



# SHADOWRUN

## SEATTLE, CITÉ D'ÉMERANDE



BACKGROUND



# LA CAPITALE DES OMBRES

Joignez-vous aux espions, contrebandiers, menteurs, tricheurs, tueurs, voleurs, rebelles, anarchistes, gangers, brutes, justiciers, hors la loi, indigents, hackers, escrocs, et arnaqueurs en tous genres et faites-vous une place au sommet du monde des shadowrunners! À Emerald City l'or brille davantage et les ténèbres des bas-fonds sont plus profondes, les Ombres qui les séparent sont donc les plus vastes et intenses qui soient.

Du fait de sa récente indépendance Seattle est devenue une tanière de loups voraces ; elle ne doit son salut qu'au fait que chacun d'eux pourrait dévorer la ville entière, mais n'a aucune intention d'en laisser la moindre miette à ses rivaux. Si maintenir cet équilibre est le vœu le plus cher de ses dirigeants, le rompre est devenu l'obsession de ses ennemis. Que les shadowrunners choisissent un camp ou préfèrent jouer sur tous les tableaux, le travail et les dangers abondent. À eux de montrer qu'ils peuvent courir les Ombres parmi les plus grands.

**Seattle, Cité d'émeraude** est un supplément de contexte pour **Shadowrun, Sixième édition**.



Under License From



[BLACK-BOOK-EDITIONS.FR](http://BLACK-BOOK-EDITIONS.FR) | [CATALYSTGAMELABS.COM](http://CATALYSTGAMELABS.COM) | [SHADOWRUNTABLETOP.COM](http://SHADOWRUNTABLETOP.COM)

© 2023 The Topps Company, Inc. All rights reserved. Shadowrun, Sixth World, and Matrix are registered trademarks and/or trademarks of The Topps Company, Inc., in the United States and/or other countries. Catalyst Game Labs and the Catalyst Game Labs logo are trademarks of InMediaRes Productions, LLC.

BBESR613



# TABLE DES MATIÈRES

## UN PAPILLON À OZ ..... 6

## LE POIDS DE LA LIBERTÉ... 10

Histoire ancienne.....	10
Côte ouest des UCAS.....	10
Fragments de votre vie.....	12
Étrange époque.....	13

### Nouvelle garde, nouvelle mission... 14

Gouvernement.....	15
Culture.....	15
La diplomatie sous le feu.....	16

### Nations..... 17

Conseil Salish-Shidhe.....	17
Tír Tairngire.....	17
Japon impérial.....	17

### Corporations..... 17

Ares Macrotechnology.....	17
Aztechnology.....	18
Horizon.....	18
Mitsuhama Computer Technologies.....	18
Renraku Computer Systems.....	19
Saeder-Krupp.....	19
Shiawase.....	19
Wuxing.....	19

### Les seconds couteaux..... 20

Lone Star Security Services.....	20
Federated-Boeing.....	20
Gaeatronics.....	20
Global Sandstorm.....	21
Sony Corporation.....	21
Telestrian Industries Corporation.....	22
Yakashima Technologies.....	22
Brackhaven Investments.....	22
Microdeck Industries.....	22
KSAF.....	23
Eta Engineering.....	23
Pantheon Industries.....	23

## VUE D'ENSEMBLE DE SEATTLE..... 24

Transports.....	24
Sécurité privée.....	30
Maintien de l'ordre.....	30
Géologie locale.....	30

## AUBURN..... 31

L'ambiance.....	31
Prévisions très locales.....	32
Lieux incontournables.....	33
Hôpital communautaire Algona.....	33
L'Aurora.....	33
Bowman Metal Works.....	34
Community General.....	34
Hôtel Moneymaker d'Enumclaw.....	35
Clinique de la seconde chance d'Enumclaw.....	35
Usine Federated-Boeing d'Auburn.....	35
Arcologie Green River.....	35
Policlub Humanis: siège du chapitre d'Auburn.....	36
Le Deer and Ducks de John Buck.....	36
Pleasant Hills.....	36

Tour Shigeda.....	36
Stuck's Carnival.....	37
Le Supermall.....	37
Centre de recherche White River.....	37
Wuxing Park.....	37
Centre pénitentiaire Wynaco.....	38

### Alliés et ennemis..... 38

Ennemis.....	38
Alliés.....	40
Amis-ennemis.....	40

### Personnages locaux..... 42

Permis de chasse.....	42
Syndiqué.....	42
On s'y fait.....	42

## BELLEVUE..... 43

### L'ambiance..... 43

### Prévisions très locales..... 45

La sphère corpo.....	45
La sphère écolo.....	45
La sphère immobilière.....	46
La sphère sociale.....	46
La sphère de la rue.....	46
Ce qui se profile.....	47

### Lieux incontournables..... 47

Où faire ses courses.....	47
Où relâcher la pression.....	48

### En exclusivité..... 50

### Des visages dans la foule..... 53

### Personnages locaux..... 55

Les Gardiens du Passage.....	55
Je suis ici chez moi.....	55
Amis haut-placés.....	55

## COUNCIL ISLAND..... 56

### L'île redevenue sauvage..... 56

### L'ambiance..... 57

### Prévisions très locales..... 59

### Lieux incontournables..... 60

Ambassades.....	60
Loges.....	63

### Alliés et ennemis..... 66

### Personnages locaux..... 67

## DOWNTOWN..... 68

### Aperçu..... 68

### L'ambiance..... 68

### Prévisions très locales..... 70

### Lieux incontournables..... 71

Club Penumbra.....	71
Dante's Inferno.....	71
L'arcologie.....	72
Le complexe Mitsuhama Computer Technologies.....	72
La pyramide d'Aztechnology.....	73
Bosco's.....	74
Eye of the Needle.....	74
Evergreen Kingdom Arena.....	74
SeaSource Archives, branche de Downtown.....	75
Seattle Coliseum.....	75

Aéroport international Seattle-Tacoma.....	75
L'université de Washington.....	76
Wuxing Towers.....	76

### Alliés et ennemis..... 76

Ennemis.....	76
Alliés.....	78

### Personnages locaux..... 80

Dans l'angle mort de Big Brother.....	80
Connaisseur corporatiste.....	80
Paparazzi retors.....	80

## EVERETT..... 81

### Au diable la prudence..... 81

Le sauvetage du Titanic.....	82
Emplois.....	82
Au-delà de l'embourgeoisement.....	83
La route snohomie.....	83

### Lieux incontournables..... 83

Les docks et les ports.....	83
Dîner, rouler et plonger.....	84
Gouvernement et services publics.....	84
L'accès aux soins pour tous!.....	85
Petites et grandes industries.....	85
Vie quotidienne et shopping.....	86

### Coup de projecteur sur les grands noms d'Everett..... 86

### Les meilleurs ennemis d'Everett..... 88

District frontalier Salish-Shidhe/ Seattle.....	88
Les forces de Lone Star à Everett.....	88
Les bureaux des syndicats.....	89
Les gangs au sein de la pègre.....	89
Les gangs dominant la conurbation.....	91

### Personnages locaux..... 92

## FORT LEWIS..... 93

### Principes fondamentaux..... 93

### L'opinion publique actuelle..... 94

### L'état du district

#### et ses inquiétudes..... 94

La nouvelle armée.....	94
La Garde du métropolex: un nouveau patron pareil à l'ancien.....	96
Marché noir boum sur les articles rouges.....	96
Secrets enfouis.....	99
Harmonie avec la nature.....	100

### Lieux incontournables..... 100

L'Urban Combat Simulator.....	100
La station AWOL.....	101
Les jardins zoologiques.....	102
Le centre commercial de Parkland.....	102
Blue Forest Gardens.....	102
House Of "O".....	103

### Alliés et ennemis..... 103

Général Charles J. "Kami" Causey.....	103
Colonel Wendell X. Buckner.....	104
"Katrina".....	104
Samson DiAngelo.....	104

### Personnages locaux..... 105

Bravoure usurpée.....	105
-----------------------	-----

Entraînement au combat avancé ..... 105  
 Les Bilkos sont mes amis ..... 105

**OUTREMER ..... 106**

**Les îles du Sound ..... 106**  
 Bainbridge Island ..... 107  
 Vashon : toujours à la pointe  
 de la mode ..... 110  
 Fox ..... 112  
 McNeil Island : étoiles et barreaux ..... 115  
 Anderson Island : vieillir en beauté ..... 117  
 Les îles mineures : petites,  
 mais puissantes ..... 118  
**Personnages locaux ..... 121**  
 Vashonista ..... 121  
 Comme un poisson dans l'eau ..... 121

