

DOCUMENTS À DISTRIBUER AUX JOUEURS

EUROPORT

- RE: EUROPORT
- Frosty, bienvenue en ville. Je suis absent pour le moment, mais cela devrait vous aider.
- Fianchetto

La ville est contrôlée en partie par le conseil d'administration de l'EARC Europort. Le Conseil l'a divisé en treize districts où se déroulent toutes sortes de production et de négociation corporatistes. Leur investissement a fait évoluer la zone corporatiste artificielle qu'est Europort en un moloch industriel automatisé. Plus de la moitié de l'étalement est occupé par le Portoplex, un vaste super port comprenant une pléthore de quais, d'usines et de raffineries, ainsi que des parcs de conteneurs à plusieurs niveaux, des centres d'entreposage et de logistique, tous interconnectés et reconfigurable. Même les quais sont adaptatifs, combinant des quais flottants avec des pylônes réglables et des écluses mobiles pour se configurer à différentes tailles de navires, des barges locales aux baleines cargos et aux cargos géants de tous les coins du globe. Si vous croyez à Netcat, il y a une IA xeno sapient dans le nœud principal qui fait tout fonctionner.

Alors que la robotique est moins chère et plus performante, les métahumains sont employés dans des fonctions de supervision mineures, bien qu'un certain nombre de cranejacks et de spiders aient été recrutés dans d'autres ports après les craintes des technomanciens et de l'IA de ces derniers mois. Les administrateurs de réseau humain, les opérateurs système et les techniciens sont également très demandés car la sécurité est plus élevée que jamais. La sécurité est redondante et les éléments sont suivis sur une douzaine de systèmes différents en raison du nœud gordien qui est leur réseau. Le bon côté, c'est que si quelque chose n'entre pas, il est perdu pour toujours, mais réussir un piratage pour faire fuiter quelque chose hors du système nécessiterait une équipe.

Des contrats d'entretien pour les digues artificielles qui protègent la ville de la mer du Nord toxique, de l'électricité, des travaux publics, de l'assainissement, de la sécurité et des transports en commun, comme le système de train aérien Maglev qui relie les quartiers commerçants, d'appartements et d'entreprises avec l'Oude Centraal et le Portoplex sont sous-traités à des corporations locales et soutenus par des fonds fiscaux collectés auprès des résidents inscrits de la ville (dont plus de quatre-vingts pour cent sont affiliés à une corporation). Pour que tous les canaux de communication soient aussi courts que possible, les organes administratifs sont regroupés autour du centre De Kop van Zuid ("le chef du Sud"), le cervelet de facto d'Europort où se trouvent toutes les représentations corporatistes, y compris le siège de Regulus.

Étonnamment, l'Eurocorps coopère extrêmement bien, Regulus jouant le rôle d'arbitre dans les différends. Cependant, les rumeurs abondent selon lesquelles certains membres de l'Eurocorps (ceux qui ont des rancunes de longue date comme Mærsk, Spinrad Industries ou Z-IC) ont forgé une alliance avec Regulus pour garder Saeder-Krapp sous contrôle. De Maas Waker Politie, l'organisation de police privée d'Europort (qui appartient désormais à Regulus), est inscrite sur la liste des salariés de l'EARC. Un groupe de travail inter-corpo indépendant est généralement envoyé pour des missions spéciales.

Les dix autres quartiers d'Europort, tous aménagés par des architectes d'entreprise, sont répartis par fonction; le travail et les loisirs sont strictement séparés et la plupart ne sont que des dortoirs en orbite autour du Portoplex animé. Contrairement à ce à quoi on pourrait s'attendre, les pires endroits sont les zones résidentielles désolées pour les travailleurs métahumains et leurs familles autour de Vlaardingen et Schiedam. Peu importe comment les corps les embellissent avec de la RA et des peintures colorées, ils se sentent toujours sans vie et désolés. La suie, la crasse et les vagues odeurs chimiques qui imprègnent l'étalement n'aident pas.

Le vice et les loisirs ont aussi leur place à Europort, notamment dans un halo de lumière rouge autour de l'Oude Centraal connu sous le nom de quartier Reefer où les manutentionnaires et les costumes se côtoient et s'échappent du courant. À l'origine abritant un certain nombre de corporations de détente et de loisirs en plein essor, la région a connu des jours meilleurs. Dans de nombreux quartiers du Reefer, les casinos légitimes, les boîtes de nuit et les "coffeeshops" néerlandais ont cédé la place aux tripots, aux clubs de combat, aux bordels, aux clubs de table-dance ou aux cafés virtuaporn. Les "clans" corporatistes sont une caractéristique curieuse des bars et clubs d'Europort, reconnaissables à leurs propres styles et comportements de coros. Les clans se développent au sein de différents rangs de la hiérarchie corporative, unies par des intérêts communs (rébellion contre l'establishment corporatif, à défaut d'autre choses). Comme il y a peu ou pas de SINless aux échelons inférieurs à Europort, ces clans de type zoku occupent la niche sociale des gangs dans le microcosme urbain. Beaucoup sont adeptes des petits crimes comme le vol d'appartements, le chantage pour des certificats de corporation, la prostitution de camarades de classe, l'organisation d'événements de club de combat ou le piratage de coffres-forts d'entreprise de l'intérieur.

Si vous cherchez à rester caché, restez sur le bord sud-est de l'étalement juste à l'extérieur de l'enclave, il y a une communauté florissante de traînards et de parasites. Ils se nourrissent des restes de la ville et s'attaquent aux voyageurs entrant dans Europort depuis l'autoroute.