vous pouvez être certain que les Knights mettront leurs tripes sur la table juste pour le spectacle d'arrêter les gros méchants shadowrunners et garantir ainsi la sécurité publique.

#### • DangerSensei

Enfin, il y a les projets pour l'avenir : ceux de Knight Errant, ceux du gouverneur Brackhaven et ceux de la Lone Star. Même si Knight Errant aura ses mains bien occupées avec ce nouveau boulot de premier flic de Seattle, je ne pense pas qu'elle va s'arrêter là. KE est le bras armé et ambitieux d'une mégacorpo encore plus ambitieuse. Elle a commencé par gagner la majorité des contrats de sécurité privée de Seattle avant d'obtenir le contrat public, ce qui fait d'elle le *Número Uno* des policiers privés de Seattle dans presque tous les domaines.

Knight Errant doit cette victoire principalement au gouverneur Brackhaven. La question demeure : pourquoi Brackhaven a-t-il choisi de passer à KE ? Que veut-il que KE peut lui fournir et que la Lone Star ne pouvait (ou ne voulait) pas ? Je pense que les réponses sont nombreuses.

En premier lieu, Knight Errant fait un grand ménage pour le gouverneur, lui permettant de balayer de nombreux problèmes du passé en les attribuant à la Lone Star et d'exercer une pression plus efficace sur KE qui, je l'ai dit, cherche à impressionner son nouveau client. Si les Knights ramènent effectivement plus de justice et d'ordre dans le métroplex, Brackhaven pourra s'en attribuer tout le crédit. S'ils n'y parviennent pas, alors il n'aura qu'à les en blâmer, expliquer à quel point il est déçu tout en menaçant de les faire suer quand il sera question de renégocier le contrat.

Ensuite, le gouverneur obtient une force de sécurité qui lui doit beaucoup, qui est donc plus à même de lui obéir. La Lone Star était là depuis si longtemps que tout le monde prenait sa présence pour acquise, à commencer par la LS elle-même. La manœuvre a remis tout le monde au garde-à-vous. KE doit donc beaucoup à l'administration, et Brackhaven peut réclamer des renvois d'ascenseur à chaque fois qu'il en aura besoin.

Le dernier point n'est que pure spéculation, mais écoutez-moi tout de même. La dernière chose que KE fournit au gouverneur, c'est une force de sécurité du métroplex soutenue par une mégacorporation AAA aux

capacités militaires capables d'égaler celles de la première nation venue, et celles des UCAS. Et ce n'est pas au gouvernement fédéral des UCAS que cette corpo est liée par contrat, mais bel et bien au métroplex de Seattle. Au cas où Seattle se retrouverait la cible de menaces militaires – aussi bien de l'extérieur que de l'*intérieur* –, Brackhaven s'est payé une armée privée capable de déployer une puissance de feu importante pour assurer « l'ordre public » du métroplex.

- Tu penses qu'Ares soutiendrait les velléités d'indépendance de Seattle ?
  - Traveler Jones
- Elle le ferait si elle avait quelque chose à y gagner. Et même si la lune de miel d'Ares avec le gouvernement des UCAS semble s'être refroidie ces dernières années, je vois mal la corpo trahir l'un de ses plus gros clients historiques pour soutenir une bande d'indépendantistes frénétiques. De plus, à la dernière élection, Brackhaven s'est présenté *contre* le candidat sécessionniste. Il est vraiment versé dans l'unité des UCAS et n'évoque, discrètement, l'indépendance du métroplex que quand il s'agit de rappeler le « statut spécial » de Seattle en tant que territoire UCAS, afin d'extorquer aux fédéraux plus de fonds, plus d'ambassadeurs, etc.
  - Kay St. Irregular
- Je pense que Brackhaven est plus inquiet à cause des NAO et Tír Tairngire. La Garde du métroplex n'est pas au niveau, et il ne fait pas confiance aux soldats UCAS de la JTFS pour placer la défense des intérêts de Seattle avant ceux des UCAS si un conflit militaire venait à éclater. Knight Errant n'est qu'une assurance supplémentaire, qui annonce aux puissances étrangères voisines : « Ne nous emmerdez pas ! ». C'est comme accrocher une plaque « chien de l'enfer méchant » sur votre portail.
  - Hard Exit

Une chose est certaine : Knight Errant est le nouveau shérif en ville, et souhaite le rester pour un long, très long moment. Nous qui courons de l'autre côté de la loi, nous ferions bien de nous y résoudre, et vite.

- N'allez pas penser que la Lone Star n'a plus rien à foutre à Seattle non plus. Gardez à l'esprit qu'elle a conservé un gros morceau de son précédent contrat de sécurité : elle gère toujours les prisons du métroplex. La Star a toujours eu une

division correctionnelle plus importante que Knight Errant, cette dernière ayant toujours privilégié l'appel à des sous-traitants ou la conclusion de partenariats pour administrer ses prisons. Certains considèrent le fait de laisser les prisons à la Lone Star comme une sorte de punition pour elle, mais ces dernières représentent l'une des activités les plus profitables dans le petit monde du maintien de l'ordre. De plus, la nouvelle croisade policière de Knight Errant promet de les remplir plus encore, au prix de nouvelles dépenses pour les prisonniers, dont une grande partie tombe directement dans les poches de la Lone Star.

- DangerSensei

## L'ACHE À LA DÉRIVE

PAR KAT O'NINE TALES

Loin des yeux signifie souvent loin du cœur, mais – et ça, chaque parent vous le dira – ranger le bazar dans un placard et fermer la porte ne va pas le faire disparaître pour autant, et cela signifie encore moins que vous n'aurez pas à vous en occuper plus tard. C'est encore plus vrai quand le bazar en question représente plus d'une centaine de milliers de gens, enfermés dans le placard le plus vaste et le plus cher de la planète, où tout le monde pense qu'ils se trouveront mieux, à l'abri des regards, et qu'ils y resteront pour toujours.

C'te blague.

Le gouvernement du métroplex a beau avoir tout essayé, les résidents de l'*« Arcology Commercial and Housing Enclave »* de Downtown ne parviennent pas à accepter leur sort. Mais enfin, que veulent-ils de plus ? Ils ont un toit (dans un building qui était dernier cri quinze ans avant qu'une IA folle ne le transforme en abattoir), de la nourriture (tous les surplus de soja du gouvernement), des vêtements (fraîchement sortis de la machine à fibres chaque matin) et des divertissements (toutes les chaînes tridéo approuvées par le gouvernement !). Que veulent-ils de plus ? La liberté ? Un emploi gratifiant ? L'estime de soi ? De la dignité ?

Comme je disais : c'te blague.

Même si elle est mise sur feu doux, l'ACHE demeure une marmite bouillante qui ne demande qu'à exploser, d'un jour à l'autre, au beau milieu de Downtown. Si le gouvernement l'avait transformée formellement en complexe correctionnel, le public aurait flippé



comme jamais et ne l'aurait jamais permis. Mais présentez-la comme un complexe HLM révolutionnaire et charitable, qui sort les SDF de la rue, et tout le monde adhère... enfin, à part ceux qui sont forcés d'y vivre. Par chance, la plupart de ces derniers ne votent pas.

Ainsi, aujourd'hui, les marginaux sont dedans, et la politique du métropôle consiste à les y garder. Les choses ne font qu'empirer et la seule préoccupation du gouvernement demeure, bien entendu, la perception qu'en auront les médias. Plutôt que de résoudre le problème actuel, tous les efforts sont concentrés pour tenter de contenir toute information potentiellement dangereuse qui filtrerait, comme les violations de droits de l'Homme, les conditions de vie dégradantes, les viols et les meurtres en série, et ainsi de suite. Il s'agit aussi de tourner toute info sur ce qui parvient à en sortir de sorte que le postérieur de chacun demeure bien couvert, dans la mesure du possible.

- ⦿ Et c'est appelé à durer et à durer... Je m'explique : nous sommes dans une ère où chaque expérience vécue par quelqu'un peut être publiée en ligne pour que chacun puisse la vivre lui-même. La sécurité autour de l'ACHE est peut-être très étroite, mais tout ce qu'elle réussira, ce sera d'attirer, un jour, un journaliste intrépide armé d'un simrig ou d'une cybercam, qui parviendra à rentrer là-dedans pour capter des moments de la vie à l'intérieur. Une fois ces moments dans la Matrice, les chances de les contenir seront réduites à zéro.

- ⦿ Glitch

- ⦿ Mais c'est vraiment si terrible, là-dedans ?