**PUYALLUP ..... 122**

**Exhumé des cendres ..... 122**  
**L'ambiance ..... 122**  
**Prévisions très locales ..... 123**  
**Lieux incontournables ..... 124**  
 Carbonado ..... 124  
 Graham Cracker City ..... 125  
 Hell's Kitchen ..... 125  
 Hope ..... 126  
 Loveland ..... 126  
 Neon K City ..... 127  
 Orting, la terre de cendres ..... 127  
 Puyallup ..... 128  
 Tarislar ..... 129  
 Trashtown ..... 130  
 Lieux divers ..... 131  
**Alliés et ennemis ..... 131**  
 La Mafia ..... 131  
 Yakuza ..... 132  
 Les gangs ..... 133  
 Les autres ..... 134  
**Personnages locaux ..... 135**  
 Ce qui ne tue pas rend plus fort ..... 135  
 La cambrousse ..... 135  
 Contrebandier de Carbonado ..... 135

**REDMOND ..... 136**

**Aperçu ..... 136**  
**L'ambiance ..... 136**  
**Prévisions très locales ..... 137**  
**Lieux incontournables ..... 140**  
 Jackal's Lantern ..... 140  
 Le parc olympique ..... 140  
 Crusher 495 ..... 141  
 Bargain Basement ..... 141  
 Centre pénitentiaire d'Hollywood ..... 142  
 Le Rat's Nest ..... 142  
 Novelty Hill Sleep and Eat ..... 142  
 Stoker's Coffin Motel ..... 142  
 Clinique Quickstitch du Dr. Bob ..... 142

Le Skeleton ..... 143  
 Funhouse ..... 143  
 Le Body Mall ..... 143  
 Plastic Jungles ..... 144  
 Ferme Carnation-Seattle ..... 144  
 Downfall ..... 144  
 Glow City ..... 144  
 Yoshiro's ..... 145  
**Alliés et ennemis ..... 145**  
 Les gangs ..... 145  
 Sonya Scholl ..... 147  
 Urubia ..... 147  
**Personnages locaux ..... 148**  
 Rêveur éveillé ..... 148  
 L'école de la rue ..... 149  
 Mauvaises fréquentations ..... 149  
 Déserteur ..... 149  
 Indic ..... 149

**RENTON ..... 150**

**Aperçu ..... 150**  
**L'ambiance ..... 151**  
**Prévisions très locales ..... 152**  
 Le nouveau visage de Renton ..... 152  
 Le problème d'Olympic City ..... 152  
 La montée en flèche  
 de la population Éveillée ..... 152  
 Le retour de la Lone Star ..... 153  
 Qui surveille les voisins ? ..... 153  
**Lieux incontournables ..... 153**  
 Renton nord ..... 153  
 Renton est ..... 154  
 Nord-ouest de Renton ..... 155  
 Renton centre ..... 157  
 Renton sud ..... 158  
**Alliés et ennemis ..... 159**  
 Blood Mountain Boys ..... 159  
 Crimson Crush ..... 159  
 Night Hunters ..... 159  
 Validus Magus ..... 159  
 Olympic Guerrilla Resistance  
 (OGR) ..... 160  
 Voisins vigilants de Renton ..... 160  
**Contacts à Renton ..... 161**  
 Black Knight ..... 161  
 Denton Jacobs ..... 161  
 Dorothy Simms/Momma Dot ..... 162  
 Jean Trudel ..... 162  
 Tracy Talbot ..... 162  
 Vanessa Sanderson ..... 162  
 Wanda Dato ..... 162  
**Personnages locaux ..... 162**  
 Les copains du village ..... 162  
 Mondain ..... 162  
 Banlieusard ..... 162

**SNOHOMISH ..... 163**

**L'ambiance ..... 163**

**Prévisions très locales ..... 165**

**Lieux incontournables ..... 166**  
 Le Colisée ..... 166  
 Les fermes NatVat ..... 167  
 L'installation Stillwater Island  
 d'Aqua Arcana ..... 167  
 Le centre-ville de Snohomish ..... 168  
 Le musée et le zoo de Blackstone ..... 168  
**Alliés et ennemis ..... 169**  
 Tomil "Skythunder" Cavalara ..... 169  
 Jassila Feddersen ..... 169  
 Benson "Gets" Jameson ..... 169  
 Trent "Touchdown" Dade ..... 170  
 Garrett West ..... 171  
 Kurgon Gaines ..... 172  
 Entreprises agroalimentaires ..... 172  
**Personnages locaux ..... 173**  
 Le coeur de "groupe spécifique" ..... 173  
 Vie saine ..... 174  
 Fermier Black Fence ..... 174

**TACOMA ..... 175**

**Aperçu ..... 175**  
**L'ambiance ..... 175**  
**Prévisions très locales ..... 176**  
**Lieux incontournables ..... 178**  
**Alliés et ennemis ..... 182**  
 "Donnie" ..... 182  
 Charlie Gage ..... 183  
 Rapport sur la criminalité ..... 183  
 Yakuza ..... 183  
 Ivan Ivanovich et le Vory ..... 185  
 La Mafia ..... 185  
 Le Komun'go ..... 185  
 Les Gangs ..... 185  
 Alliés ..... 186  
**Personnages locaux ..... 187**  
 Import/Export ..... 187  
 Prison dorée ..... 187  
 Opportuniste ..... 188  
 Dans les petits papiers ..... 188  
 Jusqu'au cou ..... 188

**UNDERGROUND**

**DE SEATTLE ..... 189**

**L'ambiance ..... 189**  
**Prévisions très locales ..... 191**  
**Lieux incontournables ..... 192**  
 Les Profondeurs ..... 195  
**Alliés et ennemis ..... 197**  
 Renraku ..... 197  
 Le Dragon marin ..... 197  
 Politiciens ..... 198  
 Crime souterrain ..... 198  
**Personnages locaux ..... 199**  
 Accès à Event Horizon ..... 199  
 Cartographie mentale ..... 199

# INTRODUCTION

On court les Ombres à Seattle pour les mêmes raisons qu'un joueur de baseball junior va se démenter pour intégrer une grande équipe, ou qu'un boxeur va chercher à gravir les échelons pour se retrouver en tête d'affiche. Si une structure possède un sommet, il y aura toujours des gens qui mettront tout en œuvre pour l'atteindre. Seattle est le pinacle du shadowrunning et certains runners s'escriment à y travailler autant que possible, ne serait-ce que pour montrer qu'ils en sont capables.

Son statut de capitale des Ombres, foyer de pléthore d'individus riches et puissants ne se dément pas, ce qui n'empêche pas Seattle d'évoluer. Désormais détachée des UCAS en plein déclin, elle a l'opportunité de décider elle-même de son futur. Elle peut profiter du soutien de millions de personnes et de milliards de nuyens, ce qui suffit à la rendre aussi puissante que de nombreuses petites nations. Le hic, c'est que Seattle est entourée de plusieurs autres pays de bonne taille qui se verraient bien ajouter ce joli pactole à leur propre économie. Convaincre ses nombreuses rivales que son indépendance va dans l'intérêt de tous (même si la plupart de ses habitants n'y croient pas une seconde) ne sera pas chose aisée.

Le poids de la liberté apporte un éclairage sur l'état actuel de Seattle et la manière dont son indépendance l'affecte et la transforme. **Vue d'ensemble de Seattle** offre ensuite les informations essentielles sur la conurb dans sa totalité.

Suivent treize chapitres se concentrant chacun sur un des districts majeurs de la ville. Ils contiennent tous par un **Aperçu** pour vous donner les bases du secteur, suivi par une brève description de **L'ambiance** et des **Prévisions très locales**, qui aideront les lecteurs à comprendre vers quoi tend le district. La section **Lieux incontournables** liste les points clés que tout le monde doit connaître, y compris quelques endroits dignes d'intérêt pour des shadowrunners. La partie **Alliés et ennemis** détaille certains des individus et groupes d'importance, avec des pistes sur la manière dont ils pourraient aider ou gêner le travail des personnages. Enfin, **Personnages locaux** propose des traits dont les habitants pourraient disposer, pour étoffer les PJ et PNJ issus de ce secteur.

