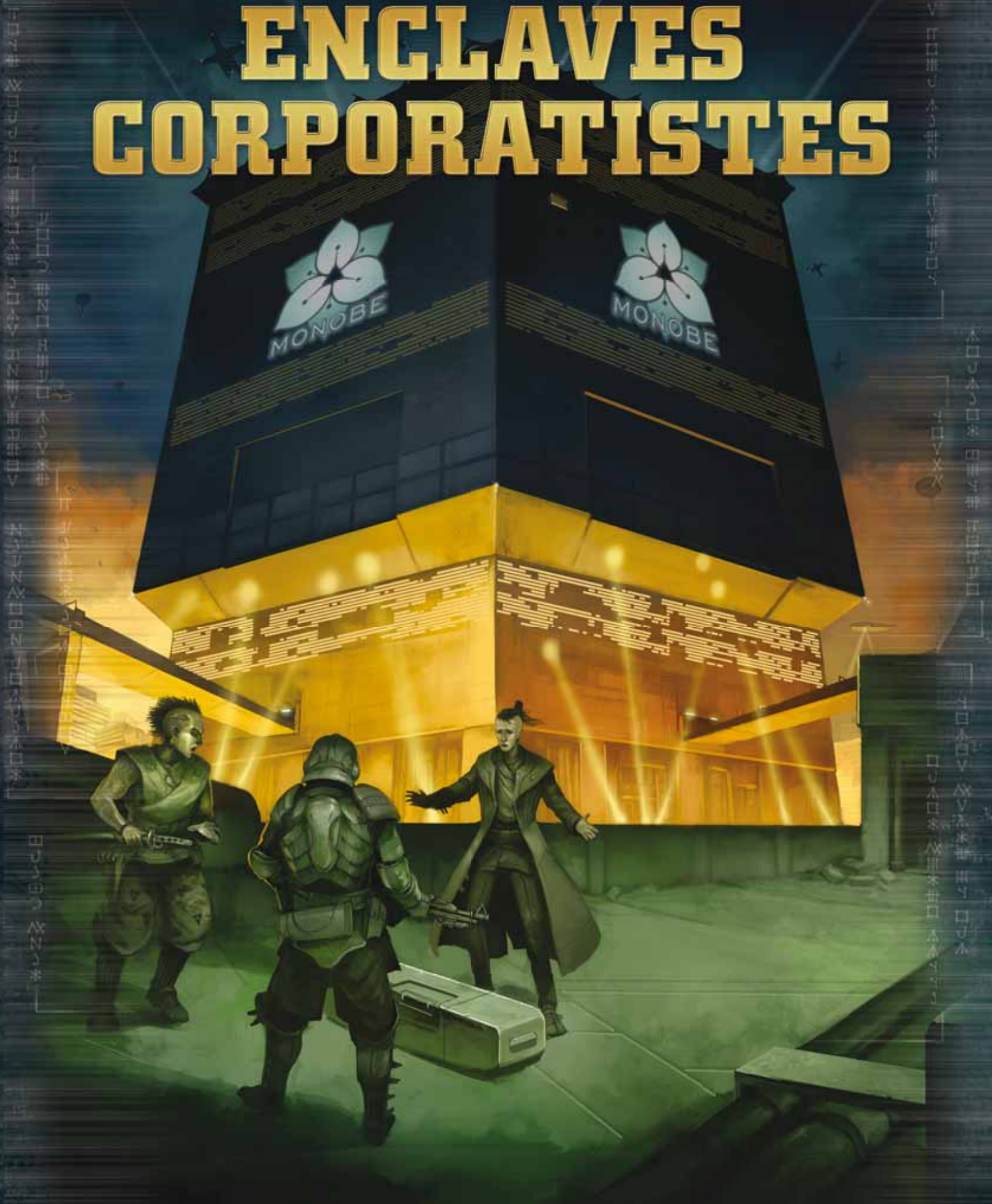


# SHADOWRUN

## ENCLAVES CORPORATISTES



# ...TABLE DES MATIÈRES...

<b>JACKPOINT</b>	4	<b>La vie corporatiste</b>	60	Y aller	122
<b>LOS ANGELES</b>	5	Satori amer	61	Esprits troublés	122
<b>Bienvenue dans</b>		Les Néo-Daimyos	63	Petit tour en ville	123
la cité des anges perdus	6	Les États en guerre	68	Les environs et au-delà	123
LA brisée, LA martyrisée	6	Corpos locales	71	<b>Tenochtitlán</b>	124
<b>L'Histoire en marche</b>	8	<b>Centres névralgiques de Néo-Tokyo</b>	73	Commençons	
À l'époque	8	Vue du ciel	73	par le commencement	124
L'enfer se déchaîne	9	Chiyoda	74	La vie sous le soleil aztèque	125
Les années pueblos	9	Shinjuku	75	Rénovation urbaine	125
Les spasmes de Gaïa	10	Kanda	75	Le sang qui fait loi	126
<b>La Chute et la Deep Lacuna</b>	11	Shibuya	77	<b>JACKPOINT</b>	127
<b>Le broyeur du quotidien</b>	13	Minato	77		
Les trésors engloutis	15	Taito	78	<b>MANHATTAN</b>	128
Paysages marins, ou la vie dans		Bunkyo	78	<b>Histoire de Manhattan</b>	129
une ville touchée par les étoiles	16	Toshima	79	Au temps jadis	129
Le système P2.0 (ou Pito)	18	Odaiba	80	La vie in the city	130
Apprendre à l'homme à pêcher :		Chiba	80	<b>Sécurité de Manhattan</b>	131
l'enseignement supérieur	19	Yokohama	81	Accès et déplacements	134
<b>LA et ses plages de sable blanc</b>	20	Sub-Tokyo	81	<b>Les quartiers de Manhattan</b>	135
Les bases	20	<b>Quartiers d'affaires</b>	82	Inwood	135
Central LA	23	Les affaires courantes	82	Washington Heights	135
L'Inland Empire	28	Marchés gris	86	Newtown	135
Orange County (Fun City)	31	Marchés noirs	87	West Side et Upper East Side	136
En périphérie	33	Hauts lieux Éveillés	89	Central Park	137
<b>Du vilain à l'Horizon</b>	33	Sites sans fil	91	Midtown	138
Le voisin qui dérange au sud	33	En marge	92	Lower West Side et East Side	139
Le désert de Mojave	34	<b>La pègre tokyoïte</b>	94	Times Square	140
<b>Nage avec les requins :</b>		Yakuza Incorporated	94	Neon City	140
<b>les corporations</b>	36	Zokus de Néo-Tokyo	101	Downtown	141
Horizon	36	Personnels sacrificiables	104	Stuyvesant	142
Aztechnology	42	<b>VILLES CORPORATISTES</b>	109	Terminal	142
Le Conseil corporatif pueblo	45	<b>Dubai</b>	110	Southside	143
Les autres mégas	45	La ville des mille et une		Le Village	143
Le showbiz	46	possibilités™	110	La Fosse	143
<b>La pègre de LA</b>	47	Les quarante voleurs	110	Soho	144
Les angelinos déçus : les syndicats	47	Les démons des sables	112	Les Tours	144
La vie à cent à l'heure : les gangs	49	<b>Europort</b>	113	Le City Center	145
Les amis de mes amis :		Réglé comme une horloge	113	Chinatown	145
un peu d'aide	51	Viande versus machine	114	Battery City	145
<b>Le revers de la médaille :</b>		Maîtres et serfs	114	L'Underground	146
<b>la Cité des Anges, version astrale</b>	52	Repos et loisirs	115	<b>Le Manhattan Development</b>	
Dans la Lacuna	53	<b>Lille</b>	115	<b>Consortium</b>	146
<b>NÉO-TOKYO</b>	54	Bienvenue chez les Ch'tis	115	Ares Macrotechnology	146
<b>Les bases d'un empire</b>	56	Naissance d'une enclave corpo	118	Aztechnology	147
De la vieille Edo à Néo-Tokyo	56	Du maroilles pour les vautours	119	Citigroup	148
La cité sans limites	57	<b>Manhattan</b>	119	Horizon Corporation	148
<b>Edo-syncrasies : guide pour le gaijin</b>	57	Manhattan Inc.	120	NeoNET	149
Fondamentaux protocolaires	57	La pomme pourrie	120	NYPD, Incorporated	149
Domo arigato, Mr. Roboto	59	Les deux côtés de la barrière	121	Prometheus Engineering	150
Mystérieux et merveilleux	60	<b>Nairobi</b>		Renraku Computer Systems	151
		la « Porte vers l'espace »	121	Saeder-Krupp	151