- ⦿ Kay St. Irregular

- ⦿ C'est vraiment terrible, et comme le dit Kat, ça ne fait qu'empirer. Le machin apparaît comme un projet gouvernemental géant d'habitation à loyer modéré, sauf qu'il n'y a aucune porte de sortie. Prenez donc tous les problèmes que ces « cités », quels et où qu'ils soient, connaissent traditionnellement, comme la criminalité rampante, la violence, le phénomène d'addiction généralisé, et imaginez ce qu'ils peuvent devenir sous pression dans un huis clos digne d'une prison. C'est le genre d'expérience que vivent les réfugiés et les victimes de désastres naturels quand ils se retrouvent coincés dans un abri temporaire pendant des jours ou des semaines, sauf que là, ça fait des années que ça dure, sans espoir aucun que cela s'arrête.

L'ironie n'est pas que ce qui se passe dans l'ACHE n'est pas pire que ce que vous verrez dans les Barrens ou les autres « cités » de part le monde, mais que tout cela se passe au beau milieu du quartier le plus valorisé de Seattle. C'est comme si vous gardiez une bande de rats du diable enragés dans une cage dorée posée au beau milieu de votre salon luxueux. Il ne vous reste qu'à espérer que la cage ne se brise jamais.

- ⦿ Pistons

Il n'est pas utile de préciser que l'administration Brackhaven garde ses paumes bien étalées sur ses yeux et ses oreilles, tout en priant silencieusement pour que le bazar disparaîsse. Elle jette un œil de temps à autre. Je pense qu'elle cherche une solution au problème, mais qu'elle est limitée par le fait de devoir cacher ça au public, sans discussion ni débat. Certains prétendent que cela leur permet d'envisager les solutions les plus extrêmes, mais je pense plus simplement qu'il ne s'agit que de lâcheté politique.

Au final, si rien n'est fait, quelqu'un finira forcément par merder quelque part. C'est dans la nature humaine. Les choses vont sûrement empirer au point que les résidents vont finir par se soulever, défonçant les barrières de sécurité et submergeant les gardes armés, on en arrivera forcément là. Ensuite, vous verrez un essaim humain en colère se déverser dans les rues du centre-ville de Seattle, cherchant à se venger à tout prix du traitement qu'on leur a fait subir. Si rien n'est fait, tout ça va finir dans le sang. Il y en aura beaucoup.

- ⦿ L'approche que je soupçonne l'administration de privilégier pour en sortir gagnante serait de transférer le contrôle (et donc, la responsabilité) de l'ACHE

à un sous-traitant privé. Mais lequel ? Pas Renraku, pour sûr, car ce serait une effroyable erreur médiatique. Mitsuhamu semble intéressée, mais j'aurais tendance à l'exclure aussi. Mon pari irait sur une mégacorpo comme Evo, qui fait beaucoup dans la biotechnologie et les services humains, et qui cherche à entrer en relation avec Seattle et son gouvernement.

« Mais attends deux secondes ! », demanderez-vous. « Evo n'est-elle pas trop favorable aux métahumains pour plaire à l'administration Brackhaven ? » Et bien, c'est là que ça devient intéressant : si le fait de transférer l'ACHE à un sous-traitant corpo ne résout pratiquement aucun de ses problèmes, il a le mérite de les attribuer à quelqu'un d'autre. S'il s'avère qu'Evo se montre incapable de résister à mener des expériences top-secrètes dans l'ACHE, ou si la corpo « copine des métahumains » ne parvient pas à gérer une population pauvre et majoritairement métahumaine, même quand le gouvernement lui donne tous les moyens pour ce faire, alors vous vous ménagez plusieurs portes de sorties médiatiquement très positives, non ?

- ⦿ Plan 9

- ⦿ Non, pas Evo. Vous savez qui serait la première corpo choisie ? Lone Star. Réfléchissez-y, la Star administre déjà le système pénitentiaire du métropôle et l'ACHE en est pratiquement une extension. Seattle a déjà fait vaciller la Lone Star en lui retirant le contrat de sécurité du métropôle, ce serait donc une bonne affaire bien juteuse à lui refiler pour qu'elle se refasse. De plus, le bâtiment restera hors de portée des corps AAA, vu que Renraku risque de faire un scandale si l'une de ses plus grandes rivales venait à s'accaparer son ancienne arcole.

- ⦿ Star Loner

- ⦿ En parlant d'*« essaim humain »*, sans vouloir être alarmiste, je ne pense pas être le seul à penser quelle mine d'or potentielle représente l'ACHE aux yeux des éventuels esprits insectes qui désireraient s'y développer. Imaginez un peu le topo : toute une population d'hôtes potentiels déjà cloisonnée, composée principalement d'individus qui ne manqueront à personne, qui ne font rien de leurs journées de toute façon et qui peuvent prendre possession d'une vaste structure potentiellement autosuffisante et facilement défendable qui évoque une termitière géante. C'est le scénario rêvé ! Bon, vous pouvez toujours prétendre que les gardiens qui gèrent les lieux surveillent peut-être de très près ce type d'infiltration, mais si j'étais un chaman insecte, la première chose que je ferais serait de me mettre un ou deux de ces gardiens dans la poche...

- ⦿ Axis Mundi

- ⦿ Le problème avec les paranoïaques, c'est qu'ils pensent que tout le monde raisonne comme eux. Sérieusement, plutôt que de lancer une théorie fumeuse après l'autre, pourquoi est-ce qu'aucun d'entre vous ne fout tout simplement les pieds là-bas et relaie ensuite ce qu'il y a vu au reste du monde pour que les gens puissent prendre conscience de ce qu'il s'y passe et réagissent en fonction ? Autrement que d'échanger des rumeurs en ligne, j'entends.

- ⦿ Butch

## AIME TON VOISIN

PAR MIKA

Vous pensez peut-être que Seattle s'est habituée à l'idée d'être entourée d'ennemis et de menaces potentiels, mais en vérité, les événements ont été relativement stables dans le Nord-Ouest Pacifique, du moins, jusqu'à récemment. « Qu'est-ce qu'il a dit ?, devez-vous vous exclamer. « *Stables ??* Et qu'est-ce qu'il fait des guerres des mafias, des émeutes racistes, des IA folles, des conflits corpos, du second Crash informatique et des bouleversements politiques ? Putain, t'appelle ça *stable*, toi ?? »

Oui. Du moins, en l'employant dans un contexte géopolitique. Si Seattle a connu son lot (okay, plus que son lot) de bouleversements internes et de changements, la situation globale du Nord-Ouest Pacifique depuis la fin de la Guerre de la Danse fantôme est plutôt stable. Les UCAS et les NAO ont négocié les frontières de Seattle et

ces dernières n'ont pratiquement pas bougé depuis. Les tensions avec les NAO ont lentement et régulièrement décrû et chaque camp semble s'être fait au statu quo en vigueur. Même la sécession de Tír Tairngire des nouvelles terres tribales n'aboutit qu'à une brève période de tension, qui s'effaça elle aussi peu à peu alors que chacun restait planté chez lui à observer les autres. Aucun des nombreux scénarios apocalyptiques émis par les pontes au fil des ans – d'une invasion des NAO ou du Tír à une déclaration d'indépendance de Seattle, en passant par une occupation militaire des UCAS, une nouvelle Danse fantôme rasant le métroplex ; aucun, disais-je, ne s'est avéré. On a connu quelques moments tendus ici et là, certes, mais en général, tout était stable... du moins, comme je l'annonçais, jusqu'à récemment.

Après des décennies de consolidation et de stabilité politique et sociale, toute relative, le gouvernement de Tír Tairngire a été renversé par une « révolution du peuple ». L'infrastructure défaillante de la Nation ute a fini par s'écrouler, ce qui a abouti à son incorporation dans le Conseil corporatiste pueblo. L'économie du Tsimshian n'a pas survécu au retrait de Mitsuhamu du pays et son gouvernement n'a pas mis longtemps à suivre, ce qui a forcé le Conseil salish-shidhe à se manifester pour déclarer la nation son protectorat. La Présidente des UCAS a établi une présence militaire substantielle et permanente à Seattle et personne ne peut dire si les soldats sont là pour surveiller les frontières ou les citoyens locaux. En bref, le sentiment de stabilité de la région qui a prévalu entre les années 2040 et le milieu des années 2060 est parti en fumée, faisant place à une impression nerveuse que tout peut arriver.

• Ce qui, au passage, est la principale raison qui explique le succès de Brackhaven à l'élection au poste de gouverneur. Aussi fort que soit le désir de sécession ou l'élán progressiste chez les habitants de Seattle, leur besoin de sécurité et de sûreté est plus fort encore. Le message de Brackhaven, « Je veillerai sur vous », a touché beaucoup d'électeurs, et ce, bien avant que Joey D. n'abandonne la course. Le peuple du métroplex avait et a toujours peur, et les gens effrayés sont prêts à beaucoup donner pour être rassurés. Il semblerait que la vieille maxime de Benjamin Franklin, qui dit que ceux qui sont prêts à sacrifier leur liberté pour leur sécurité n'obtiennent aucune des deux, ne cesse de se répéter...