*Seattle, la Cité d'émeraude* est un excellent guide de la conurb et un bon complément à *SR6 - Livre de base édition Seattle* si vous souhaitez faire de la ville un tremplin pour vos aventures et campagnes. À Seattle, les ombres ont toujours été plus noires, les poches plus profondes et les secrets plus sordides que dans le reste du Sixième Monde, et c'est plus vrai que jamais. C'est même encore pire, à l'heure où ses dirigeants réalisent à quel point il est difficile de faire front commun quand tous se liguent contre vous. Les tensions ne manquent pas, mais ça implique que les intrigues et le boulot non plus, surtout pour des runners voués à atteindre les sommets.

## CRÉDITS VO

**Titre original :** Emerald City

**Rédaction :** Kevin Czarnecki, J. Keith Henry, Erika Hoffman, Adam Large, Mak Meurer, Louis Ray, Scott Schletz, R.J. Thomas, Malik Toms, Thomas Willoughby

**Illustration de couverture :** Ben Giletti

**Illustrations :** Bruno Balixa, Wagner Chrissante, Brent Chumley, Tyler Clark, Angga Dwipayana, Lukasz Matuszek, Victor

Moreno, Marco Pennacchietti, Júlio Marc Sintes, Rocha, Rob Ruffolo, Bruno Senigalha

**Design et maquette :** Matt « Bass Solo » Heerdt

**Direction artistique de Shadowrun :** Ian King

**Développeur de la gamme Shadowrun :** Jason M. Hardy

**Correction :** Bruce Ford, J.M. Comeau, Jim Greene, Mason Hart, J. Keith Henry, Louis Ray

## VERSION FRANÇAISE

**Directeur de la publication :** David Burckle

**Responsable de la gamme Shadowrun :** Ghislain Bonnotte

**Traduction :** Marine Madani, Nicolas Schott

**Relecture :** Geoffrey Delmée, Nicolas Schott

**Errata :** Mathieu Thivin & Ghislain Bonnotte

**Maquette :** Romano Garnier

**L'Équipe de Black Book Éditions :** Jean-Cyril Amiot, Éric

Bernard, Ghislain Bonnotte, Camille Bourgoïn, Anthony Bruno, David Burckle, Julien Collas, Julie Corail, Franck Drevon, Jonathan Duvic, Marie Ferreira, Laura Hoffmann, Justine Largy, Simon Labrousse, Frédéric Lipari, Steve Luga, Sélène Meynier, Céline Munoz, Alexandre Nizoux, Ninon Oldman, Emmanuel Personne, Aurélie Pesséas, Thierry Przybyła, Marc Sautriot et Julija Valkuniene

© 2023 The Topps Company, Inc. All Rights Reserved. Shadowrun and Matrix are registered trademarks and/or trademarks of The Topps Company, Inc., in the United States and/or other countries. No part of this work may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form or by any means, without the prior permission in writing of the Copyright Owner, nor be otherwise circulated in any form other than that in which it is published. Catalyst Game Labs and the Catalyst Game Labs logo are trademarks of InMediaRes Productions, LLC.

Édité par Black Book Éditions,  
12 rue Jean Carmet, 69800 St Priest, FRANCE  
[www.black-book-editions.fr](http://www.black-book-editions.fr)

Imprimé en Union Européenne.  
Dépôt légal : Février 2023

ISBN : 978-2-38227-274-9 / ISBN PDF : 978-2-38227-275-6





## UN PAPILLON À OZ

PAR KEVIN R CZARNECKI

CONTRÔLE DE SENSIBILITÉ PAR MARK MEURER

Le sol était collant, les lumières vacillantes et une migraine vrillait le crâne d'Aponi. Du genre provoquée par un bruit trop intense dans un espace trop restreint, qui transcende le simple son pour devenir une sensation douloureuse. Musicalement parlant le Bugstomp était réservé aux initiés, ce qu'iel n'était visiblement pas. Ça ressemblait trop à un mix entre un boss final dans *KnightRaid IV* et un festival de rue pour psychopathes sous acide, mais le DJ invité par le Penumbra envoyait les décibels comme si ce style vivait ses derniers instants. Ce qui, de l'avis d'Aponi, n'arriverait jamais assez tôt. Iel préférait largement Pariah Soul.

EB avait l'air d'apprécier. Elle ne portait pas son doux uniforme d'écolière vintage aujourd'hui, mais avait puisé dans le répertoire fétichiste le plus raffiné des clubs modernes, avec assez de latex et de résilles pour évoquer une parodie de l'idée que les médias se faisaient des shadowrunners. Iel avait pensé que ça la ferait sortir du lot, mais au milieu des snobs et glitchkids qui se trémoussaient ici c'était ellui, avec ses vêtements simples, qui faisait le plus tache. EB était infiniment plus dans son élément, balayant la foule répondant par sa simple posture aux regards qui se posaient sur elle. *J'ai pas de temps à perdre*

*avec toi. Hey, je m'attendais pas à te voir ce soir. Toi, je te ramène à la maison. Pas un mot, pourtant tout était dit. Iel avait déjà vu des faces à l'œuvre, mais le fait qu'elle soit aussi une véritable invocatrice en disait long sur le niveau d'exigence vis-à-vis des agents des Ombres à Seattle.*

Une chose était claire, Aponi était désormais bien loin de Saskatoon.

Derrière ellui, M. Johnson tirait nerveusement sur sa cravate, tentant vainement d'attirer son attention pendant qu'iel l'ignorait à dessein. Ça lui semblait contre-intuitif et une marque d'irrespect, mais EB lui avait assuré que ça se passait comme ça à Seattle. Encore une différence d'avec les terres du Conseil Algonquin-Manitou. Pour Aponi ces louvoiements étaient une perte de temps, mais qu'est-ce qui ne l'était pas dans ce vestige rescapé des UCAS? Après un décompte mental conforme aux instructions de sa comparse, iel se retourna et fit mine d'apercevoir le petit costard japonais pour la première fois. S'iel se sentait hors de son élément, cet homme aurait tout aussi bien pu être un troll à un rassemblement de l'Humanis. Craintif et en sueur, il empétait le cadre intermédiaire.

« Excusez-moi, êtes-vous, euh, Aponi ? »

Bref acquiescement, occasionnant un affaissement libérateur des épaules de l'homme. M. Johnson criait, mais la musique monta dans un crescendo à fendre le crâne, noyant ses mots dans un brutal break de batterie et il se contenta de leur faire signe de le suivre. Contournant la piste de danse aux airs de marteau-pilon, il se faufila jusqu'à un box isolé, un luxe pour VIP en soi, et les invita à s'asseoir. Le cuir soyeux avait l'air neuf, et alors qu'Aponi laissait à EB la place centrale, celle-ci sortit une petite boîte, la posa au milieu de la table et en bascula



l'interrupteur. Le vacarme du club fut instantanément réduit à une pulsation sourde délectable. Rien que pour ça, iel aurait pu l'embrasser. M. Johnson avait l'air tout aussi soulagé. D'après les enseignements d'EB, c'était une bonne chose; le partage génère l'empathie, qui pave la voie vers de meilleures négociations.

« Est-ce que, euh, je peux vous offrir à boire ? » EB, affichant son plus beau sourire de prédatrice, se contenta de hocher la tête. Aponi, les mains posées sur la table, leva un doigt en signe d'approbation. Le Johnson sourit et pianota sa commande. Les boissons arrivèrent dans les quinze secondes, servies par un hoverdrone. Aponi plongea un doigt dans le cocktail, activant une analyse chimique et un scan RFID, tous deux négatifs. Jusqu'ici tout allait bien. Iel but une gorgée.

« Aponi, c'est algonquin, n'est-ce pas ? » Il semblait avoir remarqué son maquillage. « *Niizh manidoowag* ? » Aponi tenta de dissimuler sa surprise. Iel ne s'attendait pas à ce que quelqu'un comme lui connaisse le terme manitou pour bispirituel, sans parler de le reconnaître de manière exacte. Le sourire du Johnson s'élargit; il était davantage dans son élément. « J'ai le plaisir de travailler sur plusieurs contrats dans les NAO. »

Cet échange l'avait ragaillardi et Aponi craignait que cela ne le place dans une position de faiblesse pour les négociations. Un coup d'œil à EB; elle ne semblait pas mécontente. Elle lui parla télépathiquement par magie.