Shiawase	152
Sony Corporation	153
Spinrad Industries	153
Trans-Orbital	154
<b>INFORMATIONS DE JEU</b>	<b>155</b>
<b>Vivre pour la compagnie</b>	<b>156</b>
La néo-féodalité économique	156
La culture corporatiste	156
La société d'apparences	158
La politique,	
comme si de rien n'était	159
Un mal nécessaire	159
<b>Aventures à LA</b>	<b>160</b>
Quis custodiet ipsos custodes ?	160
Les petites brebis égarées	161
Idées d'aventures	162
<b>Aventures à Néo-Tokyo</b>	<b>162</b>
Hors des registres	162
Presque minuit	163
Idées d'aventures	165

## CRÉDITS : ENCLAVES CORPORATISTES

**Rédaction Los Angeles :** Jennifer Harding et Brian Cross.

**Rédaction Néo-Tokyo :** Robert Derie, Jason Levine et Malik Toms.

**Rédaction Manhattan – la Pomme pourrie :** Jean-Marc Comeau, John Dunn, Mark Edwards, Olivier Gagnon, David Dashifen Kees, Adam Large, Stephen McQuillan, Ando Muneno, Aaron Pavao, Ronnie Ridgeway, Darci Stratton.

**Rédaction Villes corporatistes :** Lars Blumenstein, Jennifer Harding, Jong-Won Kim et Jason Levine.

**Rewriting :** Peter Taylor et Jason Hardy.

**Développement :** Robyn King-Nitschke, Rob Boyle et Peter Taylor, avec l'aide d'Adam Jury et Jennifer Harding.

**Développement des eBooks Shadowrun :** John Dunn.

**Direction artistique :** Randall Bills.

**Maquette intérieure & design couverture :** Adam Jury.

**Illustration de couverture :** Jon Hodgson.

**Illustrations :** Mikael Brodu, Andy Coen, Chris Lewis, Jacob Glaser, Philip Hilliker, Aaron Pavao, Chad Sergesketter et Patrick Sullivan.

**Cartes :** Mikael Brodu.

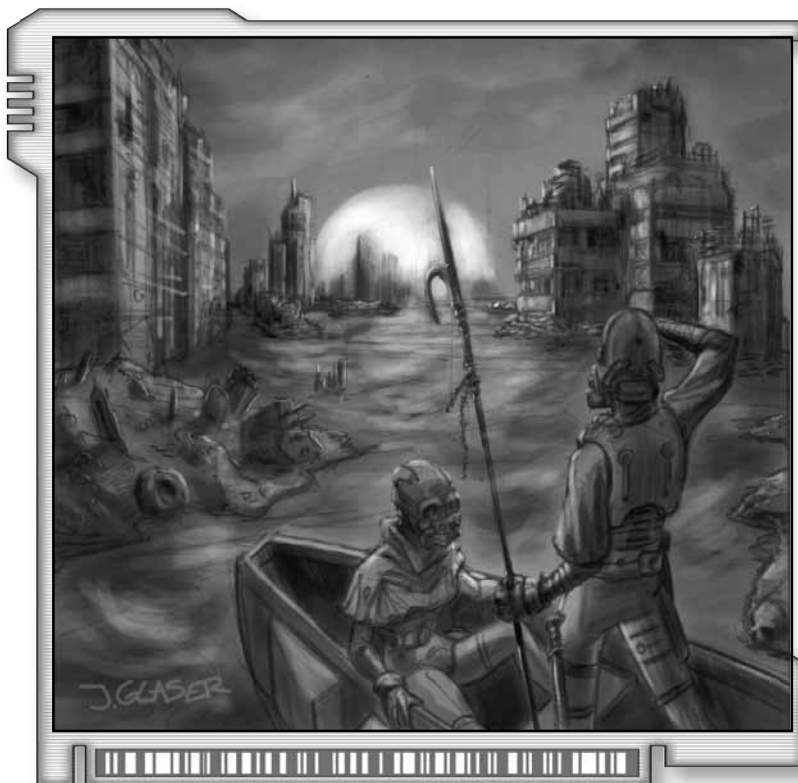
**Inspiration :** Visual Audio Sensory Theatre, Fleshquartet (musique de développement-rewriting).

**Un grand merci à :** Yusuke Tokita, Masaaki Mutsuki et l'équipe de traduction japonaise, et aux gars de l'Exchange pour tout le mal qu'ils se sont donné (comme toujours).

## ÉDITION FRANÇAISE

Le collectif *Ombres Portées*.

Coordination de la gamme Shadowrun française : Anthony Bruno.



**Traduction :** Laurent Borderie, Anthony Bruno et Julien Lemarinier, avec Kévin Leduc et David Meylan.

**Développement & rédaction Lille :** Anthony Bruno.

**Illustration Lille :** Anne Rouvin.

**Relecture :** Laurent Borderie, Anthony Bruno et Julien Lemarinier.

**Maquette :** Romano Garnier.

**Titres originaux :** Corporate Enclaves et The Rotten Apple – Manhattan.

Copyright © 2007-2009 WizKids Inc.

Tous droits réservés :

Shadowrun, Enclaves corporatistes, la Matrice et WK Games sont des marques déposées et/ou des marques de fabrique de WizKids, 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 pré-alable 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.

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

Version française 1.0 (mai 2009) sur la base de la version américaine 1.0 (novembre 2007 et mars 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.

Achévé d'imprimer en juillet 2009 par Grafo.

Édité par Black Book Editions. Dépôt légal : juillet 2009.

ISBN : 978-2-915847-56-7

Retrouvez Shadowrun sur le Net !

**EN FRANÇAIS :**

<http://www.shadowrun.fr>  
(portail web communautaire Shadowrun)  
<http://www.shadowforums.com/forums>  
(principal forum francophone)

<http://www.sden.org/forums/viewforum.php?f=34>  
(forum Shadowrun du site de l'Elfe Noir)

et sur le site de Black Book Éditions :  
<http://www.black-book-editions.fr>

**ET EN ANGLAIS :**

<http://www.shadowrun4.com>  
(site officiel de Shadowrun)

<http://www.dumpshock.com>  
(principal forum anglophone)

**ET EN ALLEMAND :**

<http://www.pegasus.de>  
(site officiel allemand)

## Également dans la collection Shadowrun, Quatrième édition

Shadowrun, 4e édition (SR4)

Écran du meneur de jeu (EMJ)

En pleine course (EpC)

L'Europe des Ombres (EdO)

Capitales des Ombres (CdO)

La Magie des Ombres (MdO)

Émergence

**Augmentations** – règles avancées sur le cyberware, le bioware et plus encore

**SOX** – supplément géographique et campagne

*À paraître*

**Arsenal** – règles avancées et équipements, armes et véhicules supplémentaires

**Le Guide du runner (GdR)** – règles avancées sur les personnages joueurs et non-joueurs.





*Alejandro s'assit à l'arrière de la berline, pensant à sa vie. À l'avant, le chauffeur leva la main, les doigts écartés derrière la vitre de séparation. Cinq minutes. Les runners qu'il avait embauchés arriveraient avec les données dans cinq minutes.*

