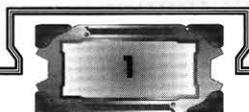


CYBERPUNK

HOME OF THE BRAVE







CREDITS

AUTEURS

Michael MacDonald
Ross «Spyke» Winn
Ed Bolme
Craig Sheeley

AVEC L'APPORT DE

Mike Pondsmith
Lisa Pondsmith
Marc Vezina

PRODUCTION

Thierry Arnould

ILLUSTRATION DE COUVERTURE

Doug Anderson

ILLUSTRATEURS

Franck Poterlot
Alain Gassner
Bob Giadrosich
Darrell Midgette
Chris Hockabout
Scott Ruggles
Pat Gidaro

TRADUCTION

Marc J. Gazo

RELU PAR

Isabelle Vernet

CORRECTION

Philippe Dohr

MAQUETTE

Sylvain Cordurié

DEDIE A LA MEMOIRE DE

Edward Forrest Arp (1909-1992)

SURVOL

Bienvenue à Home of the Brave, le livre de référence de l'Amérique des années 2020. Dans ces pages, vous allez découvrir pour quelles raisons l'Amérique que nous connaissons est morte, et sa renaissance sous la forme cyberpunk que vous lui connaissez. Home of the Brave comporte sept chapitres qui couvrent chacun une partie de l'Amérique.

CHAPITRE 1 : La Chute de l'Amérique. Cette partie couvre les diverses raisons de l'Effondrement du gouvernement fédéral et le chaos qui s'ensuivit.

CHAPITRE 2 : La Nouvelle Amérique. Ce qui est sorti de la destruction des Etats-Unis, et ses effets sur la vie quotidienne.

CHAPITRE 3 : Le Nouveau Gouvernement Américain. Comment le gouvernement a été reconstruit et comment il opère à présent.

CHAPITRE 4 : Histoire Contemporaine de l'Armée. Des données de base concernant l'entité qui, à elle seule, a su préserver les Etats-Unis de la destruction totale.

CHAPITRE 5 : Les Forces Militaires américaines de 2020. Une analyse du fonctionnement de l'armée. Qui commande quoi.

CHAPITRE 6 : Les Soldats de l'Armée. Comment créer des PJs et des PNJs militaires, ainsi que du matériel réglementaire et des PNJs types.

CHAPITRE 7 : L'Etat de l'Union. Une présentation région par région de l'Amérique de 2020.

POUR VOTRE GOUVERNE

Les encadrements PVG, répartis un peu partout dans le texte, servent uniquement à fournir des informations ludiques et des caractéristiques. Ils comprennent les caractéristiques des PNJs importants, des bagages de compétences pour les PJs issus de régions bien particulières, et des niveaux de Difficulté pour tout ce qui touche au marché noir ou à la corruption. Dans la partie politique, les encadrements PVG servent à identifier les personnalités politiques et à expliquer les effets que certaines politiques pourraient avoir sur le Punk de rue moyen.

En général, les informations contenue dans les encadrements PVG risquent d'affecter votre campagne.

ACCROCHES SCENARISTIQUES

Inspi

Au fil des pages de Home of the Brave, vous allez trouver des «Accroches Scénaristiques» qui parleront d'une personne ou d'un lieu indiqués dans le texte. Nous vous les proposons en sus et vous pouvez les utiliser ou les rejeter comme bon vous semble.

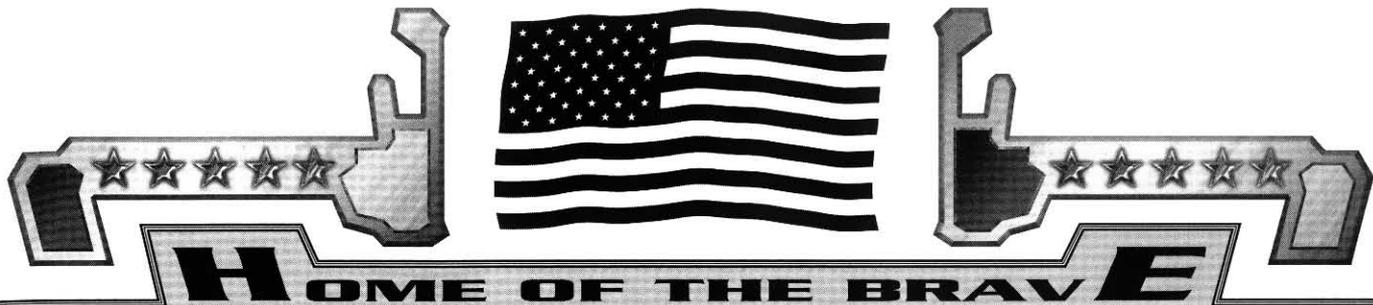
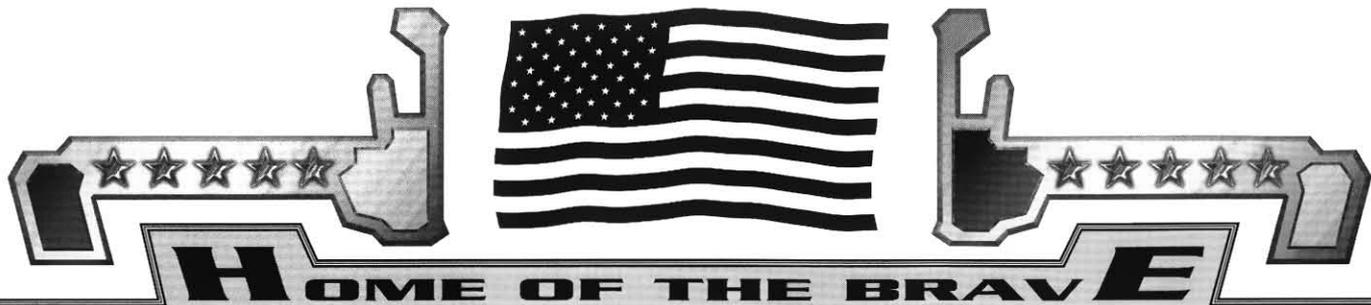


TABLE DES MATIERES

INTRODUCTION	4	L'ARMEE AMERICAINE CONTEMPORAINE	58
CHRONOLOGIE	6	L'Amérique Centrale	59
LA CHUTE DE L'AMERIQUE	8	Le Règne Militaire	60
Raisons de la Chute	9	L'Armée et l'Etat	60
L'Effondrement	9	La 2 ^{ème} Guerre Sud-AM	60
La Loi Martiale	10	Les Guerres Spatiales	61
La Bande des Quatre	10	L'Armée Aujourd'hui	62
Le Début de la Fin	11	L'Opération Big Stick	62
Nouvelle Catastrophe	11	Armée et Corprtrations	62
Tendance Inversée	12	FORCES MILITAIRES AMERICAINES DE 2020	63
Final	12	Les GOC	63
Répercussions	12	Organisation des GOC	63
LA NOUVELLE AMERIQUE	14	L'Armée de Terre	66
La Famille Américaine	15	La Navy	68
Grandir en Amérique	15	Les US Marines	69
Education	17	L'USAF (le Corps Aérospatial Américain)	70
Travail	18	Les Corps d'Etat	71
Personnalités	19	LES SOLDATS DE L'ARMEE	72
Revenus	23	Création un PJ Militaire	72
NIE	24	Evènements de la Vie	72
Les Limites du NIE	24	Spécialisation	73
Echapper à son NIE	25	L'Armée de Terre	73
Espace Vital	25	Corps des Marines	74
Services d'Informations	27	Parcourez le Monde	74
La Subculture	31	Parcourez l'Espace	75
Philosophie et Société	32	Promotion	75
Religion au USA 2020	33	Les Forces Spéciales	76
Les Transports	35	Jour de Paie	77
Les Nomades	36	Engagé ou Libéré ?	77
Les Familles Nomades que l'on voit le plus	37	PNJ Militaires Types	77
Mouvement Rocker	40	Equipement Standard	79
Sable and the Babies	42	Equipement Militaire	79
Les Sports	44	Equipement	79
Alimentation	47	Armes Portatives	81
LE NOUVEAU GOUVERNEMENT AMERICAIN	48	Accessoires	83
Le Président	48	Armes de Soutien	83
La Chambre	48	Autres Armes	85
Comités Régionaux	48	Armures Corporelles	87
Le Conseil des Etats	48	L'ETAT DE L'UNION	89
La Législation	48	Introduction	89
La Cour Suprême	49	Les Appalaches	89
Le Cabinet	49	Dixie	95
Les Impôts	53	Les Etats Libres	100
Que Contrôle l'Etat ?	53	Les Grandes Plaines	109
Partis Politiques	53	Le Midwest	114
Les Voisins des USA	53	Le Nord-Est	120
Les Elections	54	Le Nord-Ouest Pacifique	129
L'Economie	54	L'Ouest	133



UNE RUE COMME TANT D'AUTRES AUX USA

Une Rue

«**B**ienvenue dans la Patrie des Braves, celle de l'Amérique de Cyberpunk. Les Etats-Unis ont connu des temps difficiles au cours des trente dernières années : inondations, incendies, famines, loi martiale, et une des plus longues et des plus sanglantes guerres jamais rapportées.

«Jetez un oeil autour de vous dans cette rue mythique des USA, cette rue comme tant d'autres. Regardez cette fille, cette ado là-bas, aux jambes argentées et aux dents métalliques. Ouais, celle-là. Elle est la mère de deux enfants et gagne 20 000 jolis euros par an. Son métier ? Eh bien, évitons ce sujet. Et cet homme, celui avec les verres-miroirs qui porte un costume Tanak Exec. C'est un des Corporates les mieux payés de la ville, et il n'a jamais mis les pieds dans une salle de classe de sa vie. Il est dans le même genre d'affaires que la fille.

«Et ces «zéros» là-bas, tassés près de la poubelle, qui brûlent des journaux à scandale. Le vieil homme est le professeur James Deckker, un des membres de l'équipe qui travaillait sur la fusion froide. La fille s'appelle Amanda Harding, unique héritière de la fortune des Harding. Cette fortune s'est tarie avec la Bourse. Le dernier gentleman est Richard Ellis, Ph.D. Il n'est plus utile à personne ; l'année dernière, sa compagnie l'a remplacé par une IA.

«Venez donc marcher à mes côtés pendant une minute.

«Vous voyez ce bâtiment là-bas, celui qui est couleur brun roux ? C'était l'immeuble de la Sécurité Sociale. A présent, la seule aide qu'il procure aux pauvres, c'est un endroit pour s'abriter de la pluie, si vous voulez courir le risque d'un braquage ou d'un viol.

«Attention ! Vous êtes aveugle ou quoi ? Vous avez failli marcher sur ce logo. Et vous savez ce que c'est ? C'est l'indicateur de territoire de la Brigade des Diables. Ce truc rouge ? Du sang. Les Diables n'aiment pas qu'on marche dessus. Un pas de plus et ce gamin vous aurait logé une balle dans la tête. Ouais, celui qui a douze ans, là-bas. Bien sûr qu'il est armé ; tout le monde a une arme de nos jours. En général, dans ces parages, on s'arme ou on se fait descendre un jour ou l'autre.

«C'est vrai, ce n'est pas comme ça partout ; les Zones Corporatives sont très bien policées, et seuls ceux qui sont vraiment stupides y tentent des trucs. Mais vous payez pour cette protection. J'ai entendu parler de filles enlevées dans la rue après avoir tapé dans l'oeil d'un Corporate de haut rang. Seul Dieu sait ce qui se passe alors. Bordel, qui peut savoir ce qui se passe au-dessus du dixième étage ? C'est un mystère pour nous. Si vous voulez mon avis, ce sont eux qui dirigent vraiment les choses.

«Ouais, une vraie honte... Hein ? Vous agissez comme si vous n'aviez jamais vu un cadavre. Elle s'est probablement disputée avec son mac. C'est assez fréquent ; les flics s'en occupent.

«Hé, regardez un peu là haut. Un AV9 militaire. C'est quelque chose, hein ? Assez de missiles pour raser la ville, et probablement une arme nucléaire tactique par-dessus le marché. Vous le voyez survoler l'Immeuble Arasaka ? Dans la rue, on dit que les Japonais ont vraiment fait chier l'Oncle Sam quand ils ont fait passer leurs lois rigoureuses «sur la qualité» des pièces détachées américaines. Les huiles aiment bien jouer les gros bras de temps à autre. Rien de tel qu'un bon bombardement stratégique pour montrer aux gens que les opérations noires ne sont pas la seule façon de tuer, hein ?

«Ah, nous y voilà. Vous voyez ce truc, là ? Ouais, le drapeau...

«Plutôt chouette, non ?

«Comment ça, «et alors ?» Je vais vous raconter une petite histoire...

«La semaine dernière, un gang de poseurs hitlériens s'est infiltré en ville, a gazé quelques juifs, et a fait monter un drapeau orné d'un svastika là-haut. Y z-ont brûlé celui qu'y avait avant. Un truc vraiment crade. Trop crade. Les Diables et les Razors ont conclu une trêve, et le type que je vous ai montré s'est remis au travail ; même les gars réunis autour des ordures ne peuvent rien contre le repérage. En trois jours, il n'en restait aucun. Et la fille aux dents d'argent, elle est partie pour la capitale et y a dépensé 500 jolis euros pour acheter le nouveau drapeau, en fibres de polymère. Il paraît que ça peut résister à un coup de mono-katana.

«C'est ça l'Amérique.

«Et, bordel, je suis fier d'être américain.»

Du Passé au Présent

Chronologie 1990-2020

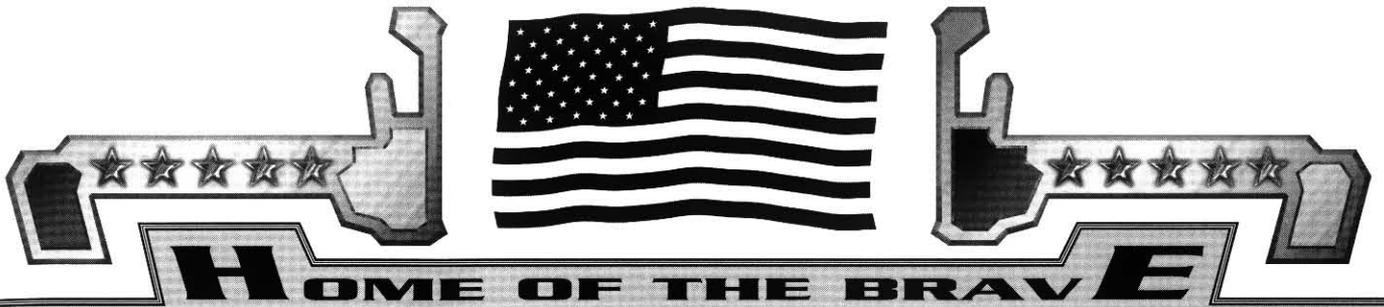
En 1996, les Etats-Unis d'Amérique sont morts. Cette mort ne fut ni rapide, ni paisible. Les plaies de l'Effondrement ne se sont jamais vraiment cicatrisées, et il est probable qu'elles ne guériront jamais.