*T'inquiète, tu es toujours en position de force. Quand ils se croient à l'abri c'est encore meilleur de les faire chuter.*

*C'est une pensée plutôt prédatrice,* pensa-t-iel en retour. *Négocier avec les corpos, c'est comme nager au milieu des requins. N'aie pas pitié d'eux, sois juste meilleur. Tu pourras*

*toujours dépenser ta prime dans des œuvres de bienfaisance à Redmond après, si tu as besoin de te justifier. Mais n'oublie pas que c'est à cause de ces skrakks que les Barrens existent à la base. Sa maîtrise de l'or'zet, ou tout du moins de ses jurons, était impressionnante pour une humaine.*

« Bien, » dit le Johnson, étendant ses doigts sur la table, « pouvons-nous discuter du travail que je souhaite vous proposer ? »

« Ok, kid. C'est un braquage tout simple. J'ai fait en sorte que l'escorte soit occupée, donc le camion va débouler dans cette ruelle d'ici quelques minutes. On attaque, on récupère, on disparaît. Des questions ? »

Aponi rabattit sa cagoule sur son visage. « Tu ne portes pas de masque, toi ? »

« Nan. Je paye ce qu'il faut pour que mes données soient effacées. »

« Et pour le chauffeur et le garde ? »

EB le regarda avec incrédulité. « Les morts ne peuvent identifier personne. » Elle l'avait dit comme si c'était la chose la plus évidente au monde.

Aponi grimaça alors qu'EB se retournait vers l'allée, entortillant ses doigts pour invoquer l'esprit de la terre qui dresserait la barrière qui stopperait le camion.

« Et les forces de l'ordre ? »

« À Downtown, d'accord, mais ici c'est Tacoma, kid. » On est à trois pâtés de maisons du quartier des entrepôts. C'est un micmac dégueulasse de sécurité privée, de la Lone Star et de syndicats. Ils seront trop occupés à s'accuser mutuellement pour s'intéresser à nous. Le temps qu'ils arrivent, on sera déjà partis. »

« On risque gros sur une simple hypothèse. »





---

# LE POIDS DE LA LIBERTÉ

---

**POSTÉ PAR: SLAMM-O!**

Seattle. Pluvieuse, volcanique, explosive. Une île sur la côte, et parfois le centre du Sixième Monde. Aucun endroit n'établit les normes du shadowrunning comme La Cité d'émeraude. Tout le monde peut y trouver son compte et depuis l'Éveil elle a été le théâtre de tous les types de conflits imaginables, à l'exception d'une guerre véritable (et encore, ce n'est pas passé loin). Elle est toujours au cœur de tout; même la rupture d'avec son pays d'origine n'a fait qu'amplifier les manigances qui entourent ce territoire nouvellement indépendant.

## HISTOIRE ANCIENNE

---

Et donc il y a très longtemps Seattle vivait du bûcheronnage, avant de se lancer dans les chantiers navals et de prendre part à la ruée vers l'or. Après la Seconde Guerre mondiale, l'arrivée de Boeing Aeronautics lui a donné un gros coup de boost et elle est devenue un carrefour et centre de distribution majeur, posant les bases de ce vers quoi elle évoluerait dans le sillage de l'Éveil. Si on ajoute qu'elle était un genre de haut lieu de l'innovation technologique (elle a vu naître la forme originale de Microdeck), mais aussi biotechnologique et culturelle, Seattle était

un endroit qui bougeait pas mal dans les bons vieux États-Unis.

- > Ta capacité à condenser tant d'années dans un seul paragraphe est proprement épataante. Je suis à la fois choqué et déçu.
- > Red
- > Y'a pas « mord » d'homme et je t'emmerde.
- > Slamm-O!

## CÔTE OUEST DES UCAS

---

Avance rapide jusqu'au Sixième Monde. Les NAO revendiquent une grande partie de l'Amérique du Nord. Des guerres menacent d'éclater entre anciennes et nouvelles nations. La Nuit de la Rage. Le SIVTA. Le virus du Crash... Comme toutes les autres villes, Seattle a dû y faire face. Sauf que c'était pire. Parce que quand les NAO ont repris leurs terres, les UCAS ont pu conserver deux parties de la Côte Ouest: la Californie (agriculture, transports, médias, technos et population en faisant une plutôt bonne pioche) et Seattle, transformée dans les faits en îlot politique cerné par les elfes au sud, les Cascades à l'est, les NAO tout autour et l'Empire du Japon récemment rebâti qui aiguisait ses lames de l'autre côté du Pacifique. Pas le plus accueillant des voisinages.

- > Ce qui repose sur un vol ne peut durer éternellement.
- > Many-Names
- > Va dire ça aux corpos.
- > Nightfire
- > Je crois que Fuchi a bien compris le message.
- > Chainmaker

Heureusement la pression liée au fait de représenter l'Ouest ne pesait pas uniquement sur Seattle... pendant au moins une minute. Quand les CAS ont décrété que le Sud devait s'élever à nouveau (vous ne pouvez pas le voir, mais je roule des yeux, là), ils ont donné des idées à la Californie. Avec tous les atouts dont elle disposait (voire plus haut), elle s'est dit qu'elle pourrait bien tenter le coup en solo. Les UCAS se reposaient beaucoup sur elle pour maintenir le navire à flot, et elle considérait que ses efforts n'étaient pas reconnus à leur juste valeur. Après quelques démonstrations de force économique et revendications bien senties, la Californie a commencé à menacer de prendre ses cliques et ses claques et de quitter l'Union si celles-ci n'étaient pas satisfaites. Ce qu'elle n'avait pas réalisé, c'est que toutes ces terres étaient bien moins essentielles suite aux récents progrès en agriculture, que les innovations technologiques se produisaient de plus en plus loin de cette bonne vieille Silicon Valley et qu'elle était entourée d'un tas de nations qui voyaient grand, comme le Tír ou Aztlan. Garantir la sécurité de ses frontières coûtait bien plus que ce qu'elle ne croyait. De leur côté les UCAS dilapidaient leurs ressources en s'accrochant à ce qui leur restait. Rendus exsangues par la perte d'une bonne partie de l'Amérique et du Canada, puis des CAS, la Californie leur apparaissait de plus en plus comme une coûteuse perte de temps. Leur capital politique s'épuisait et il était clair que conserver la Californie serait un investissement non rentable.

Ils optèrent donc pour ce qu'au vingtième siècle on aurait considéré comme une manœuvre assez osée : ils lui accordèrent son indépendance. Bonne chance, respect et tout ça. Les UCAS traitèrent la Californie comme un ado en âge de quitter la maison, mais elle n'était pas prête pour ça. Les rapaces s'abattirent sur elle depuis le nord et le sud pour la curée, et les UCAS étaient bien contents de ne pas avoir à y prendre part.

- > Cet événement reste assez incroyable, sans précédent dans l'histoire politique moderne, mais c'était l'option la plus intelligente. Il a défini un standard pour... disons les manœuvres audacieuses à l'échelle mondiale.
- > Kay St. Irregular
- > Je pense que des dragons et des gens se transformant en créatures mythologiques ont joué un rôle là-dedans.
- > Lyran

Vous allez me demander, « Mais Slamm-0!, pourquoi tu nous bassines avec la Californie dans un fichier sur Seattle ? » Et bien les amis, c'est parce que la Californie encaissait la pression à sa place. Seattle était en plein boum, c'est clair. Un tas de gens expulsés suite à la reconquête des NAO n'est pas parti vers l'est. Certains n'avaient pas le choix et d'autres ont préféré se terrer là où ils étaient. Seattle avait son industrie, c'était un lieu de production et logistique majeur, mais elle allait être

très occupée à assimiler sa nouvelle population tout en s'acclimatant aux changements brutaux et terrifiants qui frappaient le monde entier. L'ampleur de la tâche était colossale. Représenter l'extrémité ouest des UCAS n'était déjà pas une mince affaire à deux. Une fois la Californie transformée en état libre assiégé de toute part, Seattle est devenue l'unique présence des UCAS sur la Côte Ouest.