*Quand Alejandro avait débarqué dans la conurb' de Los Angeles vingt ans plus tôt, il espérait tout casser et devenir une star de la trid. Cela faisait bien longtemps que le rêve s'était évanoui. Maintenant, il bossait 24 heures sur 24 : s'occupant d'affaires corpos légales le jour, et négociant avec les Ombres la nuit. Dès le soleil couché, son premier réflexe était toujours de vérifier son indice d'audimat P2.0, en appelant un simple numéro qui lui indiquait quel pourcentage des utilisateurs de la Matrice de LA se trouvait à moins de deux degrés de son réseau personnel.*

*Alejandro planait à un très respectable 0,03 %. Évidemment, beaucoup des membres de son réseau n'étaient que de la racaille de la rue, et du coup son indice de centralité restait pourri. Mais quand même, être Johnson, c'était la classe. La preuve, beaucoup de cadres moyens s'intéressaient à son persona pour gagner en réputation corpo.*

*Alejandro sortit lentement de la voiture, remarquant que son audience augmentait doucement. On avait dû entendre parler de son rendez-vous de ce soir. Les utilisateurs se connectaient à son réseau dans l'espoir de vivre en direct un nouveau coup de pute, de ceux qui avaient fait la légende d'Aztechnology.*

*Il ricana. Ils allaient être déçus. Les runners n'avaient rien fait pour s'attirer les foudres de la Big A, et ses supérieurs avaient déjà exécuté bien salement une autre équipe de runners la semaine précédente pour en faire un exemple.*

*Alejandro épousseta sa veste pour en chasser une poussière imaginaire. Un sourire prit naissance sur ses lèvres quand il remarqua le petit nuage de drones caméras qui le filmaient sous toutes ses coutures. Ceux qui les pilotaient espéraient vendre les enregistrements de ses exploits à l'une des centaines de petites boîtes de prod qui produisaient des trids et des sims de runners. Les gens regardaient déjà : l'audience d'Alejandro dépassa 1 %. S'ils étaient malins, les runners pourraient tirer un petit bénéfice sympathique de ce rendez-vous. À condition qu'ils sachent gérer un peu de notoriété.*

*À côté de lui, son garde du corps se raidit d'un coup, puis s'effondra. De vives lumières déchirèrent les ténèbres, clouant Alejandro à la berline. Les drones caméras se précipitèrent, filmant son visage sous tous les angles. Son indice P2.0 s'emballa, alors que les utilisateurs se connectaient les uns après les autres à son réseau pour vivre le drame qui se jouait en direct.*

*La lumière l'aveuglait. Il tenta de saisir son link à tâtons pour appeler à l'aide, mais il glissa entre ses mains trempées de sueur. Il tomba à genoux, pris de panique. S'il en avait eu la présence d'esprit, il aurait remarqué qu'il était désormais en réseau avec près de 8 % des utilisateurs de la Matrice de LA. Sa popularité globale approchait le 1 %.*

*Le point rouge d'une visée laser perça la lumière, remontant le long de son corps, s'arrêtant sur son cœur. Une voix de femme, moqueuse, traversa la nuit. « Vous êtes prêt pour le gros plan, M. Johnson ? »*

*La popularité d'Alejandro atteignit un pic à 11,8 %. Pendant presque quinze secondes, il était enfin une star.*

# BIENVENUE DANS LA CITÉ DES ANGES PERDUS

Posté par : Doc Hollywood.

- Je reviens tout juste de trois jours de délires et de fun avec mes petites nièces à Fun City. J'espère que je mourrai avant que ma sœur ne m'entraîne de nouveau dans un truc comme ça. J'ai profité d'être là-bas pour revoir un vieux pote, un gars qui est vraiment calé sur tout ce qui se passe dans la Cité des Anges toujours-pas-de-retour-à-la-normale. Autour d'une bouteille d'excellent whisky (merci Doc, tu as vraiment les meilleurs médicaments contre la migraine), il a accepté de m'aider en postant ce guide de la conurb' de Los Angeles. Lisez, appréciez, et si vous décidez de vous y rendre, suivez mon conseil et ne faites pas le manège Screaming Zombie avec trois mioches qui viennent tout juste de s'envoyer leur poids en soy-dogs.
- FastJack

La plupart des runners voient LA telle que la montre la trid. Les plages magnifiques, les arcologies brillantes, les bagnoles futuristes, et les beautés fatales à perte de vue. C'est la vérité (sauf pour les plages), pour quelques centaines de cadres pleins aux as et de simstars branchées. Pour les 99,99 autres pourcents d'Angelinos, LA est un chaudron bouillonnant de tensions et de haine réprimée qui ne demande qu'à exploser, et peu importe l'omniprésence des médias qui saturent la vie ici. Pour ceux qui sont rapides et malins, il y a moyen de se faire des millions de nuyens en un temps scandaleusement court. C'est aussi là qu'Horizon, la dernière venue parmi les triple-A, a établi son siège – et ce n'est pas une coïncidence. C'est là que la corpo mène un duel sans merci à sa toute dernière rivale, Aztechnology.

Et je suis qui pour vous parler de LA, vous allez me dire. Eh bien, aujourd'hui, je ne suis qu'un simple dénicheur de talents. Je trouve du boulot dans la conurb' pour les gens qui en cherchent. À une époque j'étais garde du corps pour une vedette de série B qui tentait de monter en première division, Gary Cline. On aura l'occasion de revenir sur Gary, mais pour l'instant, ce qui compte c'est que je me suis trouvé une place au premier rang pour assister à l'ascension de la plus énigmatique des mégacorpos, Horizon.

Alors. Que faut-il savoir pour survivre à LA ?

D'abord, ce que vous appelez LA est en général appelé « la conurb' de LA » par les gens du coin, et cela dépasse largement les limites de ce qu'était autrefois la ville de Los Angeles. En gros, la conurb' de LA s'étend de Ventura et des vallées du nord, jusqu'aux ruines bombardées de San Juan Capistrano au sud, et de Catalina et ses communautés flottantes à l'ouest jusqu'à Barstow à l'est. Si vous deviez marcher, ça ferait un carré de plus de 200 kilomètres de côté, mais personne, personne, ne marche à LA.

L'autre chose à savoir concerne les « Twins » (les « Jumeaux »), les deux terribles séismes qui ont frappé la Cité des Anges au début de l'année 2069, et l'ont mise à genoux : le phénomène magique que les gens du coin appellent la Chute a été suivi par un tsunami dont les eaux ont recouvert près de 80 % de la surface de la ville.

De nombreux efforts ont été menés pour reconquérir les terres qui ne sont plus inondées, mais une bonne partie de la ville (les zones urbaines et industrielles comprises entre la Freeway 10 au nord et jusqu'à Orange County au sud et à l'est) reste un champ de ruines immergé. La plupart des étrangers appellent ce secteur El Infierno, alors même que le district qui portait ce nom ne représentait qu'une toute petite partie du territoire qui s'est effondré. Environ 15 % de la population de Los Angeles vit toujours dans des camps de réfugiés, et la ville n'a pas fait grand chose pour s'attaquer au problème. Les Pueblos ont installé des quartiers entiers de préfabriqués pour les loger. Les rares opérations de relogement ont été menées par les corporations, et payées par la ville.

## CHRONOLOGIE DE LOS ANGELES

**2022** – Des émeutes raciales massives à LA mènent à la création du quartier d'« El Infierno ».

**2027** – Le premier réacteur à fusion froide est mis en service sur la côte de Los Angeles.

**2028** – Premier « Big One. » L'aéroport international LAX est détruit.

**2045** – La Marée Verte – l'un des réacteurs offshore explose, et une lame de fond radioactive déferle sur la côte, provoquant de très importants dégâts et une terrible pollution toxique.