• Kay St. Irregular

Quand les choses deviennent floues, les gouvernements deviennent nerveux. Quand les gouvernements deviennent nerveux, ils ont tendance à balancer en l'air des mots comme « action préventive ». Dans la zone entourant Seattle, les tensions internationales sont plus hautes qu'elles ne l'ont jamais été depuis un long moment, peut-être même depuis la Guerre de la Danse fantôme même. Ce qui reste à voir, c'est ce que les pouvoirs en place dans la région vont bien vouloir faire. Je n'ai aucun élément de réponse (et même si j'en avais, ils valent très chers aux yeux de certains), mais je peux vous fournir plusieurs éléments de réflexion.

Les Nations des Américains d'origine, après deux générations occupées à construire (ou reconstruire, selon les cas) leurs patries, se sentent désormais bien chez elles. Comparées à beaucoup d'autres puissances d'Amérique du Nord, les NAO ont plutôt bien vécu les deux dernières décennies, desquelles elles sont sorties en bonne forme. Elles accusent deux gouvernements de moins représentés au Conseil tribal souverain, mais cela semble se traduire par moins de débats et de discussions à vide. Le triumvirat formé par le Conseil salish-shidhe, la Nation sioux et le Conseil corporatiste pueblo apparaît comme un groupe puissant et influent, alors que le Conseil athabascan et le Conseil algonkin-manitou semblent de plus en plus marginalisés. L'incorporation d'une grande partie de la Californie du sud par les Pueblos, ainsi que la manœuvre du CSS visant à calmer les débordements politiques en Tsimshian en prenant les manettes, laissent à penser que les NAO devraient exercer un peu plus leur puissance. Si aucun responsable politique ne l'a avoué ouvertement, il y a de

nombreuses discussions discrètes visant à « consolider » le reste du Nord-Ouest américain, entre Tír Tairngire, le reste de l'État libre de Californie et Seattle, soit les derniers territoires « étrangers » à l'ouest des Rocheuses.

• C'est absurde. Les NAO n'ont gagné la Guerre de la Danse fantôme que grâce à l'expression d'une force de frappe magique jusque-là inédite. Et si elles sont parvenues à garder leurs nouveaux territoires, c'est parce que les autres puissances mondiales étaient trop désespérément effrayées par ces pouvoirs magiques ou trop occupées à affronter des désastres mondiaux, comme le Crash ou l'épidémie de SIVTA, pour considérer sérieusement l'idée d'un nouveau conflit militaire. Tír Tairngire a aujourd'hui pas mal de puissance magique, et ne serait nullement inquiété par une nouvelle Danse fantôme. De même, toute manœuvre visant Seattle ne serait que la provocation que les patriotes des UCAS, comme la Présidente Colloton, attendaient pour initier une guerre visant à recouvrer les territoires perdus, et ce serait au tour des NAO de combattre des insurgés armés à l'intérieur de leurs frontières. Je ne pense pas que les quelques succès militaires mineurs du Conseil tribal souverain l'ont rendu à ce point stupide.

• Snopes

• Peut-être, mais rappelle-toi qu'une grande partie de la « puissance magique » de Tír Tairngire était en fait dans les mains du Conseil des princes, aujourd'hui en exil. Est-ce que le nouveau gouvernement du Tír a les capacités de repousser un assaut magique et militaire puissant et coordonné ? Pour ce que j'en sais, il suffirait qu'un de ces princes exilés livre tous les secrets des défenses de la nation elfe aux NAO pour ce faire. La Chambre de l'Étoile a beau changer les serrures aussi vite qu'elle le peut, je suis certain que les princes possèdent toujours quelques secrets de valeur.

• Tarlan

• Les règles du jeu ont changé, maintenant que les UCAS ont derrière eux cinquante ans de recherche et de construction de leurs propres programmes magiques stratégiques. Les moindres signes d'une nouvelle Danse fantôme provoqueraient immédiatement une frappe préventive des UCAS, et ces derniers possèdent bien une base de super porte-avions à Seattle.

• DangerSensei

Tír Tairngire demeure un joker, le temps que son nouveau gouvernement et que sa nouvelle politique de relations internationales se mette en place. Si la Terre promise « nouvelle et meilleure » emploie la rhétorique de l'ouverture et de la coopération, il reste quelques points à éclaircir. La Chambre de l'Étoile va-t-elle abandonner les opérations dans les territoires frontaliers disputés avec la Californie, alors que l'ELC est dans un tel état qu'il ne semble plus capable de réagir ? Le grand dragon Hestaby semble avoir clairement statué qu'elle tient à maintenir une certaine distance pour séparer les frontières du Tír du mont Shasta. Cela va-t-il toujours être le cas, ou est-ce que son opinion va changer alors que son implication et son influence dans le Tír semble changer aussi ? Combien de temps les citoyens ordinaires de Portland et du reste de la nation vont-ils attendre les réformes promises ? Et que se passera-t-il si'ils n'obtiennent pas ce qu'ils veulent ? Le nouveau gouvernement en est encore à ses premiers pas, et il est trop tôt pour dire quelle direction il va suivre.

• Je peux vous dire que le nouveau gouvernement ne manque pas de « conseillers » potentiels, fournis par les multinationales et les autres gouvernements qui meurent d'envie de l'aider. Bien entendu, toutes ces offres ne sont que des chevaux de Troie visant à ouvrir une voie vers l'intérieur, et peut-être même y faire atterrir quelques troupes de « maintien de la paix », et là, vous obtenez un nouveau San Francisco. Jusqu'ici, la Chambre de l'Étoile n'a pas été assez forte pour accepter quelque proposition que ce soit, et elle sait mettre intelligemment en concurrence chaque offre qui lui est faite, gardant ses atouts à proximité, et ses ennemis plus près encore.