Ce qui a eu plus d'implications que ce que vous imaginez. Premièrement, du fait de son isolement et de son statut de port incontournable, ses structures de transport et d'acheminement sont devenues encore plus essentielles. C'était un va-et-vient continu d'avions et de bateaux. À tel point que SeaTac était littéralement débordé par la gestion des vols. Il était si intense que sans l'aide de la Matrice il y aurait sans aucun doute eu beaucoup plus de collisions en vol, accentuées par un ciel devenu cendré. Le port ne désemplissait pas. Bon nombre des expatriés mentionnés plus tôt y travaillaient en aidant à démêler les imbroglios d'imports, exports, immigration et émigration. De nouveaux bâtiments se construisaient, pour les gens, mais aussi pour stocker les marchandises en attente de réacheminement. C'était vraiment du pain béni pour les syndicats.

Seattle était un terreau des plus fertiles pour les entreprises criminelles. Imaginez : une ville entourée de frontières. Denver était peut-être la ville du Traité, mais Seattle ? Un vrai goulet d'étranglement. Trop de gens en dépendaient ; en l'absence de main-d'œuvre et ressources suffisantes pour faire le boulot, comment empêcher les syndicats de s'en mêler ? Contre un coup de main et une protection musclée, ils accédaient à un tas de marchandises à détourner et autant de contrebande à organiser. La ville grossissait vite, mais jamais assez pour satisfaire tout le monde. Sa faim était insatiable. Et il y a toujours des gens prêts à tirer profit de ce genre d'appétit.

- > À Seattle les guerres entre syndicats sont comme les vagues sur une plage : parfois la marée est haute, parfois elle est basse, mais elles ne disparaissent jamais.
- > Winterhawk

Puisqu'on parle de toutes ces nouvelles frontières, elles ont accru l'importance politique de la région. Les UCAS pouvaient désormais offrir une protection plus conséquente contre les agressions militaires, mais tout bon général sait que les soldats font de piètres policiers. La surcharge de travail frappa le SPD si violemment qu'il se mit en grève, ce qui n'était pas au goût du nouveau gouverneur. Jamais on n'avait eu autant besoin de maintenir l'ordre, et les policiers n'auraient pas pu choisir pire moment pour exiger de meilleures conditions de travail, que ce soit justifié ou non. Mais l'ère des mégacorporations apporta la solution : les flics à louer. Lone Star Security, la Star que tout le monde adore détester, déboula avec ses blousons stylés et ses gros Ruger. Bon d'accord, les litiges et la corruption étaient la nouvelle norme, mais au moins les rues étaient pro... enfin, un peu plus propres. Youpi. Faute d'avoir ce qu'elle voulait, Seattle a au moins eu ce dont elle avait besoin, ou peu s'en faut. Et c'était nécessaire car la politique ne s'arrête pas aux limites posées par une justice équitable et un respect de procédures. La diplomatie était bel et bien venue s'inviter à la table de La Cité d'émeraude.

semble lui avoir infligé le coup de grâce. Si c'est un coup de bluff pour paraître affaibli, ça ne prend pas. La corpo s'échine à faire de Seattle son port nord-américain principal, négociant des accords fructueux avec le gouvernement pour acheminer des biens de première nécessité depuis le monde entier et manœuvrant pour s'imposer en tant qu'intermédiaire de valeur, apte à prélever une part de tout ce que les autres corpos cherchent à importer. Elle a de plus mis les bouchées doubles sur sa sécurité magique et ses biens écoresponsables; elle a même réussi à passer un accord de coopération avec Eta Engineering (avec laquelle elle n'est pas en concurrence), se mettant ainsi dans les petits papiers du CSS.



- > Ce n'est pas seulement l'odeur du profit qui attire Wuxing à Seattle. En étendant ses capacités d'expédition elle pourra damer le pion à Portland, ce qu'elle cherche à faire depuis un moment.
- > Sounder
- > Vu la tendance qu'à Wuxing à recourir au feng shui pour prospérer et se faire de l'argent, les bouleversements nationaux vont engendrer autant de missions pour réaligner la géomancie des lieux que pour saboter ces efforts.
- > Lyrán
- > On peut s'attendre à ce qu'elle fasse massivement appel aux Triades pour obtenir ce qu'elle veut. Le Lotus jaune a déjà intensifié ses opérations autour des docks de Tacoma et recherche des talents dans les Ombres pour accroître leur protection.
- > Red

## LES SECONDS COUTEAUX

### LONE STAR SECURITY SERVICES

Mesdames et Messieurs, la Star est de retour, plus arrogante que jamais. La Garde du métroplexe a beau avoir été remise au goût du jour, les policiers actuels sont bien loin de ce qu'ils étaient. Les officiers de la Lone Star, avec leur bel équipement tout neuf, ont vite compris que les choses avaient changé depuis leur départ et que leur retour n'avait rien de triomphal.

- > LS et la SMAF ont déjà ouvert les hostilités et chacune offre quantité de travail pour saborder l'autre. Bien que la SMAF n'ait pas à se charger du maintien de l'ordre elle ne voit pas la puissance de feu de LS d'un bon œil et s'est érigée en « police des polices ». De son côté, la Star n'apprécie pas trop qu'une nouvelle entité vienne empiéter sur ses plates-bandes. Ça va mal finir.
- > DangerSensei
- > Je doute que ça dure. En essayant de contrôler un territoire qui ne sera jamais le sien, la SMAF agace un paquet de bureaucrates. Après quelques mois d'opérations secrètes et de productivité en

berne le gouvernement interviendra pour rappeler à chacun en quoi consiste son travail.

- > Glasswalker

## FEDERATED-BOEING

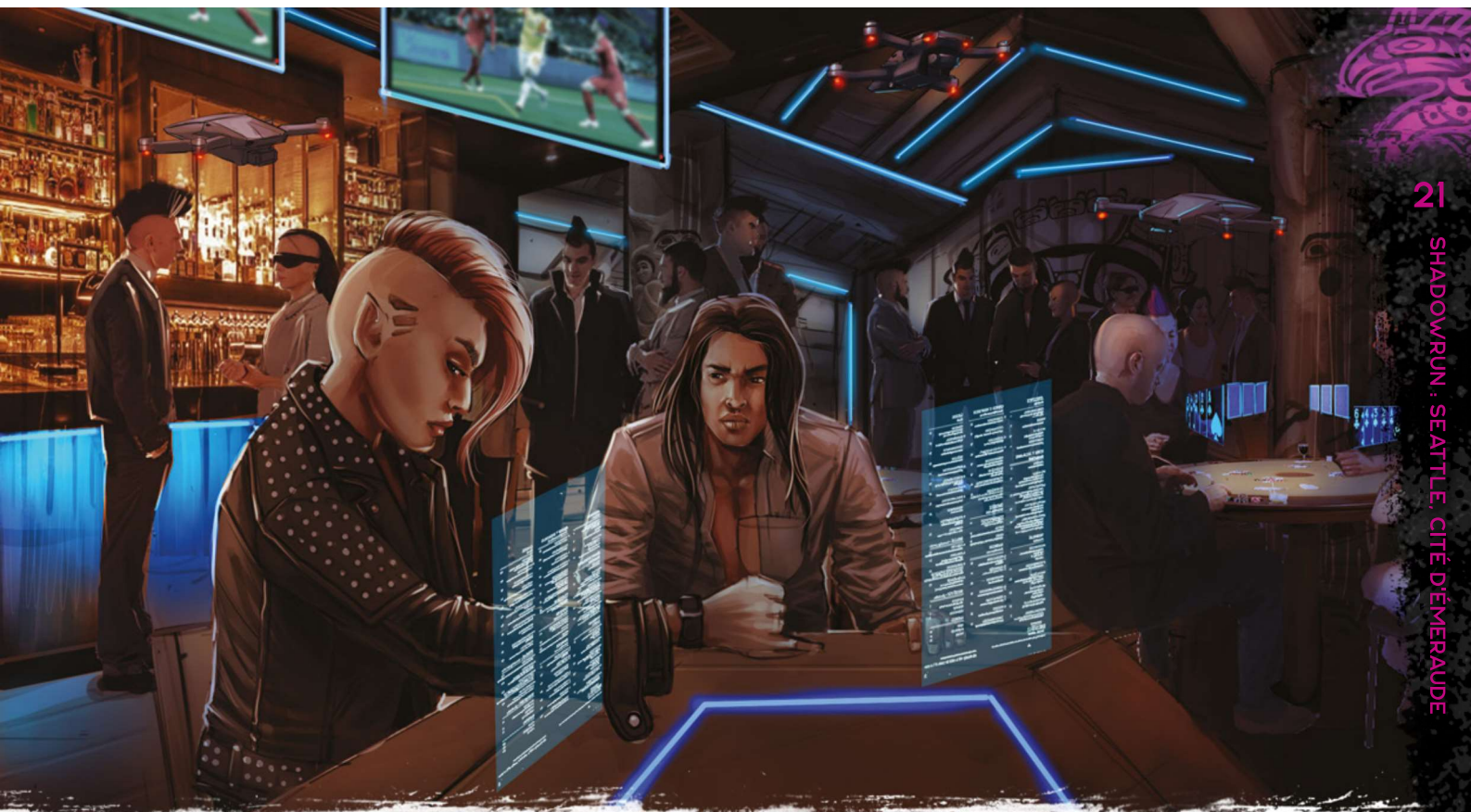
Étant basée à Seattle et la plus grande pourvoyeuse d'emplois du métroplexe, F-B envisage sereinement la transition vers l'indépendance. Pourquoi en serait-il autrement? Cette AA est là depuis si longtemps qu'elle est dans les petits papiers de la Gouverneure, et ses grandes sœurs ont beau jouer les dures, elle a assez de poids pour influencer les accords qu'elles obtiennent. Elle est de plus la troisième plus grande corporation aérospatiale. Or Ares et S-K sont trop empêtrées dans leurs propres embrouilles pour avancer à Seattle. Elle a donc les coudées franches pour les contrats de transport aérien locaux.