**2046** – Des hackers de LA manipulent l'élection au poste de gouverneur, poussant le gouvernement de Calibre à faire intervenir l'armée. Après plusieurs jours de combats perdus d'avance dans les rues d'El Infierno, les autorités de Sacramento déclarent l'indépendance de la ville de LA.

**2061** – Un nouveau super séisme provoque l'effondrement des murs entourant les districts d'El Infierno, d'Arcology Mile et de Fun City. La ville est ravagée par les pillages et les émeutes. Moins d'une semaine plus tard, le Conseil corporatif pueblo intervient pour mettre un terme au chaos et annexe LA, avec la bénédiction des dirigeants de la ville.

**2063** – Plusieurs grands noms de l'industrie et des médias de LA se réunissent et rédigent la charte qui doit donner naissance au Groupe Horizon. L'ancienne star de sims d'action Gary Cline est nommée à la tête du groupe. Un premier contrat lucratif est signé dans la foulée pour fournir des services de communication et de relations médias à Tir Tairngire.

**2064** – Le Crash 2.0 détruit la Matrice de LA, paralysant la ville pendant des semaines, jusqu'à la mise en ligne des grilles sans fil dans lesquelles Horizon vient d'investir. Horizon devient le fournisseur d'accès matriciel sans fil de LA et de la plus grande partie de la Californie Libre.

**2068** – Horizon rachète Virtual World Disney, faisant du groupe la première corpo de la conurb' de LA.

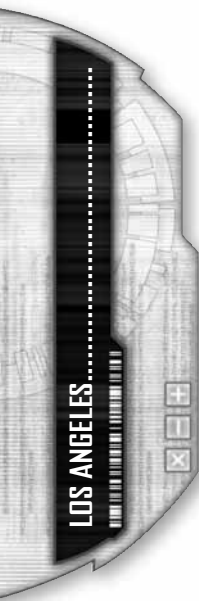
**2069** – Le 8 mars, des tremblements de terre frappent simultanément la ligne de faille de San Andreas et la plaque tectonique de San Pedro, secouant le sud de la Californie. À l'épicentre, LA est frappée de plein fouet. Un gigantesque tsunami ravage la ville. 100 000 personnes périssent tandis que la géographie du sud de la côte Ouest est changée à tout jamais.

**2070** – Au fil des opérations de reconstruction et d'assèchement, les chercheurs découvrent l'existence d'un gigantesque réseau de tunnels et de salles sous la plus grande partie de Los Angeles, San Diego et le reste de la région côtière. Ce réseau reçoit le nom de *Deep Lacuna*, et semble n'être qu'une petite partie d'un phénomène magique de très grande ampleur qui a modifié le visage de la Cité des Anges.

Mais malgré tous ces problèmes, les touristes continuent de se ruer sur Fun City et Hollywood. Les petits jeunes bercés de rêves continuent de débarquer, avec le fol espoir de devenir des stars. Peu importe les cicatrices qui marquent LA, Horizon continue de gérer ses opérations mondiales d'ici. Peu importe ce qui se passe par ailleurs, ici les nuyens continuent de couler.

## LA BRISÉE, LA MARTYRISÉE

Le cœur de la ville reste Hollywood. Secouée, brûlée, inondée, défigurée par les émeutes et les épidémies, LA continue de s'accrocher féroce au titre de capitale médiatique du monde. Les sims, la trid, la musique, la publicité et



la conception RA sont le fluide vital qui irrigue la ville. Des dizaines de studios et de distributeurs y ont élu domicile, des plus grosses filiales d'Horizon aux plus minables indés opérant au fond de leur garage. Enlevez la couche de paillettes et de classe, et gardez à l'esprit une idée essentielle : tout le monde à LA essaie de vous vendre quelque chose.

- Le bon Doc a souhaité inviter quelques amis à bord, et je lui ai bien sûr dit oui. Certains d'entre vous connaissent déjà Pyramid Watcher, le puits de savoir de SeaSource sur tout ce qui concerne Aztech. J-Cruz et Alex Machine sont deux des grands noms des Ombres de LA, et Skinny Dipper traîne ses jupes dans toutes sortes de secteurs du marché noir. Ce sont mes invités, alors traitez-les correctement, les enfants.
- FastJack

À part ça, on a un gros secteur industriel à LA. La conurb' reste l'une des plus grandes villes de la Côte Ouest malgré toute la merde qui lui est tombée dessus – les gens ne sont tout simplement pas partis. Une bonne partie, si ce n'est la plus grande partie de la thune qui coule ici a quelque chose à voir avec l'industrie des médias. Si vous voulez nous rendre visite, dans un cadre professionnel ou en vacances, je doute que vous échappiez à une rencontre avec les médias, d'une manière ou d'une autre.

Même si LA est une ville corporatiste jusqu'à la moelle, elle n'est pas sous leur contrôle. Le pouvoir des corpos est confiné à leurs enclaves isolées et à leurs zones résidentielles, aux complexes de bureaux sécurisés et aux arcologies de Midtown. Ce pouvoir reste cependant palpable sur chaque centimètre carré de la ville. Une trop grande partie de LA a été ravagée et inondée pour que quiconque ne parvienne à sécuriser complètement la ville. D'ailleurs, le passé prouve que cela n'était probablement pas la bonne solution. À l'exception de Fun City, il n'est pas difficile d'entrer à LA, de s'y déplacer (si vous n'avez pas peur de nager) et d'y travailler.

Pour ce que j'en sais, Horizon a même encouragé les runners à venir s'y installer. Après tout, les « Me-Feeds » de running réalité rapportent un paquet de fric, et je n'ai jamais vu une corpo s'épargner un petit profit au nom de (petits détails comme) la loi. Si par quelque extraordinaire hasard vous ne parveniez pas à trouver de quoi vous payer vos tickets resto grâce à Horizon, allez faire un tour un peu plus au sud. Les Azzies font rentrer du personnel sacrificable à Los Angeles nuit et jour. Quant au Conseil corporatif pueblo, le troisième rôle principale de LA, eh bien... Vous vous souvenez de cette vieille trid où les parents conduisent une vieille Americar d'occase, pendant que les deux mioches se disputent à l'arrière ? Le père n'arrête pas de crier « Ne m'obligez pas à vous coller une rouste. » Un peu comme dans ce vieux sitcom naze, le CCP perd patience (même si aujourd'hui, le Conseil doit plutôt se demander comment faire pour se débarrasser des deux sales gosses au bord de l'autoroute et poursuivre sa route en paix). Mais tout le monde sait que le contrôle des Pueblos s'effrite rapidement. Ça met du piment dans la vie ici.

Du coup, il y a à faire pour tous ceux d'entre vous qui veulent venir faire un tour ici, que ce soit pour le boulot ou pour jouer les touristes. Los Angeles est une terre pleine de promesses, après tout, même si la plupart des idéalistes qui débarquent ici finissent par y perdre leur âme, leur optimisme piétiné par la dure réalité. Prenez donc le temps de lire ce petit guide, et peut-être que vous serez l'un des rares qui profiteront de leurs quinze secondes de gloire.

## L'HISTOIRE EN MARCHÉ

Le changement est la seule constante dans la conurb' de LA. Tout ce qui s'échange et se fait dans et autour de LA a généralement quelque chose à voir avec les médias, qu'il s'agisse de divertissement, d'idées, d'information ou

d'éducation. Tout le reste n'a pas donné grand'chose depuis que les Twins ont frappé. LA a la mainmise sur les médias, et la main en question, pour le moment, c'est celle d'Horizon. Mais Horizon ne peut pas se permettre de se reposer sur ses lauriers. Les médias modernes n'attendent personne et le mot d'ordre de LA est le changement, l'évolution au gré des courants mouvants, ou la mort quand un concurrent identifie la prochaine tendance le premier avant de vous tailler en pièces.