Vous trouverez ci-après une tentative de recadrage des trente années les plus turbulentes de l'histoire de l'Amérique. Au cours de cette période, nous avons vu des voitures voler, des gens perdre leur humanité, et l'émergence d'une toute nouvelle frontière : le Réseau. Pourtant, la plupart de ces changements ont été négligés. Nous voulons parler des remplacements cybernétiques et des interfaces neurales directes qui sont devenus partie intégrante de la vie quotidienne. Mais ces objets n'étaient pas connus au 20ème siècle, à part dans les livres de quelques écrivains de science fiction violents.

Que tout ceci ait pu se produire pendant l'un des plus grands bouleversements que les Etats-Unis ont jamais subis est un miracle. La chronologie présentée page 6 n'est en aucun cas une analyse exhaustive de chaque événement historique, mais elle devrait sans aucun doute suffire à vous donner une vue d'ensemble de ces années violentes et incertaines.

«C'est vrai, ce n'est pas comme ça partout de nos jours ; les Zones Corporatives sont très bien policées. Mais vous payez pour cette protection. J'ai entendu parler de filles enlevées dans la rue après avoir tapé dans l'oeil d'un Corporate de haut rang.

Seul Dieu sait ce qui se passe alors. Bordel, qui peut savoir ce qui se passe au-dessus du dixième étage ? C'est un mystère pour nous. Si vous voulez mon avis, ce sont eux qui dirigent vraiment les choses.





«Tandis qu'on détruit le Mur de Berlin, la «Guerre Froide» se transforme en «Guerre Discrète».»

1989 : Le Mur de Berlin tombe ; la Guerre Froide prend fin.

1990 : Début du premier Conflit d'Amérique Centrale.

Réunification des Allemagnes de l'Est et de l'Ouest. La «Guerre Discrète» anti-CEE dure de 1990 à 1994. Dissolution du Méga-Etat Soviétique. Andreï Gorborev est nommé à la succession de Gorbachev. Le gouvernement sud-africain sombre dans l'anarchie .

1991 : L'Agence Européenne lance l'avion spatial Hermès.

Gorborev se débarrasse des derniers partisans vieillissants de la manière forte. Mise au point du CHOOH2. Fibre musculaire artificielle mise au point à Stanford.

Lancement de la première Arcologie à Jersey City. Le Chili et l'Equateur s'effondrent des suites d'une attaque virale visant leurs récoltes de coca.

1992 : Formation de la CEE. Adoption de l'Eurodollar.

Guerre anti-drogue menée par la DEA et les Européens ; devient partie intégrante de la Première Guerre d'Amérique Centrale.

Appareil de levée laser à haute énergie utilisé en URSS. Prototype de catapulte électromagnétique mise au point sur la lune par l'ESA.

1993 : Interface biologique TRC mise au point à Munich.

AV-4 mis au point pour contrer les émeutes en zones urbaines fortement peuplées.

Les barons de la drogue font exploser une arme nucléaire, choisissant New York pour cible ; 15 000 morts.

Les premières familles organisées de Nomades apparaissent sur la Côte Ouest et dans le Sud.

1994 : La Bourse s'effondre, rapidement suivie par l'économie américaine.

La Fission de Pittsburgh tue 257 personnes. Le nombre des cancers se multiplie au cours des dix années suivantes.

1995 : L'ESA et l'Alliance Panafricaine entament la construction de la catapulte électromagnétique du Kilimanjaro.

Milieu des années 1990 : L'armée commence à employer des «superarmes» rudimentaires et des cyberconnexions pour véhicules pendant le conflit Sud-Am.

1996 : Les Etats-Unis mordent la poussière. Emeutes de Nomades. Apparition du premier véritable boostergang. Lynchages des Avoués. Loi Martiale aux USA (Août 1996). Constitution suspendue ; le Président et le Vice-Président sont tués.

« Les Etats-Unis mordent la poussière... Apparition des boostergangs... Le peuple pend tous les Avoués. »

1997 : Fission du Moyen-Orient.

Des déchets toxiques exterminent la population des saumons du Nord-Ouest Pacifique ; économie régionale mutilée. Seward commence son enquête sur la «Bande des Quatre».

Formation des GOC (Groupes Opérationnels Combinés) ; réorganisation de l'armée américaine.

1998 : Apparition des Néo-Luddites au Kentucky. Sécheresse. Les terres cultivables se tarissent à la pelle : c'est un nouveau Dust Bowl.

Un tremblement de terre atteignant 10,5 sur l'échelle de Richter rase la ville de Los Angeles. 35 % de la ville se retrouve sous les eaux et 65 000 personnes trouvent la mort.

1999 : Adoption d'un Statut Fédéral sur les Armes.

Les cultes du millénaire commencent à apparaître. Fondation de la colonie Tycho. Mise au point finale d'une catapulte électromagnétique fonctionnelle.

2000 : Les cultes du millénaire perdent la raison le 1er janvier, se livrant au meurtre et au saccage.

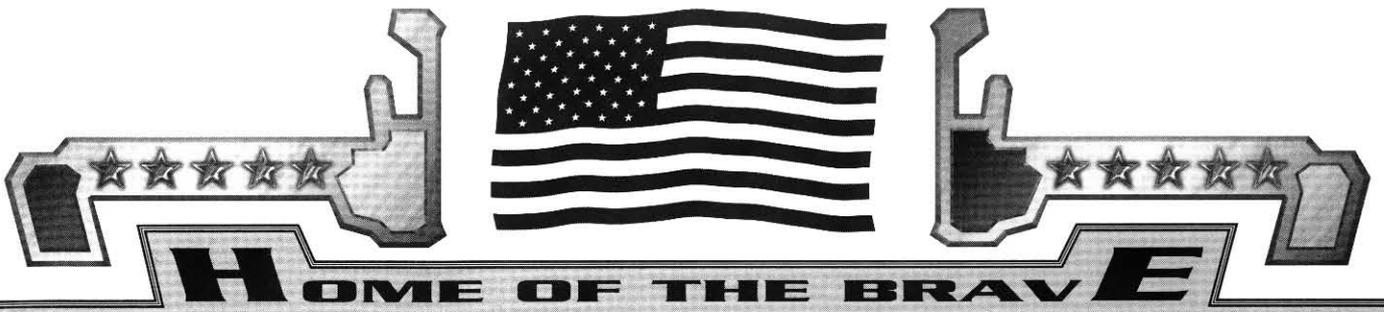
Fondation des premiers Posergangs à famille étendue.

De violents incendies font rage au nord-ouest et au centre des Etats-Unis. Début de la construction du Crystal Palace. La Peste Atrophiante frappe les USA et l'Europe ; plusieurs centaines de milliers de morts.

2001 : WorldSat est en place. Achèvement de la structure du Réseau.

2002 : Catastrophe alimentaire : l'URSS et le Canada sont touchés par un virus mutant, les cultures américaines survivent, l'URSS accuse les USA de se livrer à une Guerre Bactériologique.

2003 : Début de la Deuxième Guerre d'Amérique Centrale/du Sud (le «Nouveau Vietnam»). L'as de la chaîne WNS Tesla Johannsen diffuse des bandes vidéo de la Première Guerre d'Amérique Centrale.



«Le «Nouveau Vietnam» - les USA envahissent l'Amérique du Sud en disputant une Cyberguerre totale au nom de la «stabilisation».»

2004 : Le contre-coup d'état de l'armée et de la CIA élimine la Bande des Quatre. Tesla Johannsen est assassiné au Caire.

Premiers tissus clonés cultivés en cuve. Mise au point des micro-sutures et des champs stérilisateurs.

Première Guerre Corporative : EBM combat Orbital Air (plus d'une douzaine d'autres corps sont impliquées).

2005 : Invention du cybermodem.

Opération Big Stick (novembre) : première destruction militaire d'une corporation. La Corpo Mantoga est éliminée en avril 2006.

2006 : Création du premier clone humain complet. Totalement dépourvu d'intelligence, il ne vit que 6 heures.

Tous les corps d'armée utilisent à présent des cybermembres complets.

2007 : Deuxième Guerre Corporative ; SovOil contre Petrochem. Pour la première fois, des gouvernements nationaux encouragent ouvertement les corps.

Braindance mise au point à l'Université de Santa Cruz.

2008 : Les Etats-Unis attaquent la plateforme spatiale MIR XIII. L'ESA intervient. Une guerre orbitale éclate entre les Euros et les Yanks ; un roc est largué sur Colorado Springs.

«Réformation»/Réorganisation du gouvernement américain. Préparatifs des premières élections après la loi martiale.

Le Train MagLev Transcontinental est achevé.

2009 : Départ de la mission martienne euro-soviétique.

Les corps mettent un terme à la loi de la rue à Night City.

La tentative de prise de contrôle du Crystal Palace par les services d'espionnage américain, lesquels ont agi sous couvert d'un groupe terroriste, échoue. L'ESA finit par découvrir leur plan et largue un roc de douze tonnes juste à côté de Washington D.C. à titre d'avertissement.

«Le largage d'un roc de douze tonnes près de D.C. met fin à la «Guerre Orbitale» Euro-Yank au bout de six heures à peine.»

2010 : Fin du Deuxième Conflit d'Amérique Centrale. Cinq cent mille ouvriers nomades abandonnés en Amérique du Sud entament la «Longue Marche» pour retourner aux USA. Un peu plus de 10 % d'entre eux sont encore en vie quand ils atteignent l'Amérique en 2011-2012.

Le Net 54 contrôle à présent 62 % des médias aux Etats-Unis.

Des émeutes de la faim tuent 52 personnes à Denver.

2011 : Le Crystal Palace est terminé, l'ESA contrôle l'Orbite Haute. La mission ESA-Soviétique atteint Mars.

2012 : Un fléau bactériologique tue plus de 1700 personnes à Chicago.

Une émeute survenue lors d'un concert tenu à Night City tue 18 personnes et en blesse 51. Le complexe d'Arasaka est mis à sac.

2013 : Un traité commun USA-Euro fonde le Netwatch. Microtech réussit à mettre la première véritable IA au point à Sunnyvale.

2014 : Les transformations I-G modifient le Réseau.

Les Boostergangs de Night City se battent pour leur territoire et entament les Guerres de Métal.

Vatican III : Réforme Néo-Catholique.

2015 : Montée des cyber-mercenaires comme la Lituanie engage des cyber-soldats pour repousser les invasions des nations lettonnes. La ville de Balsam et le projet du tunnel sont mis en route en Caroline du Nord.

2016 : La troisième Guerre Corporative se déroule entièrement dans le Réseau.

2017 : Création du premier clone humain ayant pleinement conscience de soi. Infirmes sans espoir de guérison, ils ne parviennent à rester en vie que quelques semaines. Aucune tentative pour le sauver n'aboutit. Il meurt dans d'atroces souffrances du fait d'une réaction allergique aux médicaments qui le maintiennent en vie.

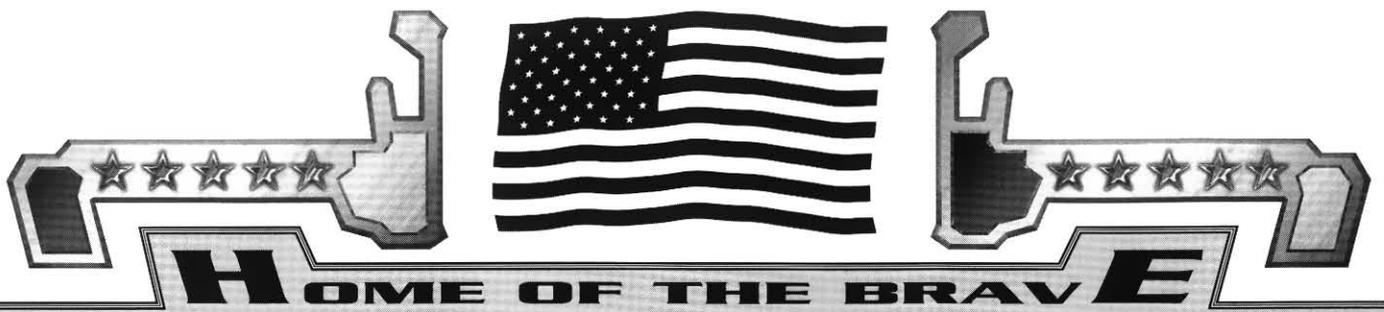
2018 : Des conflits armés éclatent en Europe de l'Est.

Début de mission de l'ESA à destination de Jupiter.

Les premières lois interdisant le clonage d'humains doués de sensation sont ratifiées en Europe.

2019 : Révolte ouverte d'une colonie orbitale en L-3.

2020 : De nos jours.



LA CHUTE DE L'AMERIQUE



TEMPS FORTS

- Complot Anti-Européen
- Les Fraudes Boursières Conduisent au Crack Boursier
- Chaos dans la Rue
- Guerre Civile des Services de Renseignements
- Washington D.C. se Couvre de Rouge

«J'avais tout juste sept ans quand ma mère m'a dit de rester tout le temps à la maison. On habitait cette zone de L.A. qu'on appelle Newton. Je détestais vraiment rester à la maison. Maman se disputait avec tous ceux qui entraient, même avec moi. Un jour, une femme du Gouvernement est venue me voir et m'a emmené dans une autre maison. On m'a dit que Maman était morte dans la chambre. Je savais que c'était faux, parce que ma mère avait toute sa tête.»

Un enfant inconnu, vers 1993

A l'aube de 1993, la Bande des Quatre manipulait secrètement le peuple américain depuis plus d'une décennie. Alors que les vio-

lences terroristes (telle l'explosion d'un engin nucléaire au Centre Rockefeller de New York, en 1993) se multipliaient, il devint extrêmement clair que la Bande des Quatre ne se souciait guère ou se moquait de ce qui se passait en Amérique.

Ce refus de protéger la population tout en dépensant des milliards en vendettas internationales (l'inutile Guerre Sud-Am, comme l'ont écrit Tesla Johannsen et d'autres) poussa de nombreux Médias et membres du Gouvernement à se poser des questions, et à en chercher les réponses.

La crise qui allait précipiter la destruction de la Bande des Quatre prit naissance avec la découverte de la «Guerre Discrète» livrée à la CEE.



Raisons de la Chute

Menacée par la puissance grandissante de la Communauté Economique Européenne, la Bande des Quatre emprunta la voie suicidaire des agressions secrètes, appelées plus tard «Guerre Discrète». Plus la puissance de la CEE grandissait, et moins L'Europe tolérait les «interférences» américaines sur son continent. La CEE ne tarda pas à devenir la première puissance mondiale, et les USA à jouer les seconds rôles, surtout au niveau de sa présomptueuse politique internationale.