- > Vous pouvez vous attendre à des opérations entre Ares et F-B. King veut ces contrats locaux, et elle se battra bec et ongles pour les obtenir.
- > Nightfire
- > King est concentrée sur l'indépendance d'Ares Seattle et F-B a des liens forts avec la ville, ni l'une ni l'autre ne va chier dans son propre lit. Ce sera rapide, discret et niabile à l'extrême.
- > DangerSensei

## GAEATRONICS

Pendant longtemps Gaeatronics est restée l'alternative plus écologique à la proposition bas de gamme de Shiawase vis-à-vis de l'énergie nucléaire, mais l'acquisition de l'arcologie par cette dernière pourrait rapidement changer la donne. Corporation A étroitement liée au CSS, sa présence à Seattle participe aux relations commerciales durables entre les deux nations et perdre les contrats énergétiques du métroplexe lui ferait un tort significatif au niveau local.

- > J'aimerais préciser que Gaeatronics s'en sortira très bien. Elle a des contrats dans le monde entier, et elle ne produit pas que de l'électricité. C'est en diversifiant ses activités qu'on devient important, et qu'on le reste.
- > Mr. Bonds
- > C'est peut-être vrai, mais l'argent reste l'argent et Écolo-G aime autant les nuyens que tout le monde. Mais voilà le truc: bientôt le poids politique de Gaeatronics vaudra plus que son énergie propre. Grâce à ses liens avec le CSS, les corpos qui cherchent à s'étendre sur les marchés des NAO en passant par Seattle sont prêtes à lui faire des ponts d'or, comme des contrats d'approvisionnement privés. Devenez copains avec elle et vous pourriez bien vendre votre came aux Salishs.
- > Hannibelle
- > Gaeatronics cherche à développer ses autres secteurs pour compenser les pertes, principalement avec des services environnementaux conformes à son image, comme les fournitures et l'expertise scientifiques ou de nettoyage. Il se murmure qu'elle aurait discrètement approché Eta pour une association, ce qui



pourrait la lier prochainement à Wuxing. Rien de tel qu'un petit inceste corporatiste pour faire grimper les actions.

➤ Mr. Bonds

## GLOBAL SANDSTORM

Quand on évoque Seattle, GS n'est pas la première corpo qui vient à l'esprit, mais entre les réfugiés et les changements énormes qui agitent les UCAS, tout le monde a besoin d'argent. Et devinez quoi ? Grâce à sa fusion avec Spinrad, GS en a beaucoup et est toute disposée à vous en prêter à un taux raisonnable. Le marché actuel est à l'emprunt et elle rafle toutes les opportunités qu'elle peut. En accumulant suffisamment de créances elle pourrait générer de profits à faire rougir Crésus. Puis il ne lui restera plus qu'à réinjecter cet argent dans sa corporation mère pour faire avancer ses plans.

➤ Le truc avec les bailleurs de fonds c'est que les gens adorent (littéralement) les dépouiller. Évidemment, GS dispose de la sécurité matricielle la plus efficace qui soit, mais un freelance qui mettrait la main sur la liste de ses débiteurs deviendrait le roi du pétrole. Et si vous trouviez un moyen de les trafiquer, autant dire que vous pourriez faire monter les enchères comme jamais.

➤ Technical Pyro

➤ Ce serait... profondément stupide. Tu te rends bien compte qu'elle a des copies de sauvegardes en cascade ? Et un freelance, sérieux ? Quoi, tu vas faire le boulot sans qu'aucun accord soit conclu en espérant te faire payer sur la base de ta bonne bouille ?

➤ Pistons

## SONY CORPORATION

Sony fait partie de ces corporations japonaises qu'on voit sur les étals, mais plus rarement aux infos, dans les Ombres ou autres. Elle est juste vraiment ancienne, elle fait du bon matos et a survécu à tout ce que le Sixième Monde lui a fait traverser. Que vient donc faire Seattle dans tout ça ? Eh bien mes enfants, il s'avère qu'elle accumule un trésor de guerre en vue de s'étendre depuis un moment et elle s'est mise à acheter des sites de construction, des magasins physiques, des terrains vagues et autres dans le monde entier, et notamment à Seattle. Il semble que Sony prévoie de s'installer physiquement à Seattle, et pas à moitié. Les implications vis-à-vis de son alliance symbolique avec Mitsuhama restent à déterminer.

➤ Je ne pense pas que Sony ait réellement besoin de Seattle, mais la vitesse avec laquelle elle a agi suggère que c'est un plan qui remonte à un certain temps. Mais certains signes, comme des commandes précipitées et quelques contrats bâclés, montrent que c'était peut-être plus tôt qu'initialement prévu.

➤ Icarus

➤ À mon avis, elle a voulu battre le fer tant qu'il est chaud. Personne n'avait vu venir la chute des UCAS et elle préfère sans doute avancer ses plans pour profiter de l'aubaine.

➤ Kia

➤ Les locaux n'apprécieront pas de voir un nouveau compétiteur entrer dans l'arène, même ceux favorables à l'expansion japonaise. Préparez-vous à des missions d'assaut sur structure et de falsification de contrats.

➤ Bull



---

# DOWNTOWN

---

POSTÉ PAR: FACET

## APERÇU

---

Ah, Downtown. District des tours de verre où les personnes de pouvoir se côtoient au grand jour, où l'on voit des costumes coûtant plus cher qu'un appartement et des commlinks ressemblant à de magnifiques montres suisses d'autrefois. C'est ici que les corporatistes, influents, riches et célèbres effectuent le travail le plus rebutant qui soit: serrer des mains, signer des documents ou bien changer le cours du commerce et des médias d'un trait de stylet. Le centre-ville est l'endroit où l'on se rend pour être vu, gagner de l'argent et exhiber sa fortune.

Bien sûr, ce n'est pas si simple. Les pires scandales ne se cachent pas en coulisses quand on a un bureau perché à un kilomètre du sol protégé par la meilleure équipe de sécurité AAA. Avoir les bons accès fait toute la différence. Les informations qui circulent dans ces bâtiments valent vraiment de l'or, qu'elles soient stockées sur des serveurs protégés par une CI noire ou partagées par les commères des bureaux. Plus vous êtes importants, plus l'on accorde de crédit à vos paroles, qu'elles divulguent de vulgaires scandales ou des pronostics boursiers. L'information c'est l'argent et le pouvoir; et Downtown ne jure que par ces derniers. Ce qui signifie que tout le monde observe d'autant plus les alentours. Que dis-je, toute *chose* scrute les alentours.

Downtown n'est peut-être pas le cœur du métroplexe, mais il en est le cerveau, du moins pour les institutions corporatistes et gouvernementales. Si vous travaillez là-bas, ça en dit long.