Depuis son piédestal doré de Los Angeles, les tentacules d'Horizon s'étendent à travers le monde entier, à la recherche des nouvelles modes qui vont cartonner.

## À L'ÉPOQUE

Je pourrais vous saouler avec les derniers siècles d'histoire californienne, mais la plus grande partie de notre passé n'a que peu d'influence sur le présent ou le futur, si ce n'est à très court terme. Certains événements cependant nous ont donné forme (parfois littéralement), et méritent d'être mentionnés. Le premier, c'est la décision prise par la Californie de faire sécession des anciens USA. Après l'indépendance du Texas, les politiciens de Sacramento ont commencé à s'agiter pour faire pareil en Californie. Et comme mon père me l'a dit un jour, les Californiens se sont toujours crus meilleurs que le reste du pays, et avaient l'impression de le soutenir sans rien en recevoir en échange. À l'époque, l'économie californienne, indépendamment de celle des États-Unis, aurait fait partie des dix plus puissantes du monde. Même le manque d'eau semblait un problème gérable, moyennant des traités passés avec les nouveaux voisins. Un vote fut organisé, et la sécession décidée à une écrasante majorité.

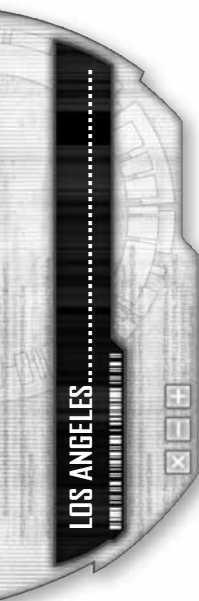
- Vous comprendrez mieux en sachant qu'à l'époque, les politiciens avaient entrepris très intelligemment de séduire toutes les catégories d'électeurs par des mesures adaptées à la variété de leurs situations. San Diego et Orange County se sont vus promettre des allègements fiscaux et des avantages commerciaux farmineux. San Francisco et la région de la Baie, qui avaient toujours trouvé les lois fédérales trop sévères, se virent promettre un État plus social et plus progressiste. LA n'en avait pas grand'chose à carrer tant qu'elle pouvait continuer à se regarder le nombril. Quant aux cinglés survivalistes dans le nord, ils considéraient déjà la Californie comme une nation à part, alors ce n'est pas eux qui ont montré la moindre hésitation.
- Mr. Bonds

La Californie s'est décomposée de l'intérieur presque immédiatement, avec des conflits opposant d'une part les vallées du centre et le nord, riches en ressource, et le sud, grand consommateur mais sans ressources.

Autres événements clés, les tremblements de terre qui ont frappé la zone à plusieurs reprises ces dernières décennies. Après avoir été épargnés par les grands séismes pendant presque un siècle (à l'exception de celui de Northridge dans les années 90), on aurait dû se douter qu'on allait en goûter plusieurs qui ne seraient pas piqués des vers. Mère Nature ne nous a pas déçus.

Le premier gros incident sismique se produisit en 2028, lors du tremblement de terre que les habitants appelèrent El Inferno. L'épicentre n'était situé qu'à quelques kilomètres au sud de ce qui à l'époque était le principal aéroport de Los Angeles, LAX. Le séisme ravagea complètement l'aéroport et provoqua d'importants dégâts dans pratiquement tous les quartiers résidentiels de LA.

La ville se trouvait déjà dans une situation financière peu reluisante, et la perspective de devoir reconstruire des dizaines de milliers d'habitations à bas prix n'enchantait personne. C'est ainsi que dans l'une de leurs décisions les plus éclairées, le conseil municipal et le maire décidèrent le financement d'une clôture et d'un mur gigantesques, qui



seraient bâtis autour des zones les plus dévastées pour garder les indésirables en cage. Des fonds supplémentaires furent débloqués pour fortifier les voies rapides traversant les zones concernées, et les reconstruire pour les surélever au-dessus des ruines. La quasi-totalité des services municipaux cessèrent leur activité dans la zone, et toute idée d'y maintenir l'ordre public fut abandonnée.

- Comment se fait-il que les gens croient tout le temps qu'une barrière va résoudre leurs problèmes ?
- Black Mamba
- Il ne s'agissait pas tant d'une enceinte autour des zones dévastées que d'une enceinte autour d'Arcology Mile et de Studio City. Orange County a bâti sa propre clôture le long de la Freeway 22. La clôture de LA autour d'El Infierno était essentiellement passive. Du genre, des barbelés, des murs élevés et un mirador ici et là. La clôture d'OC, c'était autre chose. Ces *hijos de puta* avaient installé des mitrailleuses autonomes qui tiraient sur tout ce qui bougeait, et un paquet d'entre eux se sont payés un trip en tirant sur les pauvres types de l'autre côté de la clôture.
- J-Cruz

Et ça a duré comme ça pendant 20 ans. LA se prenait pour une ville lumière peuplée de gens beaux et talentueux, tout en pratiquant un apartheid social. Virtual World Disney fusionna avec plusieurs corporations d'Orange County spécialisées dans le développement foncier et l'immobilier. Ensemble, ils transformèrent le comté en une gigantesque tumeur, mélange de quartier planifié et de parc d'attractions, une sorte de clin d'œil énamouré à l'Amérique des années 1950 qui n'existait qu'au fond des studios de cinéma de l'époque. Les pauvres bougres piégés derrière les murs d'El Infierno entreprirent de survivre comme ils le pouvaient, mais la pression devenait intenable.

El Infierno devint un enfer, littéralement. Les bâtiments étaient insalubres, menaçant de s'effondrer, et les secousses occasionnelles ne faisaient rien pour arranger la situation. La seule loi qui régnait était celle des gangs dont l'autorité ne dépassait pas quelques pâtés de maison. Le pire, c'était l'eau. Ou plutôt le manque d'eau. Avec l'interruption des années auparavant de l'approvisionnement en provenance du nord, LA dépendait de toute une série d'usines de désalinisation côtières alimentées par fusion nucléaire. Les habitants d'El Infierno ne recevaient aucune goutte de cette eau pure. À la place, ils récupéraient les eaux usées évacuées par la métropole et la purifiaient tant bien que mal avec des filtres de fortune, produisant ainsi assez d'eau pour survivre. Tout juste.

## L'ENFER SE DÉCHAÎNE

Tout cela changea en 45 quand l'un des réacteurs côtiers explosa, envoyant un raz-de-marée radioactif de boues toxiques sur El Infierno. Des milliers de personnes périrent lors de l'inondation même, et des milliers d'autres y restèrent dans les jours qui suivirent. Au-delà des murs, personne ne remarqua rien. Personne n'envoya d'équipe de décontamination pour nettoyer la côte ravagée par la pollution radioactive.