Un exemple de cet état de fait se manifesta en 1992. Alors que l'URSS trébuchait dans les derniers stades de la glasnost, le NSC (National Security Council, ou Conseil de la Sécurité Nationale) poursuivit sa politique démodée du «Evil Empire» (ou Empire da Mal), bloquant toutes les aides aux Soviétiques en s'assurant que ses alliés de l'OTAN faisaient de même. Une fois son statut de grande puissance de la CEE reconnu, une des premières actions consista à défier les désirs américains et à envoyer des aliments et des aides nécessaires aux états soviétiques et ce, en dépit des objections formulées par le NSC. Du coup, les Soviétiques firent la paix avec l'Europe Occidentale pour la première fois depuis plus de quarante ans.

Furieuse de subir une telle perte de prestige, et effrayée à l'idée que le programme d'expansion spatiale des Européens (qui eurent un prototype de catapulte électromagnétique sur la lune au 1er janvier 1993) puisse donner une supériorité militaire à la CEE, la NSA entama une campagne irréflectée de minage de la structure de la CEE.

Elle employa des tactiques allant de la fraude boursière à des tentatives d'interruption des premiers pourparlers tenus par la CEE et les Soviétiques pour parvenir à un accord militaire.

Pour tenter de paraître solvable (et de «faire honte» à la puissance économique de la CEE), la Bande des Quatre se mit également à manipuler les marchés des valeurs européen et asiatique en piratant directement leurs systèmes. Ces manipulations artificielles de devise et d'actions permirent à la Bande de donner l'illusion d'une richesse américaine, mais cela lui coûta cher. Quand la CEE découvrit le pot aux roses, les Euros se contentèrent de communiquer cette information à la presse mondiale. La sécurité du taux d'échange se trouvant minée, le système s'écroula. Dans les années suivantes, ce désastre allait prendre le nom de «Crack de 94». La majorité des pays développés réagirent à la

découverte de cette fraude en instituant des embargos immédiats sur le commerce des Etats-Unis. Ces embargos paralysèrent l'Amérique et ne firent qu'accélérer l'Effondrement.

La «Guerre Discrète» ne fut pas la seule raison de l'Effondrement. Quand la Bande des Quatre détruisit le commerce de la drogue de l'Amérique Latine (1992), elle détruisit du même coup un grand nombre des économies de cette région. Le marché de la drogue alimentait une grande partie du Tiers Monde. Les barons de la drogue achetaient des armes, formaient des troupes et fournissaient des millions d'emplois en des endroits où il n'existait nulle autre infrastructure. Quand ces groupes éclatèrent, de nombreux peuples se retrouvèrent sans marché, sans commerce, sans argent et sans nourriture. Les uns après les autres, les gouvernements des pays producteurs de drogue furent terrassés, exécutés ou renversés. Même si la Bande des Quatre, dans sa lutte pour le contrôle de la région, ou les cartels toujours en vie qui combattaient la Bande, apportèrent quelque temps leur soutien à certaines parties de l'Amérique du Sud, le mal était fait. Un grand nombre d'ennemis puissants fut créés. Ces groupes s'allièrent à la CEE et à ses organisations multinationales corporatives, lesquelles fournirent aux dernières guérillas sud-américaines les armes, la nourriture, les véhicules et les conseillers nécessaires. L'argent et la main-d'oeuvre dont l'Amérique avait cruellement besoin pour sa reconstruction furent engloutis dans une guerre anti-drogue que les USA ne pouvaient pas gagner.

La troisième et dernière raison de l'Effondrement fut de nature environnementale. Alors que la cupidité corporatiste et des politiques imprévoyantes pillaient la Terre de ses biomes, pluies acides et changements climatiques commencèrent à rendre la culture agricole, la maintenance de la fertilité des sols et l'irrigation bien plus difficiles et bien moins efficaces. Les effets, déjà manifestes, empirèrent nettement d'une année à l'autre, atteignant leur paroxysme en 1998 avec l'avènement du Dust Bowl dans le Midwest.

La Terre avait déjà une économie mondiale. Toutefois, l'Amérique était le plus gros consommateur de la planète. C'est donc en Amérique qu'on ressentit les effets les plus immédiats. C'est en Amérique que le monde faisait son commerce. Et c'est en Amérique que le commerce prit fin.

En 1994, grâce aux manipulations du gouvernement américain, le marché des valeurs mondial finit par s'effondrer. La civilisation humaine en fut à jamais changée.

L'Effondrement

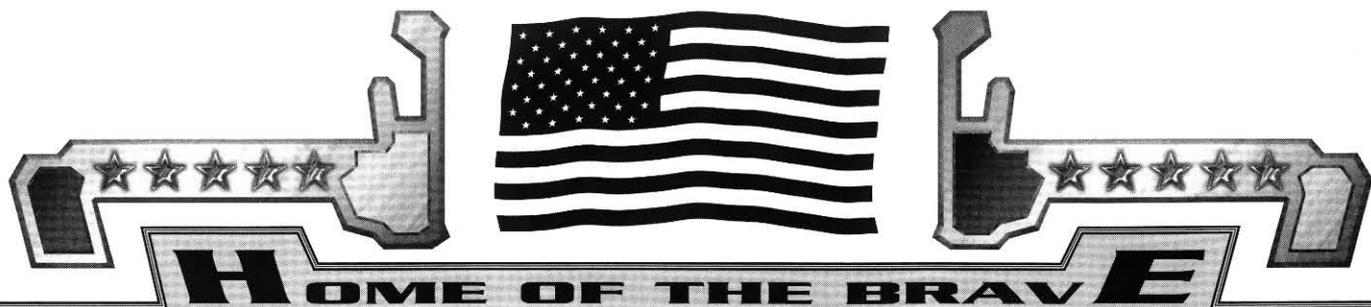
«Nous savions tous que le marché ne pouvait pas empirer beaucoup plus. Je travaillais aux Emprunts de la Ville. On cherchait seulement à s'en mettre plein les poches le plus vite possible. Les commissions ont vraiment été élevées pendant un moment. Acheter, vendre, acheter, vendre ; je n'ai pratiquement pas dormi pendant plusieurs semaines. Nous étions confiants, on pensait que le marché se stabiliserait. On embauchait comme des dingues, on se préparait pour la reprise. Et puis, vers huit heures un matin, j'étais en train de manger un bout quand la nouvelle est tombée : l'embargo. Tout le monde l'appliquait. Toute la CEE. La Suisse avait même gelé tous les actifs américains. On parlait de manipulations des devises exécutées par des hackers. J'ai gagné l'étage des ventes et il n'y avait pas un bruit. Ils avaient tous le regard fixe. Le Japon nous a abandonné, puis le Mexique, et même l'Australie. J'ai vomi dans une poubelle au moment même où le premier d'entre nous sautait par la fenêtre.»

Joe Siegel, Shearson/AMEX, 1994

Ce sont les personnes âgées qui furent frappées les premières ; les millions d'Américains qui vivaient de leur retraite et de leurs investissements. Le travail et les économies de toute une vie s'évaporèrent. Ils se retrouvèrent sans abri ou contraints d'emménager chez des parents. Quelques petits veinards purent réintégrer le monde du travail.

Un grand nombre mourut de froid ou des suites d'une agression. Parfois, ces personnes étaient trahis par leur propre famille : le service en argent de grand-mère allait permettre à un petit-fils d'acheter bien des échappatoires chimiques aux souffrances de la vie. Certaines familles s'assemblèrent ou furent obligées d'adopter un mode de vie clanique. Même sans abri, nombreux furent ceux qui s'en sortirent, mais des millions d'autres moururent.

La Banque Mondiale et le marché des valeurs mondial avaient tous deux disparu. Le gouvernement des Etats-Unis n'avait plus personne à qui emprunter de l'argent. Les Bons Fédéraux furent encaissés à une vitesse telle que le gouvernement avait tout juste le temps d'imprimer des billets. Le dollar se trouva dévalué et le processus accéléra. De plus en plus vite, le vaisseau de l'état sombra dans l'abysse.



Les effectifs de la Branche Exécutive, surtout les réserves militaires, furent engagés en nombre croissant dans un effort herculéen pour maîtriser la violence qui se répandait telle une traînée de poudre dans toute l'Amérique. Aussi digne fût-elle, cette lutte était vaine. Les troubles ne se limitaient pas aux zones et aux quartiers les «moins fortunés», et ne pouvaient donc être isolés. Il ne sera pas dit que les hommes et les femmes qui tentèrent de sauver l'Amérique ne combattirent pas vaillamment. Ils ont peut-être sauvé des millions de vie, mais au bout du compte, cela ne fut pas suffisant.

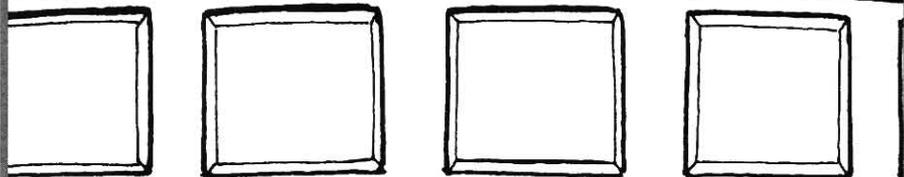
La Loi Martiale

L'armée ne fut pas mobilisée dans son ensemble avant le mois d'août 1996. Le 17 août, un samedi après-midi, le Président et le Vice-Président furent tués lors de deux étapes de campagne différentes (respectivement dans le Maine et en Californie). Le Président de la Chambre des Représentants subissait un pontage et le Supplément du Sénat refusa le poste de Président des Etats-Unis.

Pourquoi ? Nul ne le sait avec certitude. Etant probablement dans la poche d'une corporation ou d'une organisation, le Supplément avait peut-être connaissance du complot visant à manipuler le Vice-Président (voir plus loin). Après la mort de ce dernier, le Supplément conçut peut-être l'idée qu'il était un fantoche sans intérêt. Nul n'aura jamais l'occasion de le savoir; il fut tué par une escouade anti-terroriste de la CIA peu de temps avant le début de la deuxième Guerre d'Amérique Centrale.

Comme la situation s'aggravait, le Congrès tint une session commune pour savoir qui dirigerait le pays. Des luttes intestines absurdes empêchèrent la formation d'une coalition. Pour gagner du temps, on demanda au Secrétaire d'Etat à la Défense, Jonathan Seward, de s'adresser au Congrès pour exiger qu'une décision soit prise. Cet homme simple et direct résuma la situation lors de ce discours historique :

«Mesdames et Messieurs du Congrès, le temps est venu de passer à l'action. Cet organisme a choisi de ne pas donner suite à la crise que nous traversons. Si personne n'agit dès maintenant, l'Amérique est condamnée. Je ne permettrai pas qu'une telle chose se produise. Etant le plus haut fonctionnaire de la branche exécutive du gouvernement, j'ai signé un Ordre Exécutif qui suspend provisoirement la Constitution des Etats-Unis. A dater d'aujourd'hui, 15H00, la Loi Martiale est promulguée et restera en vigueur



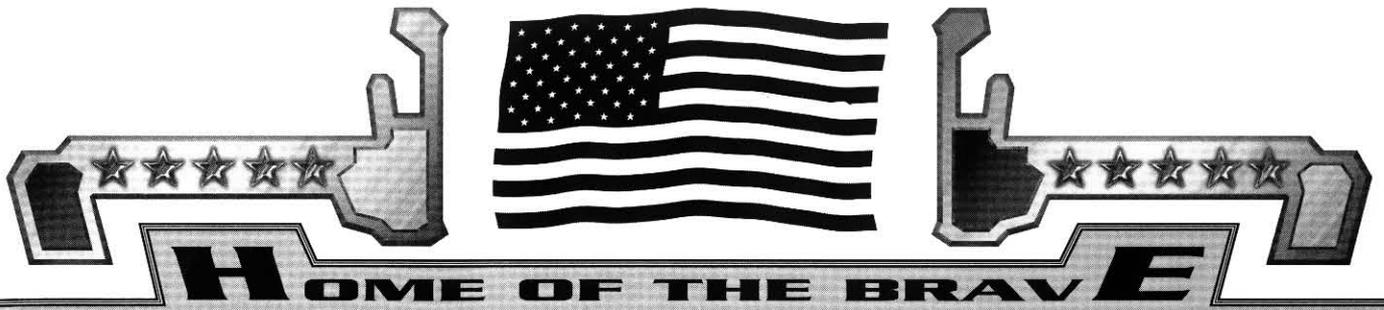
tant que la crise ne sera pas passée. A cette heure, plusieurs unités du Commandement Central se mettent en place autour de la Capitale. Une escouade d'US Rangers a été affectée à chacun d'entre vous afin de vous protéger. Cette session est suspendue jusqu'à nouvel ordre. Merci.»

La réforme allait prendre du temps. Plusieurs membres du Sénat tentèrent de former des coalitions soutenues par les corporations. Celles-ci furent proprement abattues. Les corporations diplomatiques essayèrent d'éliminer les embargos commerciaux qui paralysaient l'Amérique. Elles ne devaient pas réussir avant 1998. Toutefois, le plus gros problème qui s'avéra presque insurmontable, demeurait celui de la Bande des Quatre.

La Bande des Quatre

Composée de la NSA, de la CIA, du FBI et de la DEA, la Bande des Quatre avait usé de son omnipotence pour s'emparer de l'Amérique. Les divers membres de la «Bande» avaient le pouvoir légal de faire n'importe quoi, à n'importe qui, n'importe quand.

Prenons la NSA, par exemple. Depuis les années 1950 et jusqu'en 1992, cette organisation possédait un enregistrement d'un grand nombre de télégraphes, coups de téléphone et appels radio effectués à Moscou. Elle enregistrait même les appels cryptés, même s'il fallût vingt ans pour en déchiffrer certains. Aux Etats-Unis,



elle possédait un enregistrement des dépêches et télégrammes envoyés par tous les bureaux en ligne du pays, de la Western Union, des banques ou des agences de crédit foncier. La NSA était sans conteste de loin la plus puissante des agences issues de la Bande des Quatre. Elle avait les moyens de travailler aussi bien sur le territoire des Etats-Unis qu' à l'extérieur sans aucune restriction.

Dans les années 1960, la NSA engagea plus de 22 000 personnes par an au poste d'analyste. La plupart des «agents» de la NSA furent soit «rattachés au Ministère de la Défense», soit perdus dans la somme absurde de paperasserie engendrée par le gouvernement.