## L'AMBIANCE

---

Propre. Bon dieu que c'est propre. Aussi propre que les drones peuvent garder le district. Les rues sont en bon état et les déchets ramassés. Les devantures adoptent toutes un style corporatiste et sont bien organisées et présentées selon les standards extrêmement élevés que les pingouins réclament. Même l'air sent le propre, et ce n'est pas peu dire dans un lieu regorgeant de pollution industrielle, d'émissions volcaniques et connu pour ses pluies acides. Les voitures sont haut de gamme, tout comme les costumes et les modifs corporelles. Vous n'avez pas à vous faufiler entre les voitures pour traverser. Si vous le deviez, vous pouvez être sûr que le propriétaire de la limousine ou de la Westwind dernier cri qui vous fauchera a une assurance en béton ou qu'il est défendu par un avocat impitoyable. Probablement les deux, d'ailleurs. L'image publique de Downtown est un modèle moderne de succès et de luxe.

L'envers du décor est quelque peu différent, selon de quel côté on se tient. Dans les gratte-ciels, les bureaux et

les salles de réunion, tout est plus ou moins semblable. Au final, ces rues, boutiques et restaurants ne sont que des filiales des corporations, derniers rouages d'une machine meurtrière qui régit tout en ce monde. Conseils d'administration, bureaux des PDG et open spaces sont plus ou plus les mêmes dans toutes les corpos, teintés de la culture que chacune cultive.

Maintenir ce niveau de propreté immaculée requiert un entretien important; tâches ingrates et discrètes des agents d'entretien, mécaniciens et ouvriers, tâchés de fluide hydraulique et les yeux rougis par les stimulants nécessaires pour tenir des semaines de soixante heures. Ils restent dans les arrière-salles, ateliers et placards, tels des squelettes ambulants, dont la présence n'est qu'utilitaire. Ce district est l'endroit où l'on atterrit généralement si l'on n'est pas tombé dans le crime à un moment de sa vie. Là-bas, sur les quais de chargements, se trouvent les véritables artères alimentant Downtown, exploitation masquée d'un vernis tendance voué à maintenir l'illusion qui permet de vendre des soy lattés.

Rester brillant comme un sou neuf nécessite une sécurité de premier ordre. La Star est de retour, et elle ne manque pas une occasion de nous rappeler qu'elle vaut mieux que Knight Errant. Dans d'autres quartiers, elle pourrait même esquiver son sourire de lèche-cul en nous demandant « on vous a manqué? » Ici, elle représente ses employeurs, et seuls les meilleurs agents sont assignés à ce district. Cela n'implique pas seulement d'avoir un dossier irréprochable et des souliers cirés, mais également les meilleurs entraînements, équipements, compétences magiques, surveillances matricielles, drones et tutti quanti. S'il y a bien un quartier dans lequel il est impossible de passer une grosse bourde sous silence, c'est Downtown, avec tous les yeux et caméras qui observent constamment tout le monde.

Ce qui est probablement le pire inconvénient pour les gens comme nous. Chaque corpo a sa propre force de sécurité, et vu que les sièges régionaux sont installés ici-même, on affronte vraiment les meilleurs. Knight Errant joue encore le chien de garde dans l'Ares Tower. Les Samouraïs rouges patrouillent les propriétés de Renraku. Vous trouverez rarement autant de forces corporatistes d'élite rassemblées au même endroit. Ils vous surveillent. Ils se surveillent entre eux. Ils surveillent tout ce qu'il se passe et doivent s'assurer que le district ressemble à une machine bien huilée et dénuée de criminalité.

Tout le monde, et je dis bien tout le monde, a une caméra filmant en permanence. Vous voulez vous filer la migraine? Essayez de cartographier les réseaux de surveillance de Downtown. Tout le monde est doté de ses propres serveurs, caméras et systèmes d'écoute, qu'ils soient légaux, illicites ou faisant partie d'un quelconque accord. La quantité astronomique de transmission se recoupant est un cauchemar digital. J'ai l'habitude de dire qu'on a toujours une marge de manœuvre, et c'est peut-être le cas. Mais là-bas, les réseaux sont probablement plus sécurisés que n'importe quel autre aspect du district. Vous ne les trouverez jamais sans surveillance, à moins que leurs détenteurs ne soient des sortes de reporters ambitieux, puisque tous les deckers, flics comme corpos, démêlent cet enchevêtrement d'informations, tout en se scrutant les uns les autres autant que ceux qu'ils sont supposés contrôler. Et ça, c'est sans parler des espions! Tout le monde observe, attend, entre anxiété et ennui, le premier signe suspect permettant de sonner l'alarme.

## DOWNTOWN

**Superficie :** 468 km<sup>2</sup>

**Population :** 545 000

Humains : 63 %

Elfes : 13 %

Nains : 2 %

Orks : 19 %

Trolls : 2 %

Autres : 1 %

**Densité de population :** 1 165 au km<sup>2</sup>

**Revenu par habitant :** 130 000 ¥

**Population affiliée à une corporation :** 89 %

**Hôpitaux et cliniques :** 12

**Bureaux de vote :** 11

**Éducation :**

Moins de 12 ans : 25 %

Études secondaires : 45 %

Études supérieures : 18 %

Masters et doctorats : 12 %

**Indice de sûreté moyen :** Or (AA)

Les gens pensent qu'il vaut mieux déclencher une fausse alerte que de manquer une attaque.

- > En d'autres termes, si vous bossez à Downtown, vous êtes soit une grosse pointure, soit absolument pas à votre place. Le secret, c'est de contrôler tous les angles. Connaissez le Johnson et les détails de la mission, découvrez le véritable objectif et ayez toujours une porte de sortie.
- > Prime Runner
- > En quoi c'est différent des autres runs?
- > Aponi
- > C'est une question d'ampleur. S'entraîner à Tacoma nous prépare bien, ça aide à comprendre les limites et ce qui se joue en coulisse, à éviter de se retrouver au crochet des corporatistes. On y apprend l'art subtil de la paranoïa et de l'instinct de survie.
- > Primer Runner
- > Alors pourquoi quelqu'un voudrait travailler là-bas, avec des enjeux aussi hauts?
- > Aponi
- > Parfois, on n'a pas le choix. Le boulot peut nous mener n'importe où et il arrive que la rémunération soit vraiment tentante. Comme on dit, tu décroches le gros lot. Quand t'as atteint ce niveau, t'es prêt à affronter les défis d'un haut lieu comme Downtown. Et tu peux porter un beau costume.
- > Kia
- > N'ayez pas peur de travailler dans l'ombre. Contre un petit versement, les agents d'entretien et les autres gars qui ne se font pas remarquer ni bien payer peuvent vous laisser entrer. Quand il est question d'argent, la plus grande faiblesse de ces corpos, c'est l'humain. Ces voies détournées vous offriront une porte d'entrée et, si vous êtes un petit futé, une porte de sortie.
- > Red



impérial), soit une grande discrimination exercée envers les orks, les trolls, les femmes et les étrangers. C'est moche, mais ça semble normal pour des gens endoctrinés dans la culture de cette japanacorp. Et à mesure que la méga s'étend, sa culture gagne du terrain. Méfiez-vous et soyez prudents. Ils vous souriront tout en se préparant à vous planter un couteau dans le dos.

► Mihoshi Oni

Le fait est qu'en raison de tous ces privilèges et de cet argent (ou l'illusion d'en avoir), il est évident de quelqu'un ou quelque chose en aura forcément après ces gens, et c'est à ce moment-là que des gars comme nous interviennent. Cette île n'est pas le genre de terrain que l'on envisage d'acheter quand on veut s'installer quelque part. Il y a bien trop de monde cherchant de bien trop de façons à obtenir des infos compromettantes sur ses voisins pour que l'on puisse s'y attarder. Mais à court terme, c'est le rêve, surtout depuis que les Yakuza se sont retranchés. Tant que vous n'êtes pas sur leur liste noire, vous pouvez trouver refuge sur cette île paradisiaque en échange d'une somme assez conséquente de nuyens. Cependant, ils ne veulent pas de problèmes en Outremer, alors laissez vos emmerdes de l'autre côté du Sound.