Rien d'étonnant alors à ce qu'El Infierno puisse offrir un abri et une base d'opérations sûre à un groupe de hackers du nom de Magestone, qui décida de donner une leçon de civisme au gouvernement de Sacramento. Lors de l'élection au poste de gouverneur de 2056, toutes les données du vote électronique furent irrémédiablement effacées alors même que se tenait le décompte des voix. La CalLibre plongea dans le chaos dans le sillage de l'événement, qualifié d'« élection perdue. »

Quand les autorités remontèrent la piste des hackers jusqu'à El Infierno, l'État fit intervenir les Rangers et des

milliers de mercenaires dans l'espoir de retrouver les responsables et de les punir. Des tracts furent largués au-dessus d'El Infierno, prévenant les résidents que toute personne trouvée dans la rue serait abattue. Même chose pour tous ceux qui n'obéiraient pas aux ordres des soldats. Difficile de dire ce qui était le plus stupide : larguer des tracts d'avertissement dans une zone qui n'avait reçu aucun service de base (éducation incluse) depuis près de 20 ans, ou imaginer que des soldats à qui l'on donnait le droit de tirer sur tout ce qui bouge feraient preuve de la moindre retenue. Quoi qu'il en soit, la situation vira très vite au massacre, les militaires faisant état d'un total de 20 000 victimes civiles. Après presque une journée entière de massacres, les soldats et les mercos désertèrent en masse, abasourdis par l'ampleur du carnage. LA se mit à glapir, réclamant de l'aide pour nettoyer le foutoir laissé par l'État. Le reste de la CalLibre rejeta ses appels, lui accordant le statut de ville indépendante.

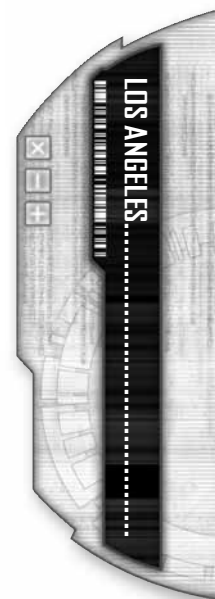
La réaction de LA fut naturellement de construire des murs plus hauts que jamais, et de prétendre que tous ceux qui vivaient en dehors du cœur économique de la métropole n'existaient pas vraiment. Sur le papier, la population de LA a régulièrement varié entre 1,4 et 3 millions d'habitants, entre 2046 et 2061. Ces stats un peu foireuses laissaient en tout cas de côté tous ceux qui se trouvaient au-delà des murs et un bon paquet des gens travaillant pour Virtual World Disney à Fun City.

Désormais forcée de s'assumer entièrement, LA décida que la dernière option économiquement viable était d'aller pleurnicher à la porte des mégacorpos pour leur demander leur aide. Entre 2046 et 2061, des accords très avantageux furent signés entre la municipalité de LA et Ares, Fuchi, MCT et Renraku. Avec Arcology Mile déjà largement bâtie, les mégas reçurent des terrains à l'est de l'agglomération principale, du côté d'Ontario et de Pomona.

On en était là en 2061 quand la comète de Halley pointa le bout de son nez, et que la ville menaça de nouveau de se désintégrer. Si le reste des habitants de LA pouvaient faire semblant d'ignorer ce qui se passait derrière les murs d'El Infierno, ceux qui y vivaient n'avaient rien oublié du massacre des leurs quinze ans plus tôt. Quand un terrible séisme frappa LA en décembre 2061, les murs tombèrent, et une horde de métahumains enragés se répandit, des années de haine et de ressentiment déferlant sur la cité qui avait tenté de nier leur existence. En quelques heures, les émeutiers avaient envahi la ville, libérés de l'arrogance des murs. Ils cassèrent, pillèrent et brûlèrent tout sur leur passage. Des bâtiments s'étaient effondrés, et nombre de ceux qui tenaient encore debout furent consumés par les flammes. La ville se tourna vers les mégacorpos, mais beaucoup d'entre elles avaient déjà décidé de limiter leurs pertes. Des employés du haut de l'échelle, les cadres et les forces de sécurité fuirent la ville en catastrophe comme des rats quittant le navire. Les responsables municipaux et les riches étaient planqués dans leurs demeures perchées sur les hauteurs, attendant désespérément du secours. Finalement, un groupe de doyens de la ville, des responsables corporatistes locaux influents et une poignée de professionnels restants se réunirent et lancèrent un appel à l'aide, à l'attention de quiconque voudrait bien les aider.

## LES ANNÉES PUEBLOS

Divers hommes et femmes, qui formeraient plus tard Horizon, lancèrent donc un appel au Conseil corporatif pueblo. Les troupes aztlanes ne se trouvaient qu'à une heure de LA, mais personne ne voulait se retrouver sous le joug des Azzies. Les Pueblos furent les plus prompts à réagir et envoyèrent une force militaire expéditionnaire aéroportée au-dessus du désert de Mojave, qui débarqua à LA en quelques heures. Quelques jours plus tard, LA était pacifiée et les éléments les plus radicaux abattus ou en fuite. Heureusement pour les Pueblos, San Diego elle aussi avait subi les effets du séisme, et





TRANSMISSION.....

vous voyez l'idée. Sans l'AMI, l'Empereur ferait face à beaucoup plus d'opposition qu'il n'a à le faire actuellement.

- Janus

### Komatsu, Ltd.

Eizo Kobayashi surfe sur une vague de chance depuis la fin des années soixante. Sa corporation, auparavant un acteur mineur de l'industrie d'ingénierie chimique et biotech, a touché le gros lot avec des variantes d'orthoderme inspirées d'animaux non-mammifères. Depuis que cette innovation l'a mise au premier plan, cette corporation s'est montrée agressive pour creuser sa niche dans le domaine des bioimplants xénomorphiques et des produits chimiques industriels, avec notamment ses désormais fameux packs d'emballage non toxiques.

Elle a travaillé dur pour recruter de nouveaux talents, rabattant des étudiants de l'Université de Néo-Tokyo et promouvant ses produits bioware en offrant des modèles gratuits aux célébrités, œuvres de charité et émissions de jeux locaux.

- Komatsu lance des rums sur les employés de quelques-uns des gros bonnets locaux. J'ai personnellement été utilisé pour faire une reconnaissance préliminaire sur deux scientifiques de Mitsuhamma. Elle n'a pas les capitaux pour entrer dans une guerre des enchères aux talents avec les plus grosses corpos, elle doit donc les récupérer à l'ancienne mode.

- Yankee

- Elle a travaillé très dur pour passer pour une corpo verte, en particulier avec sa chemtech industrielle qui se concentre principalement sur les processus de fabrication et de nettoyage écologiques. Elle fait beaucoup d'affaires dans l'élimination correcte et le recyclage des batteries usagées et autres objets du même acabit, mais elle a dernièrement travaillé à l'utilisation de

plantes pour extirper les contaminants du sol ; métaux lourds et autres.

- Nephrine

- Vraiment ? J'ai entendu dire qu'elle utilisait les plantes pour essayer d'éliminer les champs magiques négatifs dans les zones polluées. Vous pensez qu'il pourrait s'agir des deux à la fois ? Ramener de la vie dans la zone tout en retirant la source de sa souillure ?

- Winterhawk

Une grande partie des nouvelles recherches biotechnologiques de Komatsu s'intéresse à l'amélioration des animaux pour la sécurité ou le divertissement. Les biodrones de miltech sur lesquels elle travaille avec Shiawase et Ares sont très confidentiels, et les retombées publiques et ramifications légales de ses « animaux domestiques de plaisirs sans complexes », qui sont si fortement augmentés qu'ils sont à peine reconnaissables, font que cette division reste l'une des plus discrètes de Komatsu, bien que les ventes et la reconnaissance sur le marché international soient en forte progression.

- Mais qu'est-ce que c'est qu'un animal de plaisir ?

- Riser

- Dis-moi que tu ne viens pas de poser cette question.

- Mika

- Y a-t-il quelque part de vérité dans la rumeur selon laquelle la corpo prévoit d'étendre sa gamme de biomodifications de sécurité aux humains ?

- Nephrine

- Je dis ça, je dis rien, mais Komatsu vient juste de récupérer un chercheur en biodrones de chez UniOmni qui s'est grillé dans le milieu à cause de ses mœurs personnelles discutables.

- The Smiling Bandit



de vieilles rancunes vis-à-vis de Mærsk, Spinrad Industries ou Z-IC) ont forgé une alliance avec Regulus pour maintenir Saeder-Krupp à distance.