Après la déclaration de Loi Martiale de 1996, plusieurs mathématiciens théoriques de la communauté des renseignements militaires commencèrent à remarquer un certain nombre d'incongruités dans la façon synchrone d'agir des diverses agences gouvernementales. Un grand nombre «d'opérations noires» semblaient se dérouler sans aucune autorisation. Par exemple, en avril de cette année-là, une certaine Alexia Valenze fut «sanctionnée» par des agents de la NSA et de la CIA. Cette inconnue était une girl dans une revue de Las Vegas. Pourtant, son meurtre fut accompli avec l'attention et le détail qu'on porte à un assassinat politique de haut niveau, ce qui coûta plusieurs milliers de dollars au gouvernement américain. Finalement, on remonta l'ordre de son exécution jusqu'à un bureau vide du Ministère des Affaires Etrangères. A ce jour, le motif de sa mort, et l'homme ou la femme qui commandita le crime restent un mystère entier.

Dans un mouvement d'exaspération sans lien aucun avec ce meurtre, le chef de l'état-major forma le MIC (Military Intelligence Cooperative ou Coopération Militaire d'Espionnage) pour s'occuper du grand nombre de duplicatas effectués dans les neuf agences de renseignements de l'armée américaine. Le MIC fut dirigé par des agents secrets militaires en poste depuis longtemps. Malgré les protestations de la NSA et de la CIA, il resta un département autonome.

Avec la création du MIC, la Bande des Quatre crut que l'on avait découvert ses véritables motivations. Elle prit plusieurs mesures visant à saboter le MIC. Au début, le MIC crut subir l'assaut de la seule NSA. Celle-ci étant affiliée au Ministère de la Défense, on pensa qu'il s'agissait d'une rivalité naturelle. Mais les problèmes ne tardèrent pas à provenir de la CIA, du FBI et de la DEA. Cela inquiéta les dirigeants du MIC, qui savaient de quoi ces organisations étaient réellement capables.

En 1997, alors que la NSA dissimulait plusieurs informations satellites de source militaire et israélienne recueillies lors de la «Fission du Moyen-Orient», il devint évident que quelque chose ne tournait pas rond. La NSA avait plus de trois cents agents au Moyen-Orient. Quand la guerre Iran-Irak fut déclarée, ils se retirèrent sans transmettre la moindre information au MIC. La NSA retint aussi intentionnellement l'ensemble des photos satellites pendant deux heures. Le temps que ces renseignements soient reçus, les vieux transporteurs de missiles russes étaient en position et il était trop tard. L'armée perdit de nombreux effectifs en Arabie Saoudite et au Koweït. Invoquant le besoin de retirer ses agents sans qu'ils se fassent détecter, la NSA prétendit que toute action entreprise par l'armée aurait fait éclater la guerre avant que le moindre agent ait pu se retirer.

C'en était trop. Plus tard cette année-là, le MIC, sous la direction de M. Seward (désormais considéré comme le Président), ouvrit les fichiers du personnel du Ministère de la Défense et se mit à poser des questions.

Le Début de la Fin

Il devint douloureusement évident, du moins à Washington, que la Bande des Quatre agissait de sa propre initiative depuis quelque temps. Ayant trouvé assez de raisons de s'alarmer au cours de ses investigations, le MIC recommanda immédiatement au Président de dissoudre la DEA et le FBI.

Dans la mesure où l'application des lois était complètement dévolue aux cours militaires et à la CID (Renseignements Militaires, Division d'Enquêtes Criminelles), l'existence de la DEA et du FBI fut jugée inutile. Le Président n'étant pas encore assez fort pour s'attaquer directement aux plus puissants des membres de la Bande des Quatre, il préféra se débarrasser de la moitié du problème en éliminant la DEA et le FBI.

Toutefois, Seward n'était pas idiot. Il comprit que, pour combattre une cabale aussi puissante, il aurait besoin de l'armée, laquelle était occupée à empêcher les émeutes et les pillages de mettre la nation en pièces. En instituant le Statut Fédéral sur les Armes, et en permettant le port d'arme ostentatoire «afin de protéger sa personne et ses biens personnels», Seward parvint à réduire les émeutes de 30 % dans la plupart des zones urbaines. Cela libéra les effectifs militaires dont il avait besoin pour achever la NSA.

Nouvelle Catastrophe

Cependant, le destin ne laissa personne s'en tirer aussi facilement. A l'aube de l'an 2000, les incendies du Nord-Ouest Pacifique et la Peste Atrophante entraînent la ruine de la nation.

Lors de la tournée du pays que M. Seward entreprit afin de s'occuper de la Peste Atrophante, il fut tragiquement tué au cours d'une émeute (ainsi, il fut assassiné par ces mêmes citoyens qu'il avait armés). Le général William Newell, Chef de l'Etat-Major, le remplaça. Plus âgé, il était assis sur ses convictions et décida que la meilleure façon de s'occuper de la NSA consistait à attendre que l'ennemi fasse une erreur.

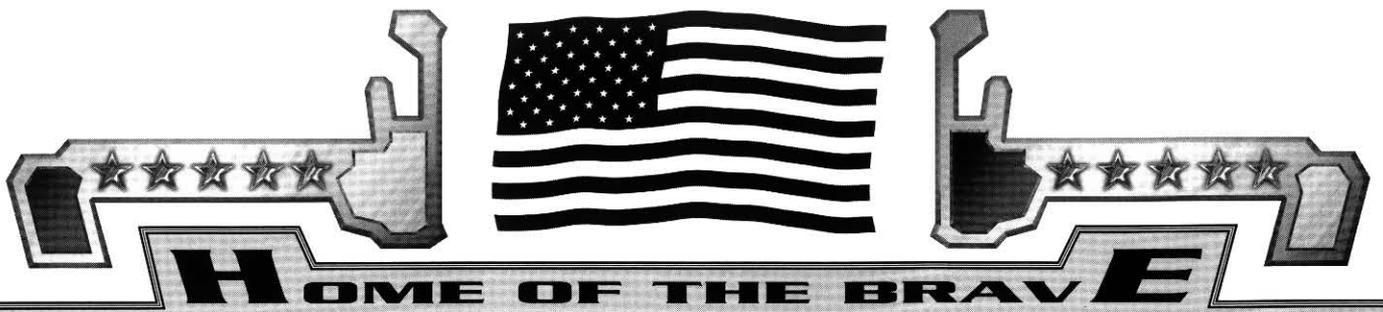
Cette attente s'avéra une erreur. Le temps que le général Newell découvre que la NSA (en utilisant des effectifs paramilitaires comme chair à canon) avait déclenché les hostilités avec cinq pays, il s'était fait entraîner dans la Deuxième Guerre d'Amérique Centrale. L'armée que Seward avait libérée fut envoyée vers une autre «sale guerre», et la NSA maintint sa position dominante.

Depuis plusieurs années, la Guerre dite Anti-Drogue était terminée avec la destruction par un fléau bactériologique de la coca et de l'opium dans les années 90. Ce furent les plus viles des émotions qui poussèrent la NSA à poursuivre sa trajectoire meurtrière : la cupidité et la peur.

Les bases agronomes américaines avaient été détruites par les problèmes montant de l'environnement. Les pluies acides, les sécheresses et les déchets toxiques avaient transformé les zones fruitières de Californie, du Texas et de Floride en déserts économiques. La «stabilisation» des pays sud-américains était susceptible de fournir de nouvelles zones de culture.

Depuis la restructuration de l'Union Soviétique, des centaines d'armes nucléaires étaient arrivées sur le marché «public». Nombre de ces armes avaient gagné l'Amérique du Sud. La possibilité qu'un ennemi doté de l'arme nucléaire puisse se trouver dans les Amériques horrifia la «Bande».

En testant de nouvelles cybertroupes pour les Opérations Spéciales, la menace nucléaire et le cyberentraînement pouvaient être traités simultanément. Même s'il n'ajoutait que peu de raisons à l'existence d'un conflit prolongé, ce programme allait devenir crucial dans la chute de la CIA.



Tendance Inversée

Plus de la moitié de la Section Opérations Spéciales était contrôlée par la CIA ou rattachée à cette dernière. Le Chef de l'Etat-Major, lui-même ancien béret, ne pouvait pas laisser tomber «ses garçons». Ce sont ses liens avec la SOP qui l'amènèrent à découvrir la vérité sur la Bande des Quatre. Il offrit l'immunité totale à la SOP si ses hommes acceptaient de témoigner, ce qu'ils firent, révélant ainsi que la NSA avait organisé et orchestré la mort apparemment «accidentelle» de quelque treize membres de haut rang de l'ancien gouvernement des Etats-Unis, y compris celle du Président en personne. Bizarrement, on découvrit que la mort du Vice-Président, en 1996, avait été un accident.

En fait, la NSA avait espéré manipuler le Vice-Président une fois celui-ci en fonction. Le destin intervint et il fut tué.

Plus récemment encore, on a découvert que John Seward avait été exécuté par une opération conjointe CIA/NSA, et non par un «Nomade en colère» comme on le croyait. Seward, une cible difficile à atteindre, avait retiré aux autres membres du gouvernement toute forme de protection des Services Secrets pour la remplacer par des gardes militaires. Ces agents renforcèrent souvent sa sécurité. Cela le rendit quasi intouchable jusqu'en 2002, année de sa mort par balle. Si le Statut Fédéral sur les Armes n'avait pas été signé, l'homme engagé pour le tuer n'aurait jamais pu autant s'approcher.

Après le témoignage de la SOP, la structure de commandement de la CIA fut cooptée au plan d'élimination de la NSA. Comme la fin de la Bande des Quatre devenait évidente, un grand nombre des agents de la CIA (précédemment assimilés à la SOP) rejoignirent les agents de la Bande où ils servirent de taupes au sein du gouvernement.

Final

Trois mois plus tard, précisément en mars 2004, un bain de sang eut lieu à Washington, débarrassant la NSA et la CIA de ses éléments subversifs. Ce fut cette coopération dans la destruction de la NSA qui déboucha sur l'intégration d'une CIA réformée au sein du nouveau gouvernement.

Il devint vite évident que le MIC n'avait pas complètement éliminé la NSA quand, juste avant le retour au gouvernement civil prévu

pour 2004, Tesla Johannsen fut assassiné au Caire par des agents affiliés à la NSA. Il fallut quatre ans de plus, passés à mener des combats secrets et sanglants dans le monde entier, pour éliminer les éléments les plus puissants de la Bande des Quatre. La communauté des renseignements américaine subit de gros dégâts, des dégâts qui ne seraient jamais réparés.

Le 7 novembre 2008, les premières élections libres se tinrent en Amérique. Il avait fallu douze ans, mais la transition vers un nouveau Sénat Fédéral fut entachée par des actes de violences relativement peu nombreux.

«Je me souviens de la journée électorale de 2008. J'avais à peine douze ans. Aucun gosse ne comprenait la raison de tout ce raffut. Mais les adultes étaient tout contents, eux.»

Noël, Punk des Rues, un jour de 2013.

Les dernières affres de la mort touchèrent la Bande dans la partie métropolitaine de Washington : acculés par l'armée, ses agents ne purent simplement pas en sortir, et leurs alliés ne purent pas y entrer. Nombre des états entourant D.C. se contentèrent de bloquer toute la circulation et de laisser la Bande se faire mettre en pièces par l'armée.

Il paraît étrange aujourd'hui qu'une organisation comme la NSA ait pu se faire détruire en si peu de temps. En vérité, il n'existait aucun moyen d'éliminer un organisme d'une telle taille et d'une telle puissance. La NSA ne fut pas tuée mais mutilée. Les réalistes de la Bande s'étaient vendus aux Corporations bien avant que l'organisation n'essuie une attaque directe.

Répercussions

Dans l'immense confusion qui régna dans la Capitale encerclée, un grand nombre d'Etats Libres saisirent cette opportunité pour atteindre leur but, ce qui déboucha sur une renaissance des Droits des Etats. Puisque la plupart des états de l'Union avaient besoin de forces militaires pour réprimer les émeutes et les violences des Nomades, ils se contentèrent de «nationaliser» les éléments de l'Armée de Réserve ainsi que tous ceux de la Garde Nationale, lesquels obéissaient de toute façon au Gouverneur local.

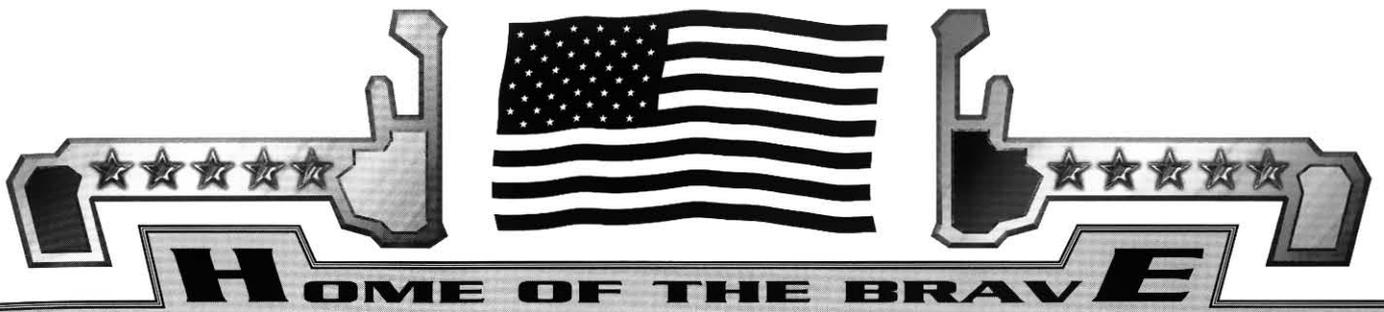
Ces Armées d'Etat étaient prêtes à coopérer avec le Gouvernement Militaire pour faire respecter les lois et mener d'autres actions militaires du moment que le problème concernait directement l'état en question. C'est encore vrai de nos jours.

Ces états membres des anciens Etats-Unis comprirent vite que, sans le Gouvernement Fédéral, ils étaient seuls. Dans le sillage de l'Effondrement, les états étaient incapables de s'en sortir sans le soutien massif d'une base d'imposition fédérale. Sans ce soutien, le chaos régnait. Pensez une minute à l'Amérique telle qu'elle était avant l'Effondrement. Près de trente pour-cent des citoyens recevaient une assistance fédérale ou une autre quand tous les programmes sociaux fédéraux s'arrêtèrent : Medicare pour les personnes âgées, Medicaid pour les pauvres, Bons Alimentaires, aide sociale, chômage, sécurité sociale, subventions, contrôle des prix, et tout le reste. Imaginez les dégâts. Ce n'est qu'une fraction des dommages subis par l'Amérique lors de l'Effondrement. Simple-ment, tout ce que nous comprenions du fonctionnement de la société ne s'appliquait plus. Il y avait 100 000 000 de morts, et pas moins de 25 à 50 000 000 de Nomades laissés-pour-compte sans abri ou pire (des boosters) quand l'an 2000 arriva.

PVG

QUE SIGNIFIENT TOUS CES CHIFFRES ?