• Tarlan

## LIEUX DE DOWNTOWN

Nom	Adresse	Description
A Little Bit O' Saigon	South Jackson Street & Broadway	Petit restaurant, cuisine vietnamienne, liens avec l'anneau de Séoula Rouge et jaune
Alabaster Maiden	East Mercer Street & 12th Avenue	Night-club, baptisé en l'honneur de Gabriella Dematto, une magicienne qui s'est pétrifiée elle-même
Arcology Commercial & Housing Enclave (ACHE, ex-Renraku Arcology)	1 Renraku Avenue	p. 40
Aurora Village	1100 North 200th Street	Centre commercial, 200 boutiques
Bagley Wright Theater	Boran Ave & West Thomas St.	Siège du Seattle Repertory Theater
Big Rhino	Seneca Street & 1st Ave	Grand restaurant, cuisine orke
Blue Moon Lore Store	16th Ave & University Street	Boutique de magie siège de l'Ordre hermétique de l'aurore aurique
Bosco's	Roy Street & 9th Avenue	Bar et grill sportif familial elfe
Brackhaven Investments	3rd Ave & Union St.	Firme spécialisée dans le traitement des données financières du métroplex
Café Sport	Virginia Street & Western Ave	Restaurant de premier ordre, cuisine salish
Center House	Roy Street & 4th Ave	Centre commercial de dix étages, boutiques et restaurants du monde entier
Chez Ogino	1st Avenue & Stewart Street	Hôtel indépendant de moyen standing
Club Penumbra	5th Avenue & Yesler Way	L'une des plus anciennes boîtes de nuit du métroplex
Cutting Edge	Maynard Ave & South Lane St.	Bar et boîte de striptease, liens avec le Yakuza
Damian's	Bell Street & 2nd Ave	Meilleur restaurant « familial typiquement américain »
Dante's Inferno	5th Avenue & Madison St.	Établissement nocturne le plus en vue de Seattle, avec pour thème « les neuf cercles du péché »
Écluses de Ballard	Canal navigable	Écluses
Edge	9th Ave & Denny Way	Restaurant elfique de premier ordre, avec pour thème une clairière forestière
Elliott's	Quai 60	Restaurant français de premier ordre sur le front de mer
Evergreen Kingdom	West Thomas St. & 2nd Ave	Parc d'attractions du Seattle Center
Executive Body Enhancements	501 South Jackson St.	Cyberclinique privée, clients japonais de passage, liens avec le Yakuza
Exhibition Hall	538 West Harrison St.	Complexe accueillant congrès, salons professionnels et foires commerciales
Eye Of The Needle	410 West Thomas Street	Au sommet de la Space Needle, le restaurant le plus élégant et le plus célèbre de Seattle
Fast Freddie's Surgery		voir Freddie's Salmon Eatery
Federated Boeing Field	Airport Way South	Aérodrome accueillant de petits appareils, en particulier VTOL et drones pilotés à distance
Federated Boeing Offices	Corson Ave. & East Marginal Way	Gratte-ciel de 70 étages, principal complexe de bureaux de la corpo
Federated Boeing Shipyards	SW Florida St. & 26th Ave SE	Assemblage et d'hydravions et d'hovercrafts pour clients militaires et commerciaux
Freddie's Salmon Eatery	Quai 59	Cantine spécialisée dans les produits de la mer, couverture pour un chopshop
Gates Undersound Hotel	Quai 69	Hôtel de 20 étages dont six niveaux se trouvent sous la surface du Puget Sound
Gracie's For Ribs	Olive Street & Belmont Ave	Meilleur restaurant BBQ de la ville
Gravity Bar	Stewart St & 1st Ave	Bar pour célibataires à la new-yorkaise
Gray Line	Quai 63	Restaurant dont la grande salle à baie vitrée à l'étage inférieur est submergée à marée haute
Green Village	South Main St. & 5th Ave South	Restaurant aux prix moyens, cuisine asiatique et américaine
Group Health Central Hospital	201 East 16th Ave	Hôpital et campus accueillant divers services médicaux
Harborview Hospital	325 9th Avenue	Hôpital spécialisé dans les grands brûlés et les urgences
Haunted Mug	Madison Street & 2nd Ave	Spot de la culture Kaf, soi-disant hanté
Hotel Nikko	3rd Ave & Pike Street	Hôtel boutique dont la réception et le restaurant ont un décor asiatique
Icarus Descending	Harrison St. & Dexter Ave North	Principal et meilleur restaurant elfique de Seattle
Infinity	Seattle Center	Club avec projections holographiques et sonores dernier cri
Ingersoll and Berkley Tower	Aurora Ave North & Mercer St	Gratte-ciel avec jardins à terrasses conventionnelles et aquaculture
Io Pan!	E. Pike St & Boylston Ave	Magasin de talismans spécialisé dans les marchandises hermétiques et païennes européennes
Knutson's Country Home	Broad St. & Elliot Ave	Restaurant au thème « cuisine de grand-maman »
Laubenstein Plaza	6th Ave & Pike St.	Galerie d'art consacrée au célèbre artiste du XX <sup>e</sup> siècle
Lee Chee Garden	5th Ave West & Elliot Ave	Restaurant chinois familial, liens avec les Triades
Ling Ho	Cherry St. & 8th Ave	Cuisine chinoise et japonaise de qualité, prix modérés
Lone Star Security Building	2nd Ave & Union St.	Principaux bureaux de Lone Star Security Services
Lou's Tattoos	Roosevelt Way NE & NE 65th St.	Tatoueur nain japonais
Lucas Palace	3rd Ave & Virginia St.	Hôtel de luxe, principal de la chaîne d'hôtels Lucas
Marcus' Hovel	Virginia St. & 8th Ave	Charmant restaurant familial, grand aquarium
Matchstick's	4th Ave North & Denny Way	Club de jazz privé, thème années 1930
Maximillion's	Quai 64	Restaurant de premier ordre sur le front de mer, cuisine aztlane
Mayflower Park Hotel	4th Ave & Pine St.	Hôtel, thème années 1990
McKuen's Scrap and Salvage Yard	3rd Ave & Madison St.	Casse généraliste, des pièces aux drones
Metroplex Hall	4th Ave & Seneca St.	Charles Royer Building de 30 étages, bureaux des services municipaux de Seattle
Metroplex Prison	6th Ave & Spring St.	Sumommée « La Tour » vu son aspect de forteresse
Metroplex Supreme Court Bldg	Spring St. & 5th Ave	Édifice imposant bâti en 2045
Millionaire's Row	14th Ave E.	Quartier résidentiel le plus cher du métroplex
Miner's Landing	Quai 63	Entrepôt converti en restaurant, thème far-west
Mitsuhama Computer	MLK, Jr. Way & 6th-8th Ave S.	Six gratte-ciel, fermés aux visiteurs
Technologies Complex		
Mitsuhama Public Health Hospital	1200 12th Ave S.	Spécialisé dans les traitements par l'intermédiaire d'améliorations biologiques
Murphy's Law	Cedar St. & Western Ave	Bouge miteux avec une excellente pizza et des parties de cartes de haut niveau
New Century Square Hotel	2nd Ave & University St.	Hôtel soi-disant hanté
Nightingale's Body Parts	104 John St.	Clinique privée pour l'élite cyber et bio modifiée
Northgate Mall	Northgate Way & 1st Ave	Sélection de boutiques et d'établissements nocturnes, clientèle huppée
Ohgi-Ya	4th Ave S. & S. Main St.	Restaurant sino-américain, liens avec le Yakuza
Other Place	1st Ave & Union St.	Cuisine française du terroir, tenu par la famille Rosellini depuis un siècle
Pacific Science Center	East Mercer St. & Harvard Ave	Accueille des expositions tournantes sur la science et la culture
Pier 62	Quai 62	Importante salle de concert
Pike Place Farmer's Market	Pike St. & 1st Ave	Grand classique de Seattle, ouvert en 1907
Pink Door	Pine St. & Western Ave	Bar dépolillé près de la Western Avenue Bakery
Psychedelic Pirate	University Way & 52nd St.	Scène musicale plutôt « paillettes », très fréquenté par les Éveillés
Purple Haze	Bell St. & Elliott Ave	Cuisine pueblo authentique, liens avec NeoNET
Pyramide Aztechnology	Broadway Ave E. & E. Harrison St.	p. 45
Reno's	Battery St. & 4th Ave	Cuisine sioux, pueblo et aztec-mex cuisine, thème bikers
The Renraku Omnidome	Quai 64	Principal cinéma tridéo du métroplex

Renton Mall	Rainier Ave S. & Houser Way S.	Quatre étages de boutiques pour tous les goûts, problèmes de gangs
Run Run Shaw's	South Weller S. & 6th Ave S.	Chinois à emporter bon marché
Seasource Archives, Downtown	Seneca St. & 4th Ave	Vaste collection de livres, de périodiques et de microfiches
Seattle Aquarium	Quai 64	Principale attraction : salles aux dômes de verre environnés par la faune marine du Puget Sound
Seattle Art Museum Pavilion	1401 East Observatory Drive	Collections d'art local et salish
Seattle Coliseum	250 North 1st Ave	Stade de l'équipe de basket-ball semi-pro des Federated-Boeing Transonic
Seattle Convention & Trade Center	8th Ave & Pike Street	Centre de congrès sur plusieurs étages
Seattle Federal Building	Seneca St. & 1st Ave	Immeuble de 72 étages accueillant les bureaux des services fédéraux des UCAS
Seattle Hilton	6th Ave & University St.	Vénérable doyen des hôtels de luxe du métropole
Seattle Opera House	800 North Taylor Avenue	Siège de Seattle Symphony, Opera Company et Pacific Northwest Ballet
Seattle University	1701 Broadway	Connue pour son master en Théorie et arts magiques
Seattle-Tacoma International Airport	Perimeter Road	Près de quarante compagnies aériennes et de services de fret aérien organisent des vols vers et depuis cet aéroport
Seward Club	Juneau St. & 28th Ave S.	Casino, thème XIX <sup>e</sup> siècle, contrôlé par le Yakuza
Space Needle	410 West Thomas Street	Tour de métal de 185 mètres, pont d'observation et bar / restaurant
Stouffer-Madison Hotel	6th Ave & Madison St.	Hôtel de moyen standing, populaire auprès des voyageurs d'affaires
Syberspace	7th Ave & Columbia St.	Club RA dernier cri répliquant la Matrice de Seattle
Takuri's	Marion St. & 4th Ave	Meilleur restaurant néo-tokyoïte du métropole
Tam's Under The Needle	Denny Way & 5th Ave	Bistro proposant une combinaison de cuisine asiatique, salish et américaine
Tickler's	Alki Ave SW	Boîte de striptease indépendante
Sports Bar	University St. & Terry Ave	Populaire auprès des étudiants, repaire occasionnel de la Mafia
University Hospital	1959 Pacific Ave	Grand CHU et centre de recherches
University of Washington	Montlake Boulevard NE	Programmes d'informatique très reconnus, liens avec Renraku et Mitsuhamura
Warwick-Hilton Hotel	4th Ave & Lenora St.	Hôtel de 20 étages, style élégant du XX <sup>e</sup> siècle
West Coast Hamlin Hotel	8th Ave & Pine St.	Hôtel aux prix raisonnables, thème écolo et néo-tribal
Westin Seattle	5th Ave & Stewart St.	Principal hôtel de Westin International
Wuxing Towers	Roosevelt Way & 50th St.	Siège de la division américaine de Wuxing
Wylie's Gala Inn	4th Ave & Pike St.	Auberge au décor années 1930, couverture pour la famille Ciarnello
You Should Not Eat So Much!	Quai 60	Restaurant familial avec service à volonté