- La situation dynamique des eurocorps est comparable aux comportements sociaux d'une meute de loups. Les luttes hiérarchiques sont monnaie courante et bien que les loups hurlent de concert et suivent le mâle alpha, les bêtas sont à l'affût de la moindre occasion pour gravir l'échelle.
- Mr. Bonds
- De Maas Waker Politie, l'organisme de police privée d'Europort (qui appartient maintenant à Regulus) est financé par le CGAE. Pour les missions spéciales, ce sont en général des unités indépendantes intercorporatistes qui sont envoyées.
- Danger Sensei

Les dix autres quartiers d'Europort, tous dessinés par des architectes corporatistes, sont répartis par fonction, le travail et les loisirs étant maintenus à l'écart l'un de l'autre. La plupart ne sont rien de plus que des zones dortoirs qui orbitent autour du bouillonnant Portoplexe. Contrairement à ce que vous pourriez croire, les pires endroits sont les zones résidentielles désolées réservées aux travailleurs métahumains et à leurs familles autour de **Vlaarding** et de **Schiedam**. Peu importe la quantité de RA utilisée par les corpos pour leur redonner un coup de neuf et des ravalements colorés, elles ont toujours l'air aussi mortes et désolées. La suie, la crasse et les relents d'odeurs chimiques omniprésents dans la conurbation n'aident pas non plus.

- Tandis que les vastes zones de docks automatisés rendent l'as-tal sans vie et stérile, les émotions négatives qui s'échappent des individus déshumanisés traités comme du bétail sont suffisamment fortes pour vous étouffer dans le reste de la ville.
- Ethernaut

## REPOS ET LOISIRS

Le vice et les loisirs ont également leur place à Europort, dans le quartier chaud qui borde l'**Oude Centraal**, connu sous le nom de « **Reefer District** », littéralement, le « quartier du bédouin » où les dockers et les costards se tapent dans le dos et font tomber les barrières sociales. À l'origine lieu emblématique d'un certain nombre de divertissements coquins et d'attractions pour hommes d'affaires, la zone a connu de meilleurs jours. Dans de nombreux endroits du Reefer, les casinos légaux, les nightclubs et les coffee shops hollandais ont cédé la place à des cercles de jeu illégaux, des arènes de combat, des maisons closes, des clubs de table-dance ou des cafés à porno virtuel. Le *Penose néerlandais*, le syndicat local, gère et alimente un certain nombre d'opérations mais il n'est pas le seul à tirer des profits dans l'ombre des arrière-cours. Des indépendants, et parfois des corporatistes influents se livrent à leurs propres combines.

Étant donné que les corporations se soucient au mieux des organisations très influentes du crime organisé, les petits entrepreneurs mafieux prolifèrent, tels que les *Adinkras* ghanéens / ashantis, qui possèdent des relations solides dans le trafic de diamants, d'ivoire et de tesma en provenance d'Afrique, ou les *Sesmaris*, une affaire montée par des expats amazoniens qui distribuent des BAD et d'autres drogues douces.

Un autre phénomène intéressant sont les « cliques » corporatistes reconnaissables à leurs styles ou leurs comportements corporatistes distinctifs, qui traînent dans les bars et les boîtes de nuit, formées d'individus issus de différents niveaux dans la hiérarchie corporatiste, mais partageant un intérêt commun (même si ce n'est parfois rien de plus qu'une forme de rébellion face à l'establishment corpo). Du fait de la quasi-inexistence dans Europort d'échelon social plus bas tel que les SINless, ces cliques similaires aux *zokus* occupent dans

Message Urgent...

## CONSEIL DE GESTION ADMINISTRATIVE D'EUROPORT

Zeeland Chemtech (AG Chemie)  
Ares Macrotechnology  
Heineken Liquors (Aztechnology)  
ESUS  
DeBeers-Omnitech (Universal Omnitech)  
Mærsk Sealand & Kvaerner-Mærsk  
(Mærsk Incorporated Assets)  
Lusiada  
Proteus AG  
Regulus Joint Industries  
Saeder-Krupp / Ætherlink  
Total-Elf (Esprit Industries)  
World Wide Shipping (Wuxing)

ce microcosme urbain la niche sociale des gangs. Beaucoup se sont adaptées en se livrant au cambriolage d'appartements, au chantage pour obtenir de la monnaie corporatiste, à la prostitution de camarades de classe ou encore en organisant des combats illégaux ou en hackant les chambres fortes corporatistes de l'intérieur.

## LILLE

Posté par : Le Belge

Les changements radicaux dans la capitale du Nord de la France depuis l'an dernier m'ont poussé à proposer cette entrée. C'est rare qu'une conurb change aussi vite, et le bordel généralisé en France a un peu détourné l'attention du glissement qui s'est produit ici. Faut dire qu'à côté des émeutes monstres, des plans sociaux spectaculaires et des grands élans lyriques des corpos et du gouvernement ces derniers mois, les réformes administratives dans la troisième ville du pays sont un peu passées inaperçues.

- Un peu de contexte pour nos amis qui ne vivent pas sur le Vieux continent. Depuis l'année dernière, l'Hexagone traverse sa plus grande crise politico-économique depuis les Euro-guerres, avec une très grande partie de ses élites aristocratiques sur la sellette après une série de scandales et une instabilité jamais vue en temps de paix. Ajoutez à ça des autorités européennes qui clouent la France au pilori pour avoir violé les sacro-saints Accords de reconnaissance commerciale en attaquant des sites corpos extraterritoriaux, et vous comprendrez pourquoi les Français, qui n'ont jamais été de grands admirateurs du capitalisme néo-féodal des mégacorpos, ont décidé d'aiguiser leurs fourches et de s'en prendre aux sangs bleus.
- Drackenfelts

Lille n'est pas (encore) tout à fait une enclave corpo : mais elle est en train de le devenir, inexorablement, et cette mutation fulgurante est lourde de conséquences.

## BIENVENUE CHEZ LES CH'TIS

Ça fait plus d'un siècle que la conurb' de Lille n'en finit plus de se décomposer dans son marasme économique et social, avec une région qui ne s'est jamais vraiment remise de la désindustrialisation des années 1960. La métropole lilloise a bien connu des périodes de reprise, mais l'implosion de la Belgique, en 2016, a mené au rattachement de la Wallonie, sinistrée, à la région Nord. Et il faut avouer que cette dernière n'avait pas les moyens de se montrer généreuse avec sa cousine.

VILLES CORPORATISTES.....

# HISTOIRE DE MANHATTAN

Posté par : Kay St. Irregular.

New York était autrefois la plus formidable des villes du monde. Bien qu'elle ne soit plus que l'ombre d'elle-même, elle reste la première ville d'Amérique du Nord (demandez aux gens du coin). Manhattan accueille la Bourse de la côte Est (ECSE, pour « *East Coast Stock Exchange* »), la Statue de la Liberté et le quartier général terrestre de la Cour corporatiste, et l'île est la plus vaste région extraterritoriale continue des UCAS.

Il y a quelques années, j'ai travaillé pendant un moment sur New York. Manhattan, en particulier, n'est pas un endroit évident pour bosser – mais les opportunités sont infinies, le salaire est excellent, et les risques sont au niveau qu'il faut pour que les choses restent intéressantes.

## AU TEMPS JADIS

La période qui a suivi le Séisme était synonyme de lutte pour la survie. Même trouver un abri était difficile. Les bâtiments qui n'étaient pas tombés étaient des pièges mortels : certains s'effondrèrent même trois ans après le séisme. Les galeries du métro, les réseaux d'égouts, les tunnels de ventilation, d'électricité, de gaz et de maintenance étaient tous endommagés ou détruits. Le travail nécessaire était herculéen et au bout du compte, on préféra passer l'île au bulldozer et la recouvrir d'une couche fraîche d'asphalte et de béton plutôt que de tout réparer.