La population des Etats-Unis atteignait 248 709 873 habitants en 1990. C'est le dernier recensement effectué en Amérique. Si le nombre de décès établi par le MIC entre 1990 et l'an 2000 était exact, 100 000 000 de personnes au moins seraient mortes. Si les 25 à 50 000 000 d'autres personnes sont des Nomades ou des Zéros, cela donne une population de près de 100 à 120 000 000 de contribuables en l'an 2000. Non seulement cela détruit la structure de l'impôt, mais en plus ça laisse des centaines de villes petites et moyennes sans population. Entre les années 2000 et 2020, des milliers de «villes fantômes» apparaissent dans tous les Etats-Unis. La plupart des villes les plus au centre ont été repeuplées, mais davantage restent vides et pourrissent. Cela débouche sur un décor de type «far west», certaines personnes quittant les grandes villes pour s'installer dans les étendues sauvages. Seulement, au lieu d'affronter des Indiens et des propriétaires de ranchs de bovins, elles doivent se battre contre des Boosters et des Corporations.

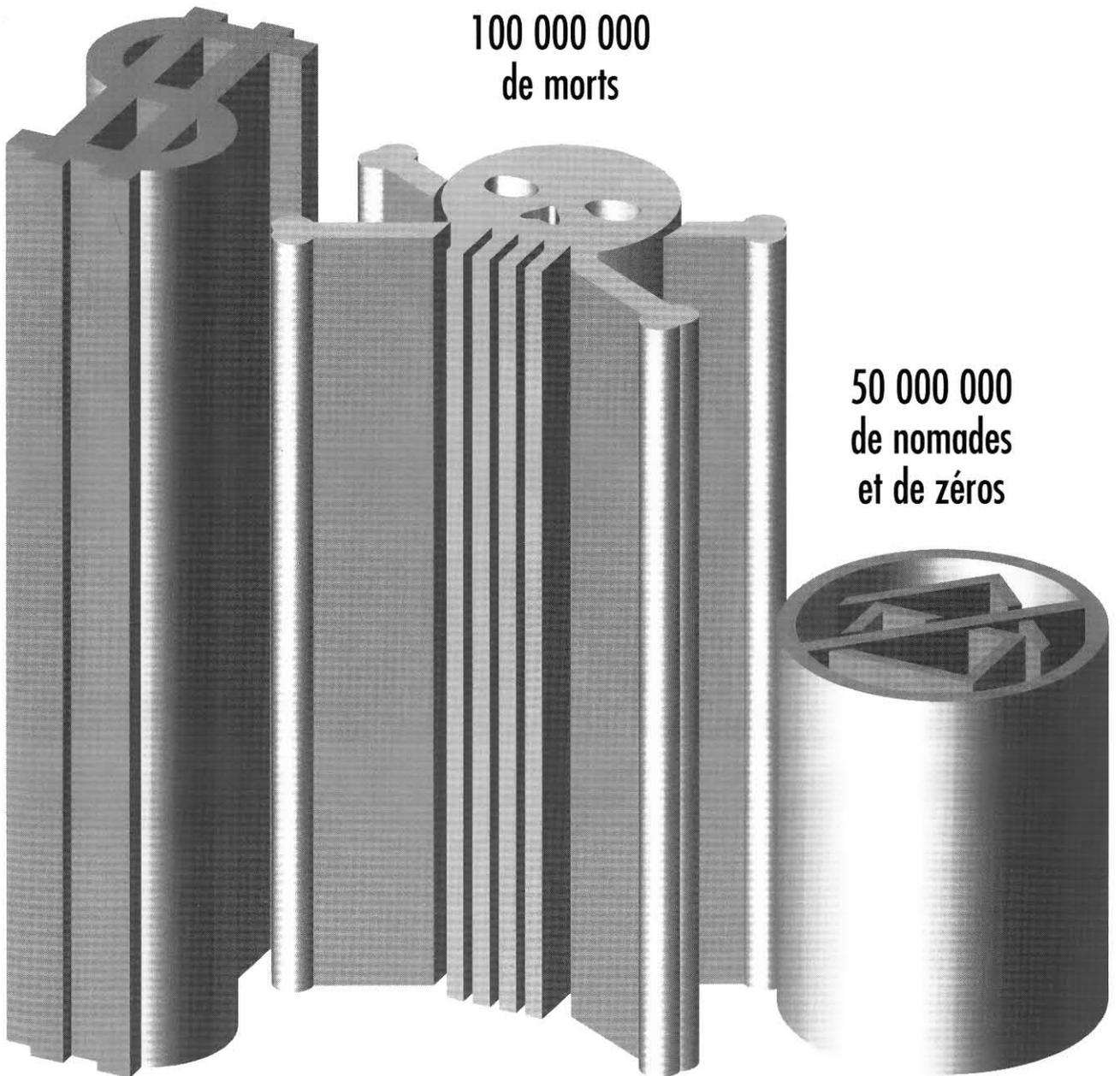


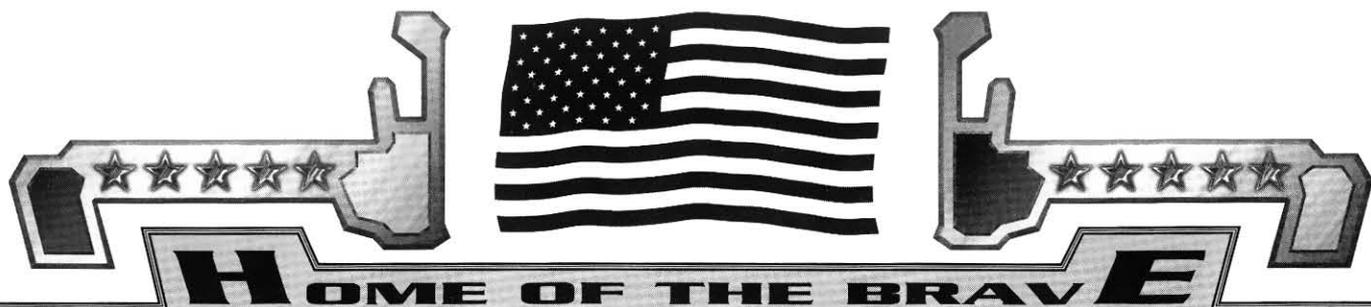
REPARTITION DES CHIFFRES APRES L'EFFONDREMENT

120 000 000
de contribuables

100 000 000
de morts

50 000 000
de nomades
et de zéros





LA NOUVELLE AMERIQUE



TEMPS FORTS

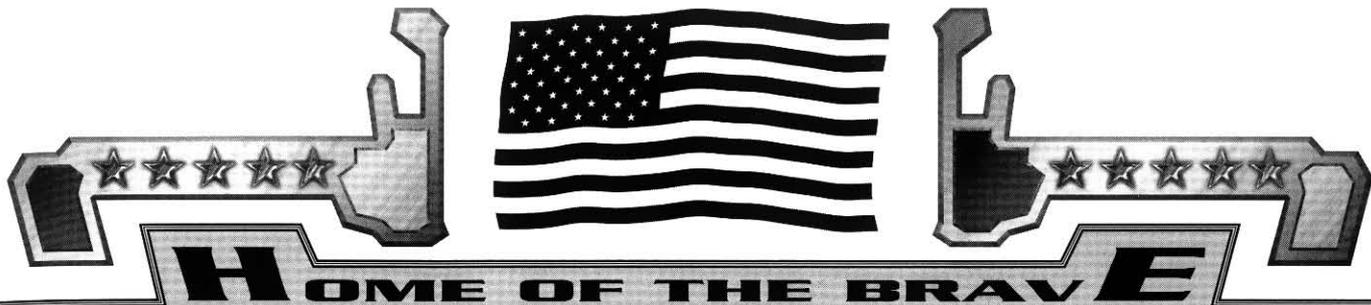
- Familles en Mutation
- Ce que Fabrique le Punk Travailleur
- Prière dans l'Electro-Futur
- Le Rock pour la Cause
- POU et Croquettes à Dîner

Sous la loi martiale, la vie en Amérique fut l'une des périodes les plus sanglantes de l'histoire humaine. En comparaison, les purges stalinienne de la fin des années 1940 sont insignifiantes. Plus de 100 000 000 d'Américains moururent en quinze ans à peine. En plus de trente ans, la guerre du Vietnam ne coûta que 3 000 000 de vies. Les Américains périrent sous les coups des agressions, des épidémies ou de la famine. La plupart de ces décès auraient pu être évités si les états avaient coopéré. Le pays disposait encore d'assez de ressources pour se nourrir, à condition de changer ses habitudes. Chaque état, effrayé et trop fortement confiant dans sa puissance militaire, stocka ses propres

ressources. Une politique frontalière stricte et des tarifs douaniers incroyablement élevés conduisirent au désastre. D'autres problèmes ponctuels vinrent encore envenimer une situation dégradée.

«On venait du Kansas. On traversait l'Okla-homa pour ramener du lait au Texas. Nous n'avons compris à quel point l'Armée de Terre était désespérée qu'au moment où on nous a tiré dessus à Tulsa. C'étaient de véritables missiles ! Et pas les moins chers, en plus. Je pense que c'étaient des Chaparral-3.»

- W.J. «Ace» Williams, Contrebandier, 2002



Au début de l'Effondrement, nombre d'états abritaient quantité de citoyens improductifs. La Floride et New York comptaient parmi les plus touchés. L'état providence ne tarda pas à donner des signes d'usure. Les états qui instituèrent dès le début des contrôles rigoureux, comme la Californie, le Texas, l'Utah et le Nevada, s'étaient bien mieux préparés à traiter une crise prolongée. Mais une majorité d'entre eux pratiquèrent simplement la politique de l'autruche. Beaucoup pensaient que la crise passerait vite ; ce ne fut pas le cas. Dès 1998, d'autres états tout aussi nombreux ne tardèrent pas à instituer des systèmes semblables à la procédure d'Identification des Citoyens de CalNor, mais il était trop tard. A l'aube de l'an 2000, plus de 150 000 000 de personnes avaient été laissées pour compte. Il est probable que 75 % d'entre elles soient morts.

La Famille Américaine

La plus grande tragédie provoquée par l'Effondrement fut la destruction de la cellule familiale, la base de toutes les formes de civilisation étudiée depuis que l'homme s'est mis à marcher. A l'aube des années 1980, la cellule familiale s'était déjà fragmentée pour éclater et être remplacée, en partie, par les structures de groupes tels les Néotribus, les Boosters et les Métafamilles.

Ces cellules remplacèrent la famille lorsqu'elles paraissaient posséder les compétences de socialisation nécessaire à son établissement. Mais dans les premières heures de leur développement, l'absence de structure familiale unie et expansive ne fit que handicaper la jeunesse américaine d'après-Effondrement. L'Amérique continua de sacrifier une grande partie de son avenir à la violence des Boostergangs. Le prix du potentiel inutilisé est atterrant.

Grandir en Amérique

Alors, qu'arrive-t-il à nos enfants ? Une explication exhaustive couvrirait plusieurs volumes, mais le gros des recherches montre qu'il existe trois structures distinctes : les Néotribus qui représentent les familles des Nomades ; les Boosters, qui englobent toute la scène des Punks des Rues, et enfin, un combinat de Métafamilles et de familles nucléaires qui enveloppe une grande partie du monde corporatif.

Pour comprendre l'ampleur véritable du problème, commençons par présenter quelques faits.

Au fil des 60 dernières années, le pourcentage d'Américains appartenant à une famille nucléaire ou famille classique à deux parents est passé de 80 à 2. Pendant l'Effondrement, la population américaine a perdu près de 100 millions d'habitants. Parmi eux, un mort sur trois était un parent. Presque la moitié des familles n'avaient qu'un seul parent (aucune contribution significative du deuxième parent biologique). Etant donné les autres facteurs socio-économiques en vigueur à l'époque, le résultat fut près de trente millions d'enfants orphelins en l'espace de dix-huit mois. Dix millions d'entre eux étaient tout à fait incapables de subvenir à leurs besoins d'une façon ou d'une autre. Ils moururent ou furent abattus au cours de l'Effondrement. Dix autres millions furent tués en tentant de survivre sous la coupe de la loi martiale. Dix millions de personnes totalement dépourvues des compétences de socialisation furent ainsi lâchées dans la société. La violence de la période de la loi martiale ajouta dix millions d'individus à ce chiffre. A l'aube de 2020, 11 % de la population américaine avait grandi sans réelle structure familiale. En outre, cette partie de la population se reproduisait deux fois plus que les autres Américains. Une tranche énorme de la population étant dépourvue de cadre de référence pour élever ses enfants, voire même des compétences appropriées. Qui allait élever la génération à venir ?

Enfants des Corporations

Le plus petit (et le mieux éduqué) de ces groupes est de loin celui des «enfants des corporations». Ils appartiennent à la branche techniciens/ecclesiastiques de la Métafamille (profondément affectée par la sociologie et la théorie de gestion de l'époque de Deming). Il représentent un retour aux méthodes d'éducation enfantine de la classe moyenne (méthodes semblables à celles, indulgentes, des «baby-boomers» et des «yuppies» du siècle dernier) au niveau des questionnaires et des cadres.

Un enfant élevé au sein de la Métafamille Corporative est proprement supervisé et discipliné dans les crèches de jour et les établissements préscolaires des corporations. Quel que soit le nombre de parents, on encourage l'attention individuelle. On encourage aussi le style classique, et l'instruction est en grande partie donnée dans des salles de classe. Dans l'enfance, l'instruction consiste uniquement en l'acquisition des compétences de communication et de calcul de base. La seule autre matière importante est l'éducation physique, laquelle comprend l'éducation sexuelle et l'apprentissage d'une bonne hygiène de vie.

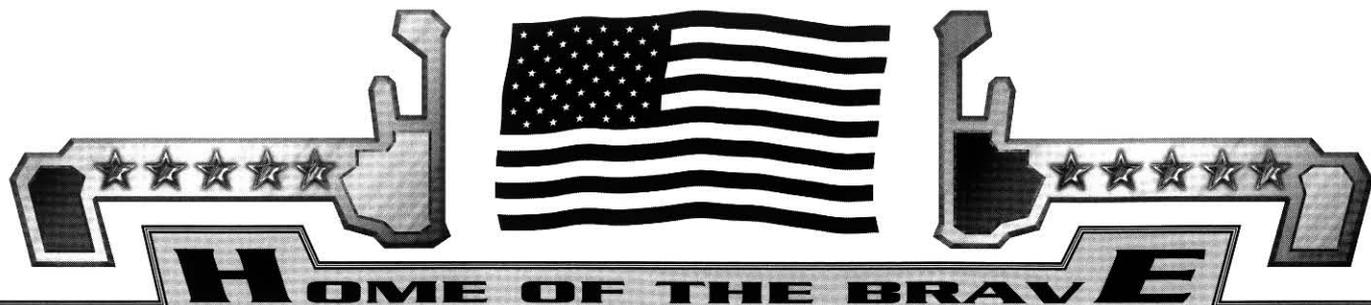
A huit ans, les enfants sont assignés à des cellules de six à vingt membres. Cette cellule analogue aux fraternités spartiates affectera l'enfant jusqu'à la fin de sa vie de Corporate. Elle est intentionnellement mixte. Tous les enfants acceptables, quels que soient leur sexe, leur statut ou leurs capacités, sont assignés à une cellule. A la base, le but est de former tous les membres au travail d'équipe. C'est pourquoi ils vivent, mangent et dorment tous ensemble. Ils prennent collectivement part aux sports et aux projets d'équipe. Leur droit de visite à leurs parents est limité aux vacances et aux cas d'urgence familiale.