En parlant d'emmerdes. Brainbridge s'est vue décerner un rang de sécurité Or, rien de moins, sur l'intégralité de l'île. Après tout, la Lone Star a tellement peu de territoire à couvrir que son temps de réponse est rapide. MCT possède tant de terrains extraterritoriaux qu'il ne lui reste plus que quelques parcelles minuscules (que la plupart des gens appellent des rues) à protéger à l'est ainsi que l'ensemble de résidences parsemant le reste de l'île. Pour cela, on lui attribue un budget conséquent, en raison de la valeur des propriétés et des personnalités installées sur l'île. Cet argent est utilisé pour le personnel et l'équipement, la priorité

étant donnée aux riggers, afin qu'ils puissent envoyer rapidement des drones en cas d'urgence, ainsi qu'aux deckers, pour qu'ils empêchent la fortune électronique et les données incriminantes de tomber entre de mauvaises mains.

Si vous venez à Bainbridge, préparez-vous à vous fondre dans la masse. MCT et la Lone Star, sans parler des Yakuza, sont constamment à l'affût des ennuis potentiels dans un lieu tel que celui-ci. Assurez-vous de faire bonne figure et de pouvoir glisser plusieurs créditubes certifiés dans les bonnes mains, si vous vous retrouvez dans la panade.

► Il n'est pas si difficile de vivre dans les Ombres, là-bas. L'île est peuplée de plus de quarante mille personnes regroupées dans soixante-dix kilomètres carrés, plus précisément entassées sur la côte est, alors vous avez de quoi vous fondre dans le paysage. Je vous conseille de télécharger un linguasoft japonais, si vous ne parlez pas la langue. Ça aide vraiment à savoir ce que les gens racontent dans votre dos quand ils pensent que vous ne les comprenez pas.

► Glitch

## PRÉVISIONS TRÈS LOCALES

Bainbridge est vouée à devenir un champ de bataille dans la guerre opposant MCT au Dragon marin. Tout ce qu'il nous reste à faire, c'est espérer qu'elle ne ressemble pas à d'autres conflits violents entre corpos et dragons, mais qui sait. Le fait est que ça n'augure rien de bon. Bien que MCT et le Dragon marin soient tous deux connus pour leur brutalité, ils sont également réputés pour leur ingéniosité, un affrontement dans l'ombre est donc plus probable qu'une bataille au grand



richesse de l'astral. Toutes les religions sont honorées et respectées afin de prouver à tous qu'ils sont les bienvenus, tandis que l'été touche à sa fin et que l'automne apporte son lot de présents à notre district.

Les festivités saisonnières atteignent leur point culminant lors de la Nuit la plus longue. Tandis que certaines s'étalent sur la semaine, cet événement-ci ne dure qu'une unique journée. Organisé lors du solstice d'hiver, il s'organise principalement autour de fêtes diurnes pour les jeunes avant de s'achever par des centaines de célébrations à travers le district, depuis le coucher jusqu'au lever du soleil. Le thème varie chaque année, mais les mêmes vœux de bonheur s'échangent depuis des décennies. Les habitants de Snohomish parlent encore de la Grande danse des esprits nocturne organisée en 76, avec son thème inspiré des NAO et ses magnifiques costumes. Seuls les plus gros événements sont thématiques; ce sont d'ailleurs ceux dont les billets sont les plus prisés.

- > Cette fête était une insulte totale envers les vrais Amérindiens, à tel point que les Orks des Cascades ont engagé des runners pour entrer par effraction dans les maisons de Snohomish afin de voler et de brûler ces tenues, en filmant leurs actes pour les diffuser sur les réseaux sociaux.
- > Bull
- > Cette fête n'était même pas le pire affront envers ceux qui ne correspondent pas à leurs idéaux. Ils organisent régulièrement des événements contre lesquels MoM ou SoS manifesterait, mais vu qu'il est presque impossible de faire entrer un groupe de métahumains au cœur de Snohomish sans qu'ils se fassent harceler par les forces de l'ordre locales, personne n'a jamais pu s'y opposer.
- > 2XL

## LIEUX INCONTOURNABLES

### LE COLISÉE

Les formes classiques de divertissement n'ont pas perdu leur attrait. Tout le monde aime les concours de force et parier sur le vainqueur! Ici les deux sont possibles, la variété des confrontations est titanesque. À cause de nombreuses lois extrêmement archaïques, les activités pratiquées ne sont pas toujours légales à cent pour cent; mais les nombreux policiers présents la plupart des soirs sauront vous dire si une descente est prévue ou non.

Une fois dans les lieux, les combats livrés dans les différentes arènes s'offrent à vous. La pièce maîtresse est l'octogone, mais l'établissement a élargi ses activités pour proposer des batailles virtuelles dans lesquelles les meilleurs deckers locaux prouvent aux citoyens que Snohomish n'est qu'un bled de bons à rien. Les spectateurs peuvent regarder les hackers s'affronter à grands coups de programmes tape-à-l'œil en RA ou profiter d'une expérience en RV intégrale, en se connectant sur le direct de leur combattant préféré pour plonger au cœur de l'action. Avec le tarif premium (qui vaut chaque centime déboursé) vous pourrez même rejoindre le combat en hot-sim, sacrifiant votre bien-être en plus de vos



## PRÉVISIONS TRÈS LOCALES

Si vous demandez à un ancien, il vous dira que cet endroit file un mauvais coton. Si vous demandez à l'un des petits nouveaux, il vous indiquera que c'est le quartier le plus en vogue de Seattle. Quoi qu'il en soit, il est voué à connaître quelques difficultés et très probablement une lutte des classes qui se finira mal pour tout le monde. Certes, les anciens sont plus nombreux que les nouveaux et n'ont absolument pas peur de se salir les mains, mais Renraku et Lone Star se font une fortune en faisant régner la loi là-bas, et ils n'ont aucun scrupule à installer quelques points de contrôle pour s'assurer que les gens soient au courant des risques et des dangers qu'ils courent en visitant le district. Elles se servent de ces endroits pour identifier et suivre à la trace les criminels du quartier et une fois de plus, ça nous donne un endroit divisé selon les classes sociales. Je ne serais même pas surpris de voir l'Underground redéfinir ses critères de recensement et d'apprendre que soudainement, les autres parties souterraines de la ville, qui venaient enfin d'obtenir des infrastructures sécurisantes, seront séparées et écartées une fois de plus.

Ce n'est que mon pronostic pessimiste, mais ça s'est déjà vu. L'élément clé actuellement, qui sera déterminant pour l'avenir du district, est le succès ou les complications que connaîtra la ville de Seattle de façon générale. Si elle connaît de belles réussites, l'Underground a ses chances. Si elle se trouve en difficulté, ses problèmes et son stress vont se répercuter plus bas (et s'infiltrer à travers le sol) pour finalement mettre le feu aux poudres sous la ville. Il existe un juste milieu et il y a toujours une chance que l'Underground prospère par ses propres moyens, mais son expansion et son envergure signifient qu'elle sert d'artères à la ville: la vie de Seattle coule à travers elle et elle est la première à ressentir la pression lorsque la ville commence à s'asphyxier.

- ▶ C'est vague, mais correct. Les choses sont un petit peu plus complexes que ça. Laissez-moi vous expliquer la situation: le méta-type des titulaires de droits de propriété de l'Underground change rapidement. Alors qu'on l'appelait autrefois l'Underground ork, les propriétaires sont maintenant majoritairement des nains grâce à leurs avocats de la surface, leur bonne mémoire et le respect des règles de la ville. Même si les nains ont été chassés d'ici il y a des dizaines d'années, ils avaient rempli des documents précisant qu'ils étaient les propriétaires légitimes de leurs demeures (ou ont fabriqué des faux). Maintenant que le district est officiel, ils ressortent ces vieux titres et revendiquent le territoire. Les orks auraient pu tirer parti du droit d'occupation s'ils avaient un moyen de prouver qu'ils habitaient vraiment là-bas, mais ils n'en ont aucun. Et les profondeurs dans lesquelles les autres se sont installés récemment... vous pouvez parier votre dernier nuyen qu'ils sont déjà en train de remplir de la paperasse pour les acquérir, même si pour le moment ça ne vaut pas grand-chose.
- ▶ Butch
- ▶ Les démarches des deux parties devaient se faire sous le manteau. Une grande partie de l'histoire est vraiment louche et les faussaires se font des couilles en or. On fait constamment appel aux runners avec de bonnes connaissances en ingénierie pour