## LIEUX DE BELLEVUE

Nom	Adresse	Description
Ares Macrotechnology	Bellevue Way SE & 16th St. SE	Siège de la branche Pacifique Nord-Ouest d'Ares Macrotechnology
Bellevue Art Museum	8th St. NE & Bellevue Way	Meilleures collections d'art sur la côte Pacifique
Bellevue Correctional Facility	May Valley Road SE	Le « tas de briques » est géré par Lone Star Security Services
Bellevue Crab House	108th Ave NE	Restaurant de fruits de mer de premier ordre
Bellevue District Courthouse	Bellevue Way SE & Main St.	« Interface » entre les agents de la Lone Star et de Knight Errant
Bellevue District Hall	1151 East Main St.	Bureau du maire de district
Bellevue Hilton	112th Ave NE	Hôtel de luxe et ses trois restaurants
Bellevue Pour House	NE 40th St. & 148th Ave NE	Bar de durs à cuire, repaire de shadowrunners
Bellevue Sleep & Eat	381 W. Lake Sammamish Parkway SE	Hôtel-ferme bon marché, rumeurs de liens avec Tamanous
Bellevue Square	8th St. NE & Bellevue Way	Le plus ancien des centres commerciaux du métropole, liens avec la Mafia
Cavillard Research Center	1302 118th Ave SE	Parc de recherche privé de NeoNET, rumeurs de recherches magiques
Classic Hotel and Casinos	8th Street NE & 148th Avenue	Hôtel et casinos de Bellevue, thématique Las Vegas vintage
Cougar Mountain Hospital	18910 SE 66th St.	Spécialisé en chirurgie transplantatoire et en remplacement d'organes, liens avec le Yakuza
DeGear's Electronics	148th Ave NE & 8th St. NE	Boutique techno indie proposant des articles difficiles à trouver, liens avec la Mafia
Ezell's Southern Accent	100th Ave NE & 116th Place NE	Cuisine du terroir sudiste, rumeurs de liens avec les États confédérés
Gaeatronics	119 West Groat Point Drive	Siège du géant salish de l'énergie, apparence de montagne
Gates Casino	830 SE Shoreland Drive	L'un des plus vastes et opulents complexe d'hôtel-casinos du métropole, appartenant à la dynastie Gates
Global Technologies	1903 S. 100th Ave SE	NeoNET a acheté cet important producteur de skillsofts, études sur la technomancie
Greenwoods Inn	116th Ave NE	Prix raisonnables, atmosphère agréable
Main Place Arcade	112th Ave SE & Main St.	Tentative de maintenir une atmosphère et des valeurs traditionnelles, métahumains mal vus
Microdeck Industries	M.D. Plaza, Main St. & 124th Ave NE	Éditeur de logiciels depuis près d'un siècle, propriété de la riche famille Gates
Mogul	NE 8th St. & 108th Ave	Meilleur restaurant indien de Bellevue, le propriétaire est un magicien doué
NeoNET Labs	6th St. SE & 11th Ave SE	Installation de recherche de la corpa à Seattle, héritée de Novatech
Overlake Medical Research Center	116th Ave NE	Spécialisé dans les maladies liées à la pollution environnementale et aux métacréatures
Powerline	Market St. & 17th Ave	Sex-club de premier ordre, liens avec le Yakuza
Silver Fools	Market St. & 14th Ave NW	Cantine végétarienne et produits au soja à l'allemande.
Thomas Vintners	136th Place NE	Le plus ancien vignoble du métropole, a résisté à de nombreuses offres de rachat

## LIEUX DE TACOMA

Nom	Adresse	Description
Basil's Faulty Bar	Westgate Boulevard & Pearl St.	Débit de boissons, liens avec des shadowrunners
Brichert Paper Mills	31st St. NE & 53rd Ave NE	Usine vieille de plusieurs siècles produisant des produits de papeterie traditionnels et innovants
Cathode Glow	6th Ave & N. Cedar St.	Rempli de modèles en état de fonctionnement retracant toute l'histoire de l'informatique
Charles Royer Station	1001 Puyallup Ave	Principal « hub » de transport pour l'ensemble du métropole, sécurité assurée par Knight Errant
Commissariat du Port de Tacoma	25 E. 18th St. & D St. E.	Au cœur du quartier d'affaires de Tacoma, actuellement géré par Knight Errant
Crying Wall	East 11th St. & St. Paul Ave	Mémorial dédiés aux victimes métahumaines de la Nuit de la rage
DeClerry's	15th Ave NE & 38th St NE	Bar prolétaire, forts liens avec la Mafia
Doctors Hospital of Tacoma	737 South Fawcett Ave	Spécialisé en orthopédie, réputé pour fournir des actes gratuitement
Federated-Boeing Metalworks	Port of Tacoma Rd & Marshall Ave	Usine de production métallurgique, partie de l'intégration verticale de FB dans le métropole
Fenris Nacht	1807 49th Ave Court NE	Débit de boissons fréquenté par les zoocanthropes
Gianelli's Restaurant	15th Ave NE & 42nd St NE	Restaurant italien familial, forts liens avec la Mafia
Humana Hospital	S. 19th St. & S. Lawrence St	Grand établissement financé avec largesse par Shiawase
Lakewood Comfy Cubicle	6125 Motor Ave SW	Hébergement propre pour petits budgets
Lakewood Shezan	Gravelly Lake Divine & 112th St. SW	Cuisine tanzano-indienne
Learson Shipyards	E. Eleventh St. & Main View Dr.	Chantiers navals commerciaux, des petits bateaux aux supertankers
Margaret Bridge Child Hospital	315 South K St.	Nombreuses récompenses pour les traitements pour enfants gravement malades
Olga's Tearoom	Old Military Road	Salon de thé à la russe, mettant en valeur des variétés de Russie et d'Europe de l'Est
PacRim Communications Unlimited	6th Ave & Union Ave	Principal fournisseur de services de télécommunications dans le métropole de Seattle et le Conseil salish-shidhe

Palace of China	Soundview Dr. W. & Brookside Way	Nightclub, thème chinois médiéval, liens avec les Triades
Peaceable Kingdom	Tacoma Ave & S. 37th St.	Restaurant sino-américain, liens avec les Triades
Sea-Tac Mall	South 320th St. & Pacific Highway	Centre commercial le plus vaste du district, cible de gangs
Sheraton Tacoma	South 13th St. & Broadway Plaza	Décor du début du siècle, refuge de métahumains durant la Nuit de la rage
Shiawase	6th Ave S. & J St.	Ces tours jumelles abritent le siège de la division Nord-Ouest Pacifique de la mégacorpo
Silcox Island Correctional Facility	Silcox Island, American Lake	Prison municipale de 30 étages, paranormaux de garde
Tacoma Charity General	315 S. K St.	Hôpital aux moyens faibles destiné aux pauvres et aux personnes ne bénéficiant pas d'assurance santé
Tacoma District Courthouse	1101 A St.	Tribunal du district
Tacoma District Hall	747 Market St.	Immeuble art déco de haute sécurité de 15 étages
Tacoma Dome Hotel	E. 26th St. & E St.	L'un des meilleurs hôtels du district, spacieux et bien équipé
Tacoma Ferry Terminal	Oakes St. & North 32nd St.	Terminal de ferry reliant Tacoma à Downtown et Everett
Tacoma Mall	47th St. & Pine St.	Centre commercial le plus ancien du métropole, accueillant notamment de belles boutiques d'antiquaires
Tacoma Nybbles & Bytes	4020 S. Steele St.	Derniers équipements online et sélection des talismans, de grimoires et plus encore
Tacoma Purple Haze	S. 25th St. & Jefferson Ave	Plats texans, aztlans et pueblos
Tacoma Style	Grandview Dr. & Sunset Beach Rd.	Restaurant et nightclub, menu salish
Villa Plaza	Gravelly Lake Dr. & Alforetta St.	Centre commercial intérieur et extérieur, thème salish
Zalensky's Electronics	27th St. W & Bridgeport	Couverture d'un chopshop, liens avec le Yakuza