Il est nécessaire que le personnel des corpos puisse travailler sans être supervisé. Dans l'ère cyberpunk, une hésitation conduit à la mort. Savoir déléguer ses pouvoirs et endosser la responsabilité de ses actes est de rigueur. Les étudiants apprennent la plupart des facettes du milieu des affaires, mais les informations brevetées restent cachées. Un programme d'études plus avancé dans les matières de communication et de calcul est également inclus, de même qu'une deuxième langue et un niveau de mathématiques supérieur. On commence à tester les aptitudes et à inculquer une formation plus spécialisée à partir de douze ans. A quatorze ans, les étudiants passent un examen, après quoi on décide de leur programme d'études final.

A quinze ans, l'étudiant passe un dernier examen. Celui-ci détermine à quel niveau de la Corporation l'étudiant va commencer sa carrière. Après cet examen, l'étudiant suit une formation spécialisée de près d'un an.

Le système cellulaire comporte quelques défauts manifestes. La surveillance est une bonne chose, les étudiants ne bénéficient pas d'un grand choix de modèles. La cellule reflète également certains éléments de la culture des gangs. Au fur et à mesure que les membres s'élèvent dans la compagnie, ils essaient généralement de promouvoir ou d'assister d'autres membres issus de la même cellule. Cela peut déboucher sur le copinage et l'intimidation. Le deuxième gros défaut, c'est la forte proportion d'études menées hors du cadre universitaire. Si un étudiant n'est pas motivé, ou s'il est blessé du fait des erreurs d'un autre, le résultat peut s'avérer négatif. L'abandon des cours et les défections sont toujours mal vus, de même que les remplacements par des nouveaux-venus occasionnels.

Le système ne prépare pas non plus les étudiants au changement radical qu'ils connaîtront en dehors d'une situation de travail directe.



Dans les milieux corporatifs moyens et élevés, l'éducation enfantine est redevenue beaucoup plus personnalisée. Une fois traversée la «mauvaise passe», les parents corporatifs suffisamment nantis élèvent leurs enfants chez eux, avec le concours d'étudiants au pair, de domestiques et d'un nouveau groupe de crèches exclusif employant des méthodes d'origine européenne. Un enfant qui grandit dans cet environnement aura un sens assez développé de l'élitisme et deviendra l'égal de ses pairs les plus exclusifs uniquement.

Ce système est entretenu par les Grands Gestionnaires qui espèrent ainsi affiner et renforcer la structure de classes inhérentes à la Corporation.

Un courant permanent de compétition par procuration règne parmi les parents (le syndrome de la «mère-régisseuse»). En effet, les triomphes de leur progéniture leur permettent de marquer des points importants sur le plan social contre d'autres parents corporatifs. De fait, ce type de réussite soutient la notion prédominante que les rejetons seront les héritiers de plein droit des postes occupés par leur père et leur mère dans la compagnie.

Certains sociologues pensent que d'ici dix ans environ, on verra apparaître une «Féodalité Corporative» dans laquelle les postes de direction élevés seront héréditaires et prévaudront sur les fiefs (en bref, les zones d'opérations) corporatifs choisis, dirigés par une classe de «serfs» (composés essentiellement de techniciens et d'employés de bureau) nés et élevés au sein d'une corporation.

PVG

LES PERSONNAGES ET L'EDUCATION CORPORATIVE

On peut considérer sans problème que la plupart des personnages-joueurs Corporates débutant leur carrière avec une capacité spéciale supérieure ou égale à 5 ont pu bénéficier d'une éducation corporative. Afin de préciser davantage la question, l'ensemble des Corporates qui désirent obtenir ces antécédents peuvent disposer de 5 à 10 points de compétence supplémentaires pour leur bagage professionnel et ce, au prix de 5 à 10 points à retirer de leurs compétences choisies.

Enfants des Rues

Les enfants des rues forment la grande majorité de la jeunesse de l'Amérique cyberpunk. Ils sont apparus suite à une surveillance minimale provoquée par une charge de travail croissante et une absence de système d'éducation publique dans la plupart des états. A six ans, la plupart des gosses des rues restent sans surveillance jusqu'à six heures par jour. A douze ans, ce chiffre atteint seize heures quotidiennes. A dix ans, près de 90 % des gamins des rues sont impliqués dans quelque gang de jeunes. Il peut s'agir de familles d'enfants simplistes et sauvages, d'un gang de quartier ou d'un Booster-gang plus important auprès duquel ils jouent le rôle de cadet affilié. Dans un cas comme dans l'autre, le gosse des rues emprunte une voie qui le mènera à la mort en pleine adolescence.

La plupart des gangs sont plutôt simplistes au point que leur attitude peut paraître infantile. Ces Familles Sauvages sont fréquentes dans l'Amérique d'après-Effondrement. Il s'agit de groupes d'enfants vivant dans un océan d'ordures. La famille comprend des images parentales bien établies. Prenons Billy, par exemple, il a dix ans, c'est le plus fort et le plus agressif des membres du groupe, et les autres savent qu'il prendra soin d'eux. Billy deviendra donc l'image du père. Mary a neuf ans. C'est elle qui a la sexualité la plus affirmée et s'occupe de nourrir les autres. Elle incarne donc l'image maternelle. Les «enfants» sont tous dévoués aux «parents». En de très rares occasions, ce genre de groupe se formera autour d'un adulte, que l'on appellera familièrement Fagan. Les membres des groupes de Fagan excellent dans l'art du vol, de la mendicité, et de la prostitution. Près de la moitié des enfants atteindront l'âge de douze ans.

Les Gangs de Quartier forment une partie retranchée de la culture des gangs. Ces alliances étant liées à un quartier ou un immeuble, les enfants sont naturellement inclus dans la structure. Ce type de gang est indubitablement semblable à celui de ses cousins nomades. Toutes les facettes de la vie sont partagées et patronnées. Ce sont les descendants spirituels des familles «providence» d'avant-Effondrement. Certains s'occupent des enfants tandis que d'autres trouvent du boulot. Certains guettent les intrus pendant que les autres dorment. Certains sont capables d'apprendre les bases de l'alphabetisation. Ces Gangs de Quartier gardent un semblant de dignité humaine et reculent devant les activités ouvertement illégales. Ils ne peuvent pas prendre le risque de subir des représailles policières. Sans l'argent nécessaire pour

se protéger, les gamins des rues sont maltraités par la plupart des flics. Ils forment les masses blotties de l'Amérique de 2020, les pauvres qui travaillent.

Les affiliés viennent en dernier. Les Booster-gangs grands et puissants cherchent toujours des remplaçants et de nouveaux membres. L'usure et la police réduisent constamment leurs effectifs. Nombre d'entre eux laissent des «associations» de jeunes se former. Ils font appel aux affiliés loyaux pour effectuer certains boulots qu'ils leur accordent comme une faveur. Ceux-ci paient un tribut sous forme de liquidités ou de drogue à leur Protecteur. Les affiliés ont des rapports légèrement rivaux avec les gangs de quartier. Au fur et à mesure que les gosses grandissent, les affiliés se voient accorder un profil criminel de plus en plus élevé. Les Gangs de Quartier locaux n'apprécient pas une telle attention, chaque camp craignant que l'autre ne les dénonce à la police.

En général, un compromis difficile, ponctué d'actes de violence perpétrés par chaque camp, finit par l'emporter. A quatorze ans, les affiliés sont souvent des membres à part entière, à moins qu'ils ne soient morts.

Point de détail intéressant sur les affiliés, il n'est pas rare qu'un Protecteur confie une exécution à un groupe de gamins de douze ans. Même dans l'ère cyberpunk, il est difficile de faire condamner un mineur pour meurtre. L'explication la plus logique à cet état de fait est celle du fossé des générations. La plupart des juges ont grandi à l'époque plus libérale d'avant-Effondrement et ont toujours un préjugé contre l'exécution des enfants. D'ordinaire, si l'on peut plaider quelque vague semblant de légitime défense, le gosse s'en tire avec quelques années de prison. Malgré le mauvais état du système carcéral, les mineurs sont généralement mieux traités que les adultes (et apprennent au minimum à lire). Quand on parle de mineurs, l'enfant en question a souvent moins de treize ans. Aujourd'hui, l'âge de la majorité légale est de 16 ans.

Enfants des Nomades

Appelé Néotribalisme par les érudits qui l'étudient, le système des Nomades n'est pas dépourvu d'honneur, même si celui-ci est exclusivement interne. Ce n'est pas l'honneur du bushido ; c'est un honneur qui rappelle le Far West. La vie n'est donc pas facile, mais elle est juste, du moins quand on a affaire à d'autres Nomades. Autre similitude avec le Far West, la peur de confier les enfants de la communauté à d'autres personnes. Même quand on leur offre une éducation corporative, les Nomades la refusent le plus souvent.



Assez bizarrement, ces mêmes nomades sont probablement les plus chanceux de tous les enfants de l'Amérique cyberpunk. Ils grandissent au sein d'une communauté très unie. Ces enfants ont plus d'occasions que les autres de pratiquer des jeux créatifs. Ils sont mis en présence de plus de modèles que quiconque. On leur donne un système de valeurs et une identité culturelle. On inclut également dans leur apprentissage le respect et la discipline. Contrairement au système corporatif, ces choses ne leur sont pas enseignées dans un environnement artificiel et elles ne sont surtout pas inculquées de force. Enfin, les jeunes Nomades apprennent aussi à lire et à écrire les mathématiques, la mécanique et l'électronique. Toutes ces compétences sont nécessaires pour survivre dans cette époque cyberpunk.

Le respect interne qui prévaut dans la culture nomade est un des facteurs cruciaux de son succès. La «politique d'acceptation» nomade a conduit des groupes intéressants à rejoindre leurs rangs. Les familles disposent d'un pourcentage élevé de professeurs. Il ne s'agit pas de personnes sachant lire et écrire, mais de véritables professeurs diplômés. Dans le sillage de l'Effondrement, nombre de chefs révolutionnaires étaient des professeurs. Quand l'armée a fini par reprendre un minimum de contrôle, sa première action a consisté à faire une rafle parmi les «radicaux». Bon nombre de ces derniers ont été assez intelligents pour fuir avant l'arrivée des militaires. Ce faisant, ils rejoignirent les Nomades. Les professeurs ne sont pas les seuls à avoir rallié ce sanctuaire. On compte aussi des artistes, des militaires «indigénisés», des avoués (mais ce fait n'est pas vraiment rendu public), des banquiers, des économistes, d'anciens agents secrets, des criminels, des rockers, des prêtres. En fait, un nombre immense de personnes éduquées et expérimentées, ainsi qu'un groupe important de fermiers et d'artisans permettant aux Nomades la faculté de survivre (quand la seule volonté de vivre ne suffit pas).

Si la plupart des parties de Cyberpunk mettent en scène des adultes, certains auront peut-être l'envie ou le besoin d'utiliser des PJs ou des PNJs plus jeunes. Si le MJ autorise la présence de personnages plus jeunes, ceux-ci devront être conçus en profondeur. Si le MJ décide que les joueurs connaîtront de longues périodes de «loisirs», ces derniers devront recevoir des points de compétence, sans oublier un événement marquant par année de leur vie. La plupart des Punks des Rues devraient commencer leur carrière de préférence avant l'âge de seize ans. Nombre de Nomades la commenceront quasiment à la naissance.

PVG

LES ENFANTS ET LE CYBERMATERIEL

Le cybermatériel produit des effets très complexes sur les jeunes personnes, surtout chez les enfants qui traversent les changements de la puberté (bousillez donc la chimie du corps de ces gosses et regardez-les perdre la raison). Par conséquent, la plupart des revendeurs de cybermatériel agréés refuseront de discuter avec un adolescent pré-pubère. La majorité des Nanotech, Optiques, Audio, et Neuromats n'ont pas d'effet néfaste au-delà de 10 ans. Tous les types de Boosters de Réflexe provoquent des douleurs de croissance débilantes. Les Treillisages des Muscles et Os arrêtent tout développement du squelette (de la Constitution). Les Muscles Greffés ne poussent pas correctement. La plupart des autres cybermatériels doivent être remplacés chaque année car le corps continue de grandir. De nouvelles études ont montré que les enfants entre 10 et 12 ans peuvent assimiler tout le matériel concernant la tête moyennant une perte d'humanité faible, voire inexistante. Même jusqu'à l'âge de seize ans, le traumatisme est grandement diminué. Sur le plan du jeu, tout le matos affectant la tête implanté jusqu'à l'âge de onze ans occasionnera un jet de dés de perte d'humanité normal, dont le résultat sera divisé par trois. Entre douze et quinze ans, la perte est diminuée de moitié. Après l'âge de seize ans, la perte est normale. La plupart du matériel consacré à la tête reste hors de portée de la bourse des enfants. Seuls un concept de personnage très puissant, une chance incroyable ou l'emprisonnement permettront un tel implant.

Education

L'éducation est la marchandise la plus précieuse qu'une personne puisse posséder. Par conséquent, elle coûte également très cher. Dans l'Amérique d'aujourd'hui, on peut difficilement parler d'éducation publique. La plupart des zones urbaines disposent d'une seule université. Dans ces zones rurales, l'enseignement est axé sur les aspects quotidiens de la survie et non sur les mathématiques abstraites ou quelque autre forme d'éducation supérieure.