Il fallut presque dix ans de travaux, 24 heures sur 24 et 7 jours sur 7, pour que les premiers progrès deviennent visibles. Dans l'intervalle, tous les New-Yorkais quittèrent la ville, à l'exception de quelques rares obstinés. Il était impossible d'aller et venir sans encombre entre l'île et le reste de la ville. Les ouvriers et les réfugiés vécurent dans des abris de fortune et des bâtiments instables pendant tout le temps que dura la reconstruction. Le Manhattan que vous voyez par-delà la barrière de sécurité aujourd'hui est en moyenne 5 mètres plus haut, et 16 kilomètres carrés plus vaste qu'avant le séisme.

- Les quelques buildings que le MDC voulait conserver ont été surélevés grâce à des méthodes combinant des esprits de forme majeure et des techniques de génie civil. La seule façon de voir que la ville est « montée », c'est d'aller à Central Park et à quelques autres endroits qui sont restés à leur ancien niveau.
- Axis Mundi

• N'oubliez pas l'Underground. Depuis la reconstruction, une partie des tunnels oubliés, des conduites, des rues et des bâtiments effondrés de Manhattan sont encore enfouis sous les rues actuelles, là où les esclaves corpos ne s'aventurent jamais. L'Underground serait beaucoup moins vaste si le MDC avait tout nettoyé plutôt que de se contenter de tout recouvrir en oubliant que la ville avait une histoire. Je me plains pas, hein, c'est là-dessous qu'on trouve les meilleures brochettes de rat, et y a pas de points de contrôle.

• 2XL

Une fois les choses revenues plus ou moins à la normale, les résidents découvrirent que quelque chose avait changé, pour le pire. C'est comme si NYC avait été oubliée d'un coup. Les activités industrielles, le commerce et le négoce s'étaient arrêtés. Des accords mondiaux étaient signés, mais tout cela se passait ailleurs. Les riches et les puissants se retrouvaient toujours, mais plus à NYC. New York était *la* destination par excellence. Mais tout cela avait changé. Pas seulement, pour la ville, mais aussi pour les gens.

À la base, il y avait plus de 200 000 personnes en moins à Manhattan et dans les *boroughs* (un terme désignant les grands districts de Brooklyn, du Queens, du Bronx, et de Staten

## LE SÉISME ET LE MDC

La New York City historique disparut brutalement le 12 avril 2005. D'après la plupart des rapports officiels, le Séisme était d'amplitude modérée. Cependant, plusieurs témoignages directs laissent penser à un tremblement de terre beaucoup plus puissant. Malgré les nombreux avertissements sur la possibilité d'une telle secousse, elle prit tout le monde par surprise. Pire, la plupart des buildings n'étaient pas aux normes antisismiques, garantissant virtuellement un nombre de victimes encore plus élevé. Les chiffres étaient effrayants, avec 200 000 morts, plus d'un million de blessés ou de mourants, et des milliards de dollars de dégâts. Les experts s'accordèrent toutefois pour dire que cela aurait pu être bien pire.

Les entités et les gens qui le pouvaient (notamment la Bourse de New York et les Nations Unies) fuirent la ville. Évidemment, le gouvernement fédéral américain (à l'époque où les États-Unis existaient encore) aurait dû intervenir en envoyant des secours d'urgence. Malheureusement, plusieurs décisions désastreuses d'aide à l'étranger et des problèmes légaux avaient quasiment placé la nation en faillite. Arrivèrent les corporations et leur projet de reconstruction.

Plusieurs des grandes corpos dont les bureaux se trouvaient à Manhattan offrirent leurs propres capitaux pour participer à la reconstruction. En retour, elles demandèrent la déréglementation. Le gouvernement n'avait pas vraiment d'alternative, et accepta. Les législateurs de l'époque pensaient que les mesures seraient temporaires et qu'elles prendraient fin une fois la poussière retombée. Mais comme nous le savons tous, 2011 apporta son lot de changements radicaux qui balayèrent ces perspectives.

Ayant exercé leur droit de cuissage, les corporations, désormais sous l'égide du Manhattan Development Consortium (MDC), ou Manhattan Inc., tinrent leurs promesses. Au passage, elles incitèrent la Cour corporatiste à établir son siège terrestre sur place, achetèrent tout le foncier à Manhattan, dissocièrent l'île des autres boroughs de Brooklyn, du Queens, du Bronx et de Staten Island, et gardèrent le nom de New York City.

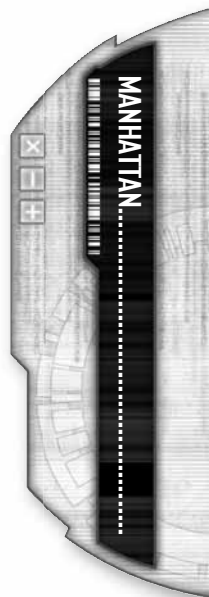
Island, entre le district, l'arrondissement et le comté). Puis Manhattan Inc. institua de nouvelles règles permettant d'isoler les riches des miséreux. En dehors de quartiers précis envahis par des réfugiés amers, la masse de (méta)humanité qui caractérisait NYC avait disparu. Mais ce n'était pas tout.

Les riches qui avaient survécu au Séisme avaient peur de venir à NYC. Ils avaient peur de nouveaux tremblements de terre, des bâtiments en ruine, des pillards et des autres dangers. Le télétravail était déjà de mise, et personne n'avait vraiment hâte que cela change. Les dollars du tourisme quittèrent la ville pour être dépensés dans le New Jersey tout proche, alors que les curieux venaient observer la destruction, bouche bée. Les salarymen se mirent à faire le trajet vers Boston et d'autres villes sûres.

Le retour des affaires eut peu à peu lieu au cours des quarante années suivantes. À la fin de la reconstruction, la ville était devenue un monument scintillant de plastacier et de béton armé, à la gloire du business. Mais ce n'est qu'après le Crash 2.0 et le rapatriement de l'ECSE que la transformation fut vraiment complète. Les membres du MDC s'activent pour offrir un environnement attractif aux autres acteurs, ce qui a clairement permis de faire venir des petites corpos qui ont redressé l'économie locale.

- Un monument à la gloire du business ? Plutôt un monument à la gloire de l'inhumanité.
- Aufheben

Message Urgent...



# ÊTES-VOUS PRÊT À VENDRE VOTRE ÂME ?

Enclaves corporatistes met un coup de projecteur sur trois bastions très différents de la puissance corporatiste dans le Sixième Monde : Los Angeles, Néo-Tokyo et Manhattan. Contrôlées et exploitées d'une main de fer par les mégacorpos, ces conurbs accueillent de grandes puissances corporatistes, leurs serviteurs politiques et de puissantes organisations criminelles - ainsi qu'une multitude d'intrigues et d'opportunités pour les shadowrunners entreprenants et débrouillards. Enclaves corporatistes est le second volume de la série de suppléments consacrés aux grandes villes de *Shadowrun, Quatrième édition*. L'ouvrage aborde également les protectorats corporatistes de Dubaï, Europort, Nairobi, Tenochtitlán et Lille, et offre au meneur de jeu la possibilité de concevoir son propre cancer urbain sous la coupe des corpos.

La version française de ce supplément contient 32 pages de bonus : un chapitre inédit, Lille, et la version complète de Manhattan !



## SHADOWRUN

Copyright © 2008-2009 WizKids Inc. Tous droits réservés. Shadowrun, Enclaves Corporatistes et WK Games sont des marques déposées et/ou des marques de fabrique de WizKids, Inc. aux États-Unis et / ou dans d'autres pays. Sous licence Black Book Éditions.



ISBN 978-2-915847-56-7



9 782915 847567  
BBESR10 Prix : 32 euros