## LIEUX D'EVERETT

Nom	Adresse	Description
Alderwood Mall	36th Ave West & 184th St. SW	Centre commercial de deux étages
Biscon Biomedicals	Beverly Park Rd & 117th St. SW	Labo de fabrication et de recherche appartenant à Shiawase
Billing's Medical Services	188th Street & Pacific Highway	Clinique privée
Casino Corner	Evergreen Wy & Route 526	Liens avec la Mafia et le Yakuza
Dadson Vision Entertainments	7th Ave and Everett Mall Way SE	Société de production simsens et tridéo, liens avec le Yakuza
Danny's Bar and Grill	Beverly Lane & Barbara Lane	Débit de boissons, couverture pour un hôtel de passe et une boîte à paris de la famille Finnegan
Darrington Correctional Facility	Cyprus Way & Russel Road	Prison à sécurité maximum, rumeurs d'abus généralisés sur les prisonniers
Ebey's Bar In Exile	Beverly Park Rd. & Gibson Rd.	Repaire d'habitues des Ombres
Everett Beacon Mall	100th St. SE	Le plus vaste centre commercial du district, sécurité élevée
Everett Community College	2000 Tower St.	Chaudron bouillonnant de tension raciale
Everett District Hall	3002 Wetmore Ave	Bureau du maire du district et du conseil municipal
Everett Gala Inn	19th Ave SE & 132nd St. SE	À côté du Rainforest Mall, liens avec la Mafia
Everett General	13th St. & Colby Ave	Excellent hôpital généraliste appartenant à NeoNET
Everett Marina	West Marine View Drive	Plus vaste marina de la côte Ouest d'Amérique du Nord
Everett Naval Hospital	916 E. Pacific Ave	Ouvert au public et plus seulement au personnel militaire en 2021
Everett Tripletree Inn	Beverly Boulevard & Madison St.	Hôtel de luxe de 10 étages déserté puis occupé par les squatters
Evergreen Arboretum & Gardens	Alverson Boulevard & Marine View Dr.	Parc d'un hectare, abritant notamment des espèces de plantes Éveillées
Federated-Boeing Everett Facility	938 84th St. SW	Usine géante de conception et d'assemblage, entourée d'hébergements corps surnommés « Boeingville »
Gravity Bar	North 88th St. SW	Restaurant de premier ordre attirant les célébrités de passage cherchant une brève escapade
Hajek's Computers	194th St. SW & 44th Ave W.	Le plus grand revendeur indépendant de hardware et de software informatique
Independent Information Network Building	36th Ave W. & 179th St. SW	Principal organe d'information du métropole
Ingersoll and Berkley Soy Processing	Foster Slough Rd. & G.A.R. Rd	L'un des principaux transformateurs de soja du métropole
Koffee	À tous les coins de rue	Chaîne de cafés très populaire
KondOrchid Shipping Depot	Port d'Everett	Corporation de transport d'ampleur mondiale, couverture du cartel d'Olaya
Lakeview Inn	11850 19th Ave SE	Motel routier aux tarifs raisonnables sur Silver Lake
Lynnwood Library	19200 44th Ave W.	Abrite l'une des plus vastes collections d'ouvrages occultes en Amérique du Nord
Mukilteo Park	Front St. & Mukilteo Speedway	Très prisé des sans-abris
Naval Station Everett	Rucker Ave & Pacific Ave	Unique base navale des UCAS sur la côte Pacifique d'Amérique du Nord
Rikki's Rathole	Mukilteo Speedway & Chennault Beach	Bar tenu par un chaman Rat, proposant également des grimoires, des talismans et plus encore
Seattle Ferry Terminal	Mukilteo Speedway & Front St.	Accueille les départs et les arrivées des ferries en provenance et à destination de Downtown Seattle et Tacoma
Silver Cloud Inn	718 Front St.	Hôtel de luxe de 70 chambres, vue sur le front de mer
The Rubber Suit	Upper Ridge Rd & 18th St. SW	Le plus grand nightclub d'Everett, liens avec le Yakuza
Thomas Lake Mining and Oil	35th Ave SE, près de Thomas Lake	Entreprise fondée par une coopérative de mineurs nains, a repoussé de nombreuses tentatives de rachat
Travis Memorial Hospital	Narma Beach Rd & 52nd Ave W.	Établissement pionnier dans l'approche coopérative entre la science médicale et les soins magiques.

## LIEUX DE RENTON

Nom	Adresse	Description
Azteca International South	N. 28th Place & Burnett Ave	Cuisine aztec-mex, produits de la mer frais, liens avec l'Aztlan
Auburn Center	Main St. W. & Lund Rd	Centre commercial vieillissant pour les classes populaires
City Health South	2700 152nd Ave NE	Réductions budgétaires chroniques depuis des années
Cougar Mountain Resort	182nd Ave SE & 102nd St SE	Complexe hôtelier de luxe
Denton's Lore Store	Benson Road S. & Puget Dr. S.	Boutique de talismans spécialisée dans les livres papier
Federated-Boeing Facility	Logan Ave and N. 6th St.	Production de véhicules télécommandés
Greasy Ben's	37th St. NE & C St. NE	Restaurant barbecue familial, couverture pour un charcudoc, liens avec le Yakuza
Centre d'épanouissement créatif Horizon	1 Horizon Way	Centre de « vacances de travail » d'Horizon
Italiano	108th Ave SE & 208th St. SE	Club italien à l'ancienne
Knight Errant Seattle Academy	715 NE 3rd Street	Vaste centre d'entraînement à destination de tous les personnels de sécurité de Knight Errant
Lake Young Hilton	192nd St. SE & 148th Ave	Hôtel de luxe de 12 étages sur les rives du lac Young.
Maple Valley General	220th Ave SE & Sweeny Rd SE	À la dérive, miné par la corruption
Maple Valley Mall	220th Place SE & Bain Rd SE	Abrite une petite communauté de raveurs néo-tribaux
Meredith Comfy Cubicle	37th St. NW & Auburn Way N.	A fait faillite, envahi désormais par les squatteurs
Mon Hing Restaurant and Bar	South Central Ave & Intercity 516	Nourriture sino-américaine pas terrible, repaire d'anciens agents frustrés de la Lone Star
The Murdered Mime	108th Ave SE & 204th St. SE	Établissement nocturne, liens avec le Yakuza
Renton Bootery	North 28th Pl. & Burnett Ave	Spécialiste des chaussures pour métahumains
Renton Center Mall	Puget Dr. SE & Grant Ave S.	Les meilleures boutiques et les meilleures marques de Renton
Renton District Courthouse	640 NE Gilman Boulevard	Tribunal du district
Renton District Hall	220 South 4th Ave	Sécurité faible en comparaison des autres services du district
Renton Hole In The Wall	Maple Valley Rd & Jones Rd	Trou à rats débordant de losers prêts à accepter n'importe quel job

Renton Inn	Sunset Boulevard & Aberdeen Ave NE	Auberge principale de la chaîne, le patron est un fixer décent
77	77 SW Sunset Boulevard	Club privé à la sécurité outrancière
Shadow Lake Correction Facility	232nd St. & 196th Ave SE	Sécurité moyenne, établissement pionnier du programme sim carcéral « Lourde peine »
Shirley's Ghost	208th St. & 132nd Ave SE	Bar et grill, thème de faux Halloween et néo-goth
Silver Screen Dreams	NE 44th St & Lake Washington Blvd SE	Spa, thème âge d'or d'Hollywood, salon bunraku
Talbot Security Vehicles	1601 Davis Ave South	Modifications de véhicules, travail possible sans vérification de permis
Wanda's Witchery	208th St. SE & 148th Ave SE	Cuisine américaine, populaire auprès des Éveillés et des technomanciens