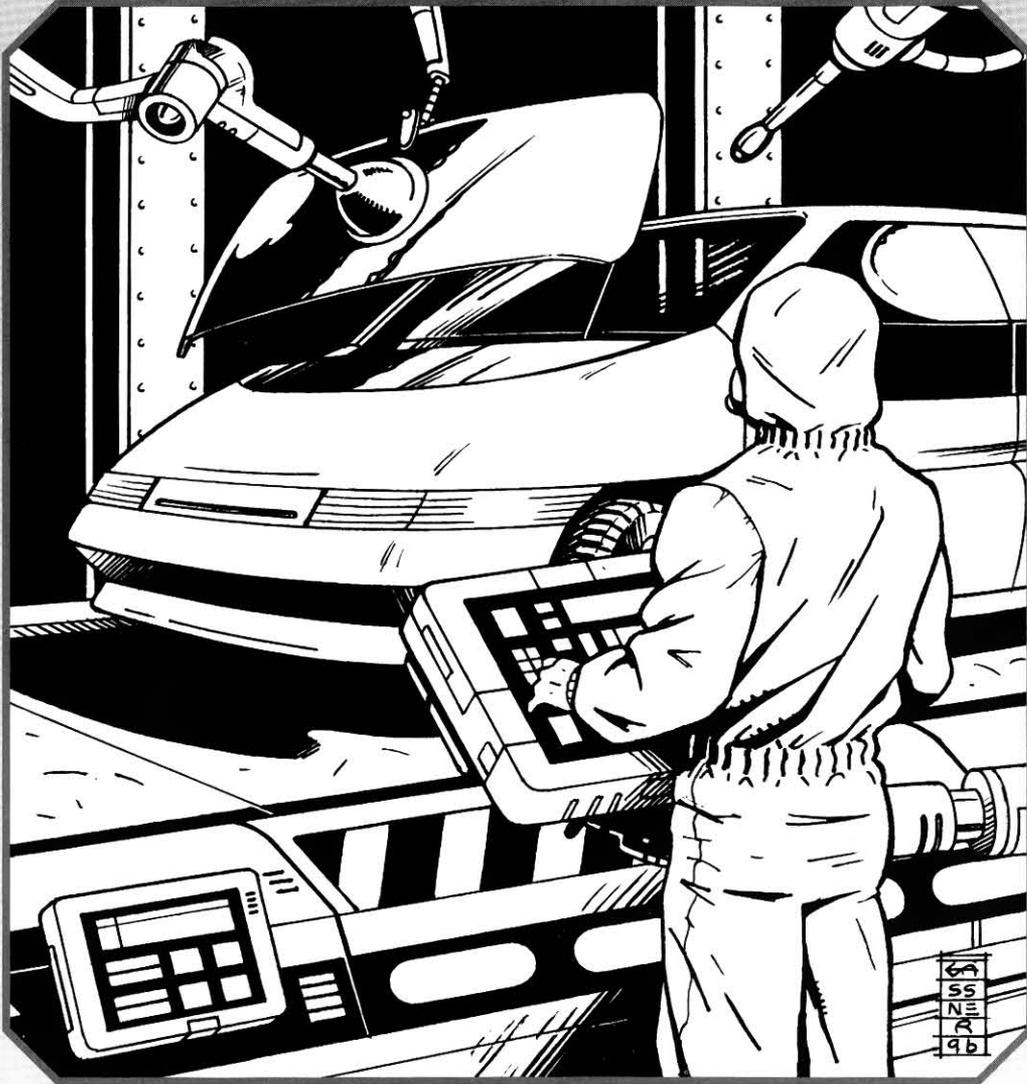
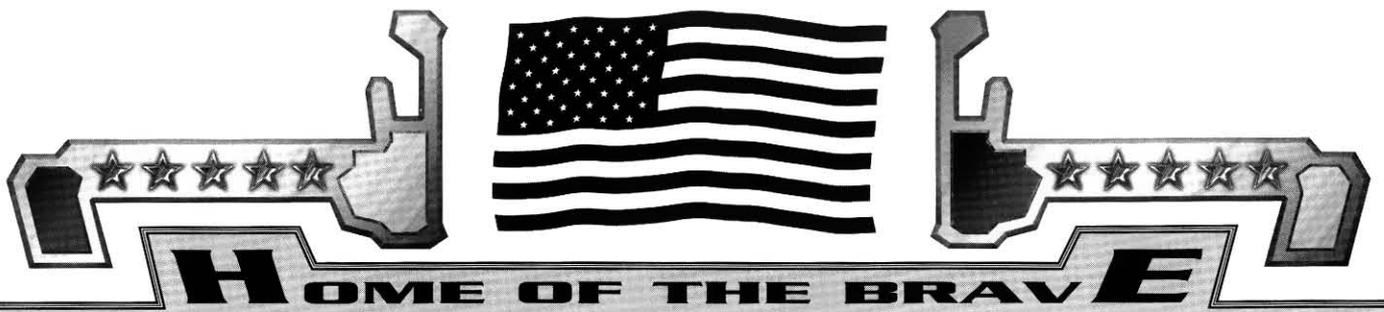
Dans les Universités, la liste d'attente est très longue et les frais d'inscription prohibitifs. En l'absence d'un système éducationnel commun, il n'existe aucune théorie commune appliquée. Le processus s'est donc fragmenté, surtout si l'on tient compte des toutes nouvelles technologies en vigueur.

Une des percées importantes de l'éducation réside dans la réalité virtuelle. Cette technologie permet de gagner du temps et de mieux retenir l'enseignement diffusé. Toutefois, la possibilité que l'ordinateur soit victime d'interférences hostiles peut transformer les étudiants en pions ou en infirmes psychologiques. Des intelligences artificielles ont été employées comme chien de garde, mais l'incapacité des machines à imiter les circonvolutions de la pensée humaine est souvent

responsable d'une succession d'incidents traumatiques. L'école virtuelle représente la plus rapide et la façon la plus complète de posséder une véritable éducation. Toutefois, si on ne dispose pas d'une grosse somme d'argent, c'est aussi la plus dangereuse pour la psyché.

L'éducation corporative a produit quelques beaux esprits. L'éducation est assez complète, mais le niveau de stress est horrible. Les étudiants sont matraqués de modifications comportementales, de tests de loyauté, d'endoctrinement et de propagande. Nombre d'enfants n'ont pas vraiment le choix du domaine qu'ils doivent étudier. Tout le programme d'étude est basé sur les aptitudes individuelles. Tous ces facteurs atteignent leur paroxysme à quinze ans, âge auquel les élèves doivent passer un examen final. Non seulement ce dernier détermine à quel niveau l'individu va commencer sa carrière corporative, mais c'est aussi la dernière goutte qui amène bien souvent ces enfants au suicide.

Pour certaines personnes, la technologie des puces représente la plus simple des formes d'éducation. Les médias l'appellent «une éducation pour fainéants». Là encore, il existe de gros inconvénients. Les spots publicitaires corporatifs sont légions sur le marché des puces (par exemple, un texte en caractère gras inexplicable qui parle de NOURRITURE). L'un dans l'autre, il est probablement moins dangereux d'apprendre à lire.



Cyberpunk, les cauchemars d'une concentration presque totale des richesses et d'une importance limitée du travail manuel s'additionnent pour créer une économie à deux vitesses. Soit vous avez tout, soit vous êtes totalement démunis. Ceux qui se sont fait absorber par les limbes de la classe moyenne corporative forment une minorité décroissante.

Moins de 15 % des Américains peuvent être considérés comme appartenant à la classe moyenne. Cela représente moins de 30 000 000 de personnes. En comparaison, ce pourcentage peut atteindre 40 % en Europe et dans certaines parties de l'Asie. En fait, ces zones sont nettement plus riches que l'Amérique de 2020. Il paraît assez évident que les classes moyennes de l'Amérique cyberpunk travaillent pour une corporation.

L'économie américaine est essentiellement composée de trois types d'entreprise : l'industrie des services, la fabrication industrielle, et la technologie.

L'industrie des services est une appellation assez large qui englobe tout ce qui va de l'officier de police à la prostituée.

Les industries des services américaines se soucient principalement de nourrir, d'habiller et d'informer le monde. Ce n'est pas une mince affaire pour une population inférieure aux deux cents millions d'habitants. La fabrication industrielle est revenue en Amérique (les syndicats apprécieraient certainement, s'ils existaient encore). L'ensemble des aspects de la fabrication sont redevenus rentables, grâce au faible niveau de vie en vigueur dans l'Amérique de l'après-Effondrement.

L'industrie des technologies est le moteur de toutes les économies. Cybermatériel, Nanotech, et Produits Biologiques comptent parmi les affaires les plus profitables qui soient de nos jours. Toutefois, la technologie est également la plus changeante et la plus transitoire des industries. Heureusement, l'ingéniosité américaine est bien vivante. Bien entendu, il en va de même du pillage corporatif. Il n'y a pas à se tromper, en Amérique, les vraies innovations dans un domaine viennent généralement du bas de l'échelle.

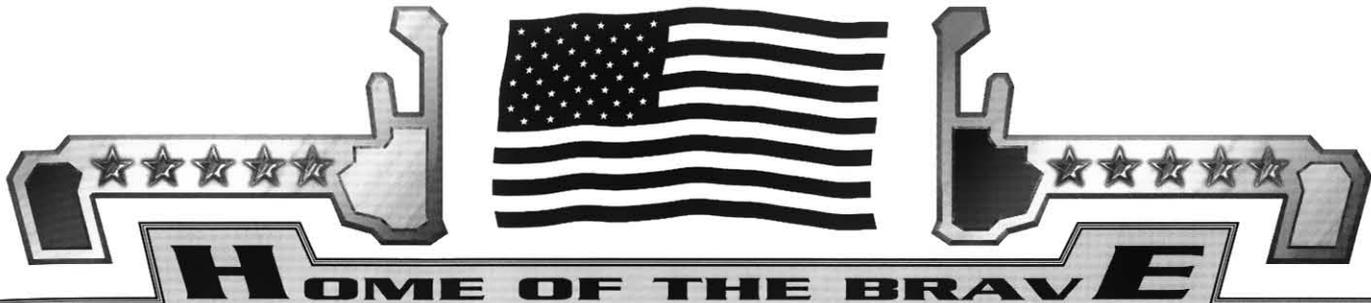
L'auto-éducation est la plus difficile de toutes. Des programmes de démarrage d'apprentissage de la lecture des recherches personnelles (la recherche de banques de données comme celle des rumeurs et des pistes circulant dans la Rue, et l'échange de son expérience avec d'autres Chevaucheurs de Limite forment les méthodes les plus fréquemment utilisées. Médias et Rockers sont contraints de recourir à ce genre de méthodes d'auto-apprentissage à cause de l'incroyable somme de propagande que l'on subit par le biais de la presse. Ce genre d'individus a généralement accès à des informations qui seront limitées pour la plupart des gens. Il faut également se souvenir que le processus éducatif est loin de s'arrêter à l'entrée dans le monde adulte.

Etre «cyberpunk», telle est la question, et non accepter le monde tel qu'il paraît. L'éducation nomade mérite une mention spéciale. Les

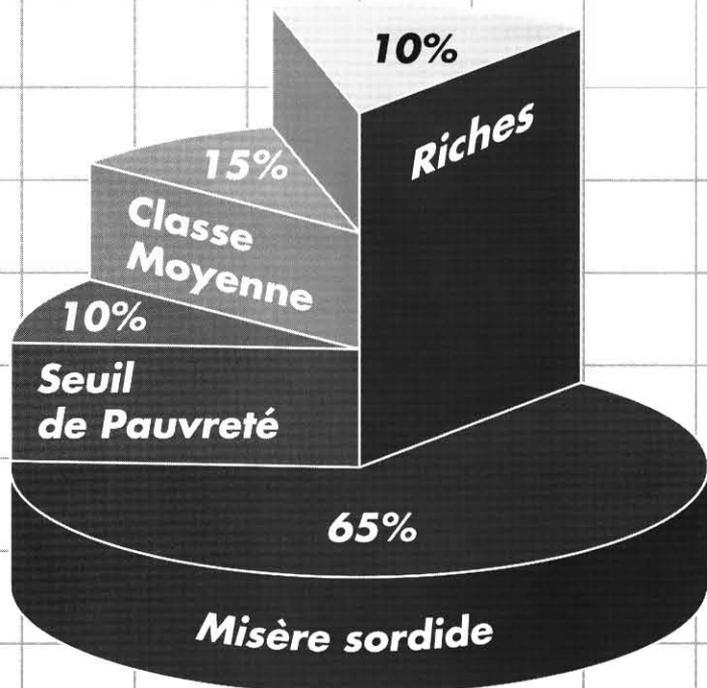
Nomades ne donnent pas accès à leurs enfants à la légère. A cette attitude protectrice s'ajoute un profond respect pour les professeurs et l'éducation dans leur ensemble. Les écoles nomades sont ouvertes à tous les enfants. Ils donneront même leur enseignement aux enfants des étrangers plutôt que d'abandonner les ignorants dans un monde dangereux.

Travail

L'américain cyberpunk moyen existe-t-il ? Oui, il y a des gens qui vivent dans une niche socio-économique que l'on pourrait qualifier de «moyenne», ou, plus exactement, de «médiane». En même temps, il faut comprendre que la «classe moyenne» traditionnelle est petite, surtout lorsqu'on la compare à l'Américain moyen du vingtième siècle. Dans le monde de



Distribution Actuelle des Richesses



Les Principales Divisions de l'Industrie Américaine

Fabrication



Technologie



Services



Personnalités

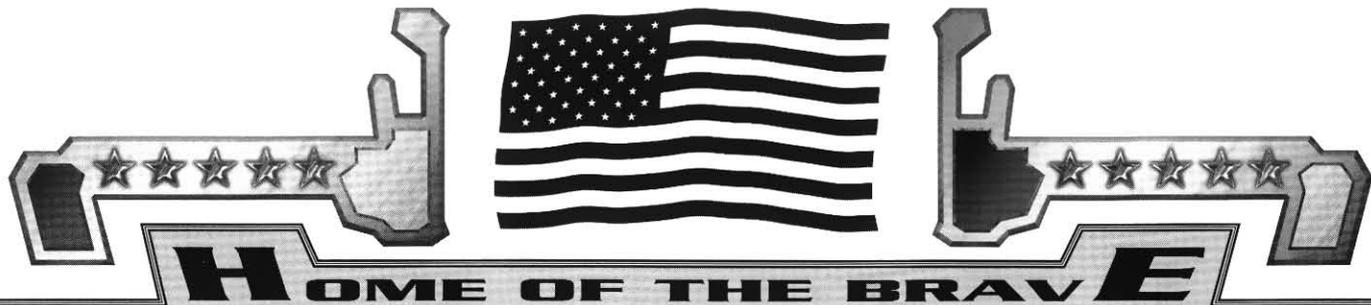
FREDERICK «GARY» GYERSON



Célèbre Média - tient la chronique Médias d'aujourd'hui dans le magazine Rockerboy.

Les deux parents de Gary étaient des cadres de l'industrie du spectacle quand il naquit en 1984. Avec l'avènement de l'Effondrement, sa famille quitta la banlieue pour emménager dans une enclave corporative murée. Jusqu'en 2008, Gary ne quitta jamais le complexe corporatif sans être accompagné par un membre de sa famille. En cette année charnière de 2008, Gary réussit le test d'équivalence du lycée administré par l'école de sa corpo et il fut envoyé dans une université française. Echappant au comité d'accueil de sa corporation, Gary passa les premières 48 heures seul et acheta des drogues douces occasionnant une dépendance, se fit voler et rosser et fut finalement retrouvé dans une soirée dansante industrielle.