## LIEUX D'AUBURN

Nom	Adresse	Description
Algona Hospital	1st Ave & Algona Blvd N.	Spécialisé dans les remplacements d'organes et de membres artificiels, propriété de Renraku
Auburn District Courthouse	M St. & 29th St. SE	Tribunal du district
Auburn District Hall	R St. & 29th St. SE	Bâtiments décrédits et sécurité laxiste
Auburn Junction	Downtown Auburn	Centre commercial et espaces résidentiels
Auburn Mall	8th St. E. & East Valley Hwy	Toutes sortes de boutiques, dont des bodyshops et des armureries
The Aurora	304th St. E. & 132nd Ave E.	Bar triste pour mecs des rues en perdition
The Barn Burner	Griffin Ave & Porter St.	La meilleure cuisine du sud-ouest hors de la Nation sioux
Bowman Metal Works	Ofarrel Cutoff Rd & 12th St. E.	Fonderie extrêmement polluante traitant les surplus de Federated-Boeing
Casey's	162nd Ave SE & Lake Moneysmith Rd	Bar fréquenté par les hackers locaux
Clone Zone Mall	64th St. E. & 160th Ave E.	Contrefaçons de produits électroniques pour hackers à prix réduits
Community General	2125 C St.	Hôpital caritatif fortement soutenu par l'Église catholique
Covington Rent and Rest Hotel	272nd St. SE & Wax Rd SE	Hôtel-capsule bien géré, liens avec le Yakuza
Dieringer Sleep Company	East Valley Hwy E. & Forest Canyon Rd	Hôtel-capsule miteux, liens avec des contrebandiers
Enumclaw Moneymaker Hotel	Mud Mountain Rd & 252nd Ave SE	Hôtel-capsule, liens avec un réseau de prostitution
Eric's Italian Restaurant	Roosevelt Ave	Site d'une guerre d'ampleur limitée entre le Yakuza et la Mafia
Federated-Boeing Facility	Enumclaw Rd & SE 408th St.	Musée le jour, fortement gardé la nuit
Filthy Dragon	272nd St. SE & Wax Rd SE	Bar crasseux, liens avec le Yakuza
Green River Inn	SE Green Valley Rd & 218th Ave SE	Hôtel économique familial, liens avec les Anneaux de Séoulpa
Lake Wilderness Hospital	248th St. SE & Gaffney Rd	Spécialisé dans les traitements holistiques et alternatifs
Magician's Feast	Enchanted Pkwy S & Twenty-Eighth Ave S	Cuisine salish et américaine, thème magique, liens avec Aztechnology
Mama Pani's Talisman Shoppe	1st St. NE & L St. NE	Petite boutique bien achalandée en produits magiques
Max's Ironworks	S. 324th St. & Pacific Hwy S.	Club de boxe à l'ancienne, muscles à louer discrets
Stuck's Carnival	85th Ave SE & SE 358th St.	Ce casino et cabaret est une véritable ville en elle-même sur six étages de maison, liens avec le marché noir
Supermall	1101 Supermall Wy	L'un des plus vastes centres commerciaux du métroplex dont plusieurs boutiques sont néanmoins sur le déclin
Ultra Resort	N. Island Dr & N. Vista Dr., Tapps Island	Mystérieux complexe hôtelier hyper select de l'île
United Oil Research & Development Lab	900 Forest Ridge Dr	Complexe ultra-sécurisé, bien que la sécurité magique soit affaiblie depuis le Crash 2.0
Wynaco Correctional Facility	Black Diamond Rd & 148th Wy SE	Prison de sécurité maximum des UCAS, considérée comme « infernale » par les détenus

## LIEUX DE SNOHOMISH

Nom	Adresse	Description
Bawdy Lass	Filibert Road & 199th Place SE	Pub irlandais traditionnel, discrimination envers les elfes
Berkley Soy Cuisines	91st Ave SE & Alder St.	Culture en pleine terre et hydroponique de produits alimentaires
Blackstone's Museum and Zoo	118 E. Ave B	Accueille des animaux paranaturels, rumeurs de combats illégaux de créatures
Bothell Mall	Bothell Wy NE & 190th St. NE	Centre commercial de deux étages, l'association des commerçants a une réputation impitoyable
Brier Hotel	Brier Rd & 236th St. SW	Hôtel abandonné, soi-disant hanté, occupé par des squatteurs
Brother Anatole	Snohomish Ave & 180th St. SE	Bar local, liens avec l'Humanis
Circle Farm	Springetti Rd	Roseraie, liens avec les meilleures féministes néo-Wiccans
Cocoon	1st St. & Ave C	Club-capsule où les Éveillés peuvent laisser leurs corps sans crainte pour se lancer en projection astrale
Coliseum	Commercial St.	Combats de créatures paranaturelles
Edmonds Instruments	76th Ave W. & 212th St. SW	Filiale de Federated-Boeing, instruments de précision pour l'avionique et la nautique
Elven River Tours	Federal Way	Employés pour la plupart elfes, respectueux de l'environnement, liens avec des contrebandiers
Freen Bamboo Medical Center	220 St. SW & 52nd Ave W	Hôpital spécialisé dans la cybernétique et la gériatrie
Green Nymph	224th St. SE & 49th Ave SE	Production et vente d'une variété de fournitures et de marchandises magiques
Ingersoll Aquaculture	76th Ave W. & 212th St.	Spécialisé dans l'exploitation de la Snohomish River, problèmes avec des écotorrassies
Jay's Boathouse	North 242nd Place SW	Cuisine salish et de Seattle, liens avec des shadowrunners
Kingsley Precision Metals	80th Ave NE & NE 184th St.	Création d'alliages métalliques et de machines pour divers clients dans le métroplex
Lake Forest Park	1015 Forest Park Dr NE	Calme pendant la journée, envahi par les gangs la nuit
Purgatory	204th St. SW & 28th Ave W.	Trou à gnôle fréquenté par les magiciens et ceux qui aiment l'être
Snohomish District Courthouse	Main St. & 9th Ave N	Tribunal du district
Snohomish District Hall	1009 E. 1st St.	En plein cœur du charmant centre historique du district
Snohomish Medical Center	2nd St. & Ave B	Soins de piètre qualité pour les individus sans assurance santé
Snohomish Security Personnel	13th St. & Pine Ave	Contrats de sécurité avec des corporations de l'agrobusiness, liens avec l'Humanis
Snohomish Sheraton	2nd St. & Maple Ave	Hôtel peu coûteux en pleine délinquance, liens avec la Mafia
Snohomish Society Farms	2011 156th St. SW	L'une des plus vastes coopératives agricoles de Snohomish, liens avec l'Humanis
Thrasher's Correctional Facility	3007 19th Ave SE	Prison privée sous contrat, particulièrement brutale contre tout ce qui n'est pas humain classique
Top Side	Canyon Park Rd & 61st Ave SE	Restaurant de fruits de mer, thème nautique, très endetté
Totem Falls Antiques	Cathcart Wy	Spécialiste des antiquités de l'époque coloniale
Turner Clinic	Maltby Rd & Woodinville Cut-off	Clinique indépendante, minée par les procès pour faute professionnelle
Visioncrafters, Inc.	228th St. SE and 44th Ave SE	Fabrication d'optiques de précision pour systèmes informatiques

## LIEUX DE FORT LEWIS

Nom	Adresse	Description
Angela's	Yakima Ave S. & 134th St.	Restaurant italien familial
Big "O"	165th St. S. & A St.	Boîte de striptease dont la clientèle est essentiellement composée de soldats en permission
Drunken Non-Com	Loop Rd S. & Old Military Rd	Boîte miteuse attirant essentiellement des militaires, liens avec le Yakuza
Fort Lewis Hall & Metroplex HQ	Nevada Ave & 15th St.	Le maire est l'officier supérieur de la réserve militaire
Fort Lewis Sauna & Holistic Center	140th St. S. & Yakima Ave	Spa, couverture pour un bodyshop discret
Fort Lewis Stockades	Coolidge Ave & Adams St.	Prison militaire de « travaux d'intérêt général » dont les détenus travaillent sur des projets publics
Fort Lewis Visitor's Quarter	41st Div. Dr & Pennsylvania Ave	Les visiteurs peuvent passer la nuit dans cette installation

Fort Lewis Zoological Gardens	1011 W. Jackson Ave	Installation de l'armée des UCAS, consacrée à l'étude des créatures paranaturelles, ouverte au public
Golden Soy	123rd St. & 49th Ave	Restaurant chinois familial
Lost Unicorn	Woodbrook Rd & 150th St.	Bar fréquenté par des magiciens
Madigan Army Hospital	3954 W. Wilson Ave	L'un des meilleurs hôpitaux militaires des UCAS
McChord Airfield Visitors Center	Main St. & Central Ave	Musée d'histoire de l'aviation, possibilité de RV en immersion complète
McChord Hospital	Battery Rd & 4th St	Spécialisé dans les urgences et la régénération et les greffes de tissus
Pacific University	121st S. & J St.	L'une des meilleures universités du métropole
Parkland Gala Inn	119th St. S. & Sheridan St. S.	Hôtel aux tarifs économiques proche de la base militaire
Parkland Mall	116th St. & 19th Ave Court S.	Deux étages de boutiques, surveillés étroitement par la police militaire
Shy Giant	129th St. S. & Park Ave S.	Cuisine californienne et sioux, fréquenté par les citoyens des NAO
Soft Landing	121st St. S. & Sheridan St. S.	Petit bar prêt du McChord Airfield, couverture pour un réseau de prostitution
Terrible Taps	174th St. S. & A St.	Bar et grill qui ne paie pas de mine, clientèle de soldats en permission
Urban Combat Simulator	213 W. Outer Dr	Vaste installation d'entraînement reproduisant le centre de Seattle

## LIEUX DE REDMOND

Nom	Adresse	Description
Aces	130th Ave NE & 142nd St.	Repaire du gang des Crimson Crush
Banshee	1267 163rd Ave NE	Bar discret sans fioritures
Body Mall	Issaquah-Beaver Lk Rd & E. Beaver Lk Dr	Bodyshop de bas étage, liens avec Tamanous
Carnation-Seattle Ranch	3165 NE 60th St.	Point de passage potentiel entre Redmond et les territoires tribaux du CSS
Crusher 495	124th Ave & 143rd St.	Club appartenant à des orks et géré par eux, problèmes avec l'Humanis, la Mafia et le Yakuza
Downfall	NE 175th St. & 140th Ave NE	Bar propre et sûr, pour les standards de Redmond
Dr. Bob's Quicksitch Clinic	150th Ave NE & 36th St.	Clinique clandestine, rumeurs de préférence pour les humains classiques
Hollywood Correctional Facility	156th PI NE & 159th Ave NE	Plus vaste prison de Redmond, rumeurs de liens avec Chimera
Hollywood Hospital	153rd St. & 154th Ave	Manque de budget et de personnel, mais sécurité solide
Hollywood Simsense Entertainment	NE 145th St & 168th Ave	Équipement simsens bon marché et puces encore moins chères que ça, contrôlé par la Mafia
Jackal's Lantern	25th St. & 168th Ave NE	Bar bon marché, repaire du gang des Halloweeners
Joke	Union Hill Rd & 208th Ave NE	Club et entrepôt de marché noir contrôlé par le Yakuza
Life-Eez Appliances	West Morrison St. & Stewart Ave	Électroménager de cuisine et de nettoyage, employant surtout des métahumains
Madwoman	51st St. NE & 228th Ave NE	Boîte de nuit qui a connu des jours meilleurs, repaire de raveurs néo-tribaux
Monahan Vehicles	Black Nugget Road	Production de véhicules militaires et de police pour Ares Arms
Novelty Hill Sleep & Eat	Novelty Hill Rd & W. Snoqualmie Vly Rd	Entrepôt réaménagé en emplacement de capsules, sans le moindre superflu
Phoenix House	Union Hill Rd	Restaurant japonais, liens avec le Yakuza
Redmond Center	Redmond Wy & Avondale Wy NE	Centre commercial sur deux étages qui connaît des temps difficiles, couverture de nombreuses opérations de racket du Yakuza
Redmond District Courthouse	NE 85th St. & 163rd Ave	Tribunal du district
Redmond District Hall	15670 NE 85th St.	Bâtiments décrépis de l'administration du district
Redmond General	164th Ave NE & 85th St. NE	Joint-venture de l'UCC et du gouvernement du métropole, miné par des scandales à répétition
Skeleton	Redmond Fall City Rd & 196th Ave NE	Les plus vénérables et fameux club rock de Redmond
Squatters' Mall	NE 8th St. & 244th Ave NE	Gigantesque centre commercial que le Crash de 29 a transformé en nid de squatteurs
Yoshino's Woodinville	Snohomish Rd & 175th St. NE	Nourriture japonaise au soja grasse et pas chère, liens avec des gangsters et le Yakuza

## LIEUX DE PUYALLUP

Nom	Adresse	Description
Archie's	8th Ave E. & 10th Ave E.	Magasin de gadgets et de farces et attrapes
Armadillo	128th St. E. & Intercity 161	Bar et repaire de hackers, liens avec des hackers
Bishop's Corpse	224th St. E. & Intercity 161	Petit restaurant familial, source d'informations sur Puyallup
Black Junk Yards	Buckley Boulevard & 234th Ave E.	Gigantesque dédale bien gardé de véhicules empilés et broyés, et leurs pièces détachées
Crime Mall	136th St. E. & 122nd Ave E.	Centre commercial généraliste au marché noir
Daisy Chain	SE 400th St. & 196th Ave SE	Bar à thème goth-elfique, liens avec des gangs elfes
Deireadh An Tuartheil	2278 E. 408th St. E.	Hôpital pris par les métahumains lors de la Nuit de la rage
Good Samaritan Hospital	407 14th Ave SE	Géré par l'armée des UCAS, la plus grande partie du personnel est issue de l'UCAS Medical Corps
Hell's Kitchen Tours	214th Ave E. & Old Summer Buckley Hwy	Visites aériennes, pilotes souvent prêts à effectuer des déposés ou des ramassages discrets
Howlin' Good Time	108th St. E. & 202nd Ave E.	Bar country et western, liens avec l'Humanis
Kenston Aircraft Interiors	176th St. E. & 38th Ave E.	Fabricant d'intérieurs d'appareils aériens de transport de passagers pour Federated-Boeing
Loveland Quinn's	22nd Ave E. & National Park Hwy	Boîte de nuit fréquentée par les soldats en permission, liens avec la Mafia
McMillin Correctional Facilities	Pioneer Way & 128th St. E.	Prison mal gérée et entretenu
Petroski Farms	22481 Country Dr E.	Ferme à la sécurité exceptionnelle, active depuis cinq générations
Puyallup District Courthouse	10th Ave SE & 13th St. SE	Tribunal du district
Puyallup District Hall	7th Ave SE & 13th St. SE	L'administration est aux ordres de nombreuses organisations criminelles
Puyallup Lodge	102nd Ave E. & 104th St. E.	Hôtel cercueil bon marché
Spirit Focus	Spanaway-McKenna Hwy & 208th St.	L'un des meilleurs clubs de jazz, apprécié par la clientèle Éveillée, liens avec le Yakuza
Twenten's	Kapowsin Hwy & Intercity 161	Cuisine au soja aux prix élevés, pour Puyallup en tout cas ; la propriétaire est une puissante chamane
Underworld 93	4819 96th Ave E.	Salle de concert de Seattle par excellence, liens avec le Yakuza

## LIEUX DE COUNCIL ISLAND

Nom	Adresse	Description
Aquaculture Lodge	71st St. SE	Programme salish-shidhe de restauration de la flore et de la faune
Chief Sealth Lodge	31st St. SE & 78th Ave SE	Consulat des UCAS sur Council Island
Council Island Hospital	30th SE & Island Crest Wy	Petit hôpital moderne offrant des soins gratuits à ses visiteurs
Council Island Inn	Roanoke Wy	Merveille moderne d'architecture verte doublée d'une sécurité dernier cri
Eagle Lodge	Island Crest Wy & 6th-8th St. SE	Volière d'oiseaux rares, gérée selon les rumeurs par un zoocanthrope
Friendship Restaurant	SE 22nd St.	Cantine familiale salish, cuisine locale
Grand Council Lodge	78th Ave SE	L'un des plus vastes et plus impressionnantes bâtiments de l'île, sécurité sévère
Marge's Flowers & Nursery	Island Crest Wy	Vaste pépinière réputée
Medicine Lodge Hollow	Voir p. 133	Piège à touristes
Museum Lodge	30th St. SE & 78th Ave SE	Expositions sur l'histoire et la culture américaine d'origine de la région
Passport Lodge	32nd St. SE & 78th Ave	Passes et visas
South Island Clinic	Island Crest Wy & SE 78th St.	Spécialiste des thérapies géniques pour diverses maladies

# VOUS ÊTES CHEZ VOUS

Cette ville est un truc de malade. Isolée du reste des UCAS, elle est devenue un paradis aussi bien pour les criminels classiques comme la pègre, les gangs et les contrebandiers, que pour ceux en cols blancs : les mégacorporations, les gouvernements et les politiciens.

Aussi splendide que détraquée, Seattle est un cancer urbain qui s'étend entre collines et forêts, entre les merveilles qu'a créées la main de l'homme et les désastres qu'elle a provoqués. Que vous en soyez ou non originaire, Seattle vous attirera comme nulle autre cité.

On dit qu'un runner peut courir toute sa vie à Seattle sans jamais la quitter, mais qu'un runner ne peut pas courir toute sa vie sans s'y rendre.

*Seattle 2072* est compatible avec tous les ouvrages de la gamme *Shadowrun*. Avec, en exclusivité dans la version française, deux aventures à Seattle tirées de la quatrième saison de la série *Shadowrun Missions*, dont les deux premiers épisodes sont présentés dans le *Kit du runner*.



**SHADOWRUN**

Copyright © 2011-2012 The Topps Company, Inc. Tous droits réservés. Shadowrun et la Matrice sont des marques déposées et / ou des marques de fabrique de The Topps Company, Inc. aux Etats-Unis et / ou dans d'autres pays. Catalyst Game Labs et le logo Catalyst Game Labs sont des marques déposées d'InMediaRes Productions, LLC.

ISBN : 978-2-36328-071-8



9 782363 280718  
BBESRA05 Prix : 44,90€