Il passa les deux années suivantes à l'université avant de retourner dans sa corporation pour y exercer un premier métier. Ce genre de poste serait le paradis pour 70 % des Américains, mais Gary avait l'impression de stagner. Si sa division ne permettait pas d'ascension verticale, il provoquerait la sienne. Il puisa dans ses expériences de jeunesse pour créer Dures Réalités, une école de survie pour enfants de corpo. Sa proposition rencontra un succès immédiat.



Les ados corporatifs âgés de 14 à 17 ans dépensent de grosses sommes pour passer deux semaines à vivre dans des cubes, manger des croquettes, rencontrer de vrais habitants des rues et s'entraîner dans des simulations en braindance de situations urbaines. Ils apprennent la Langue de la Rue et à marchander. En général, ça se termine par 48 heures passées seul (tout en étant suivi par un vrai Solo des rues pour assurer sa protection, évidemment).

Bien sûr, ce programme a ses critiques. Au début de sa carrière, Johnny Silverhand déclara, après qu'on lui eut demandé de donner un concert de rue dans le cadre de Dures Réalité, que ça revenait à demander à un «groupe de végétariens convaincus de faire un concert dans un parc à bestiaux rempli de boeufs de Hereford décornés».

Gary vit dans un complexe corporatif à New Greensprings, dans le Maryland. Il dispose de bureaux et d'un baisodrome à Baltimore, où il partage son temps entre la création de publicités pour Dures Réalités et ce qu'il appelle «des recherches pertinentes», c'est-à-dire la vieille trilogie impie du «drogue, sexe et rock'n'roll». Il entretient une clique de marginaux «pittoresques» en guise d'instructeurs.

**INT 6 REF 7 TECH 7 SF 9 BT 8
CH 7 MV 7 CON 7 EMP 9**

Compétences : Ressources 6, Look 8, Habillement & Style 8, Connaissance de la Rue 8, Persuasion 9, Social 7, Enseignement 7, Esquive 8, Pistolet 5, Conduire Automobiles 6, Lutte 5.

Cybermatériel : Tatouages Lumineux, Techchev, Implant Contraceptif, Wearman Mark 2.

RIPT KEVLAR



ENN Entertainment News Network - Interview tirée de la feuille de chou Night City Aujourd'hui, juin 2020.

- Parmi les articles que j'ai écrit cette année, mon préféré est celui qui parle des Simples d'Esprit, le boostergang dont les membres devaient tous avoir un Q.I. inférieur à 90.

- Je me souviens de cette histoire, mais je ne me rappelle plus où ça se passait.

- Oh, j'en sais rien. Je suis sûr et certain que c'est arrivé quelque part. Sinon, ça devrait vraiment arriver tôt ou tard, vous savez ? En fait, une grande partie des nouvelles modes dont je parle éclatent seulement après que j'en ai parlé. Comme les anneaux à mamelon pour animaux familiers. C'est ça être à la Limite !

Les témoins rapportent que Ript Kevlar a commencé en 2016 comme conseiller minceur dans une salle de fitness de Night City. En quelques années, son charisme (et ses bio-améliorations) l'ont promu au rang de conseiller personnel de Mita Parente, le magnat des JT d'ENN. A cette époque, ENN lui a payé une carte NIE et il a commencé à apparaître dans les fichiers officiels. Il était dans une position idéale pour donner des nouvelles fraîches et brûlantes de la Rue à Mlle Parente, nouvelles qu'elle ne vérifiait jamais mais qui divertissaient quand même les gens.

- On dit que j'exerce une sorte d'influence à la Svengali sur Mita. Vous voyez ce que je veux dire ? Je parle de 'Sven Golly, c'était pas un impresario d'opéra suédois ?

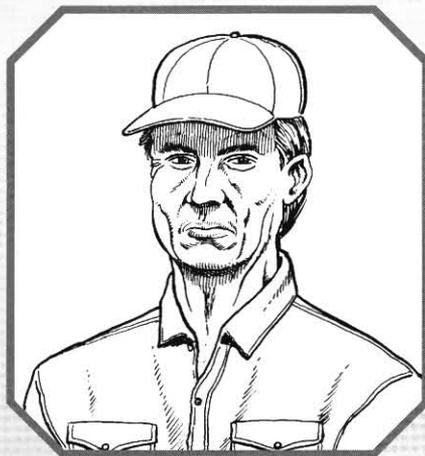
Kevlar habite un appartement ENN dans la tour de la maison mère, le Network News 54, à Night City. Il dispose d'un AV avec chauffeur et passe le plus clair de son temps dans des soirées classieuses, ou encore à se perdre dans des histoires compliquées qu'il raconte au Q.G. d'ENN (aucune d'elles ne paraît avoir le moindre semblant de réalité).

**INT 7 REF 6 TECH 5 SF 9 BT 9
CH 8 MV 6 CON 9 EMP 7**

Compétences : Crédibilité 3, Habillement & Style 6, Endurance 5, Intimidation 6, Perception Humaine 7, Education 5, Persuasion 8, Lutte 8, Pistolet 5, Conduire Automobiles 5, Piloter Jet 5, Discrétion 3, Déguisement 4.

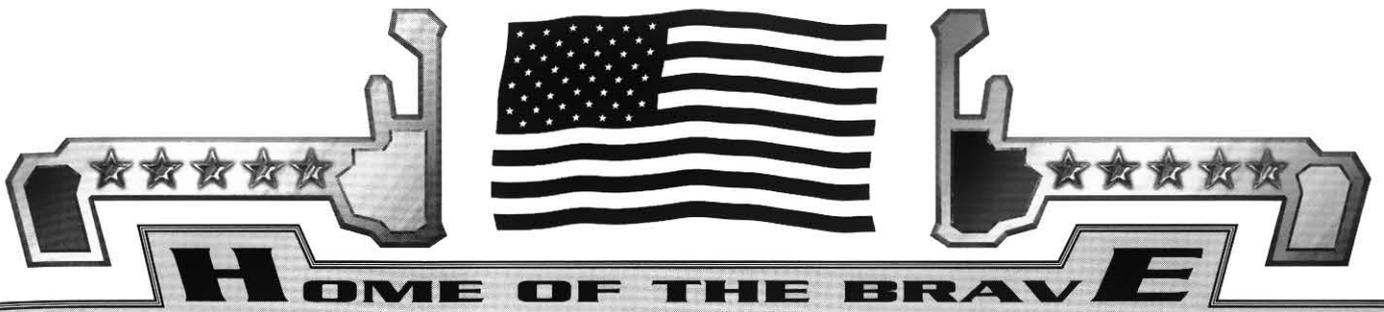
Cybermatériel : Muscle Greffé, Implant Sexuel de Mr Studd, Peau Tissée ; Biomondeur, Optishields, Len-tilles Changeantes.

PHILIP BERN



Fermier - Extrait de l'intro des Dieux de la Verdure, la toute dernière info-puce consacrée aux agro-entrepreneurs qui défrichent de nouveaux terrains dans le Midwest empoisonné.

Aujourd'hui, Philip Bern fournit quelques restaurants et épiceries réservés aux riches. Mais ces trente dernières années ont marqué une route longue et sinueuse. Avant l'Effondrement, il enseignait l'agriculture dans une université d'état. Avec l'avènement de l'Effondrement, l'éducation supérieure financée par le gouvernement fut complètement éliminée. Les Agricorpos n'engageaient que des bioingénieurs et des généticiens. La famille Bern se retrouva sans abri, ainsi que des dizaines de milliers d'autres employés du gouvernement. Mais les Bern continuèrent de croire que le gouvernement qui les avait financés s'occuperait d'eux. Ils rallièrent un camp gouvernemental dans les Badlands du Dakota du Sud. L'inefficacité, la corruption, la famine, les émeutes et la mort suivirent. Philip perdit sa famille mais survécut. Travaillant au champ en tant que zéro non spécialisé, il parcourut le pays à la recherche d'un bout de terrain où il pourrait lancer une ferme autonome. Mais toutes les parcelles qu'il découvrit étaient contaminées ou rendues hors de prix par la concurrence corporative. Philip retourna finalement à ses sources La ferme Nouvelle Résolution se dresse sur le site du Camp de Relocalisation Fédéral S.D.3. La terre de cette ré-



gion est généralement inhospitalière. La ferme Nouvelle Résolution s'étend sur une tombe collective estimée à 30 000 sans-abri, y compris la famille de Philip Bern, morte depuis plus de 20 ans à présent. La terre est bon marché et les Corps n'en veulent pas.

Le projet de prédilection de Bern est la recherche des graines ou des rhizomes des vieilles variétés américaines, lesquelles ont toutes disparues pour être remplacées par des produits comme la Tomate P-16 de Lightner. La P-16 fournit probablement chacune des tomates (ou images de tomate) que le Cyberpunk moyen a jamais vues. Facile à produire grâce à une main-d'oeuvre entièrement robotisée. Elle peut rester 8 mois sur les étagères si les conditions sont idéales.

Ce sont des caravanes nomades qui livrent les produits de Nouvelle Résolution aux centres urbains assez riches pour acheter des aliments frais.

INT 8 REF 8 TECH 6 SF 6 BT 5
CH 6 MV 7 CON 7 EMP 8

Compétences : Famille 8, Résister à la Torture et aux Drogues 5, Connaissance de la Rue 7, Perception Humaine 6, Commandement 4, Botanique 8, Chimie 5, Education 7, Expert : Agriculture, Enseignement 7, Survie en Milieu Hostile 4, Zoologie 3, Lutte 4, Conduire Automobiles 4, Fusil 5, Gentech 7, Premiers Soins 5.

Cybermatériel : aucun.

AURELIA CHANG



Fixer et Organisatrice de Main-d'oeuvre - Rapport du Personnel d'INFOCOMP N°17356-f.

Les parents d'Aurélia ont fui Hong Kong devant l'arrivée des Chinois. A Hong Kong, San Francisco ressemblait à la terre promise pour une population qui parlait le cantonais. Malheureusement pour Aurélia, ils étaient en queue d'une vague d'immigration chinoise massive. Chinatown déborda et la guerre des gangs éclata entre diverses factions immigrantes. Pour trouver du travail, les Chang quittèrent la communauté et rejoignirent les rangs des dépossédés. Aurélia était le seul membre de la famille à parler anglais. La survie nomade exigeait négociations et marchandages incessants. Aurélia apprit vite et, en 2008, devint la négociatrice de la famille pour créer un groupe de travail multinational. Aurélia et son réseau remplacèrent le crime organisé des immigrants européens d'une époque précédente.

Aujourd'hui, l'organisation des Chang opère presque entièrement dans le Réseau. Chaque famille rejoignant l'organisation se voit attribuer un Netrunner de liaison. Cet arrangement offre plusieurs avantages aux membres de la famille. L'organisation peut s'assurer de la disponibilité d'un nouveau job dès que la tâche en cours est terminée. Plus besoin de traverser des zones potentiellement hostiles pour chercher du travail des semaines durant. L'organisation s'occupe des permis de travail et de la douane si nécessaire. Les boulots ou demandes d'emploi peuvent être regroupés par taille ou main-d'oeuvre, par zone géographique et par compétences particulières. L'organisation peut passer des arrangements particuliers pour fournir des services personnels tels que des précepteurs, des docteurs et des dentistes.

Aurélia Chang coordonne d'immenses mains-d'oeuvre nomades depuis le centre du Mexique jusqu'à la frontière canadienne. C'est d'autant plus impressionnant qu'elle n'a jamais mis les pieds sur terre depuis plus de quatre ans. L'organisation des Chang opère depuis un somptueux dirigeable de reconnaissance de classe Reine des Cieux. Meublé sur mesure, il s'appelle le Duvet du Cygne. Sa commission payée en nature est transférée à bord du Duvet du Cygne dans des conditions soigneusement contrôlées. Elle est dure en affaires, ne recule jamais et n'assiste à aucun rendez-vous en personne.

INT 8 REF 6 TECH 5 SF 9 BT 9
CH 9 MV 6 CON 5 EMP 5

Compétences : Indic 7, Look 5, Habillement & Style 5, Interrogatoire 5, Intimidation 3, Résister à la Torture et aux Drogues 4, Eloquence 6, Connaissance de la Rue 5, Perception Humaine 6, Commandement 8, Social 4, Pistolet 5, Esquive 4, Persuasion 5, Gestion 4, Perception 5, Expert : Négociations 6, Piloter Dirigeable 5.

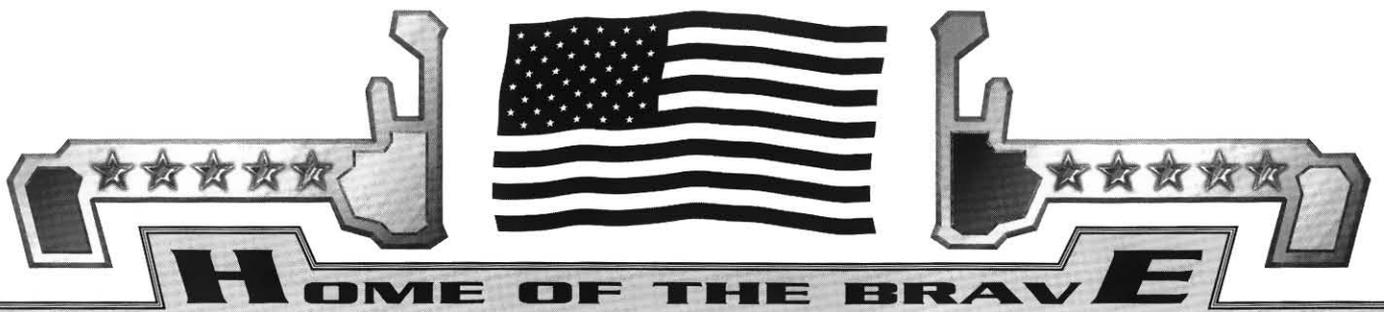
Cybermatériel : Processeur de base, Booster Tactile, Support de Pucés, Prises d'Interface, Connexion Cybermodem, Connexion Superarme, Cyberoptique, Times Square Plus, Pucés de Reconnaissance Visuelle, option Infrarouge, Cyberaudio, Analyseur de Stress Vocal, Liaison Radio, option Liaison Radio à Bande Étroite.

JEFF RAMOS



Producteur T.V. - Biographie tirée du mensuel Electroculture, numéro de novembre 2020

Jeff est l'un des producteurs de télévision les plus en vue des années 2020. Mais la télévision publique n'est plus ce qu'elle était. Les principaux réseaux de télé sont devenus de plus en plus homogènes, les corps de loisirs ont recherché le plus petit dénominateur commun leur permettant de vendre de la pâte pour chats et des produits d'hygiène féminine. Les chaînes publiques telles qu'elles existaient dans les années 80 et 90 ont connu le même sort que le dodo, le yuppi, et le revenu disponible. Mais en 2020, n'importe qui peut faire de la TV publique. Il suffit pour ça d'avoir un peu d'argent et un camescope.



En 2015, Jeff et un ami ont lancé «Le Monde Détaillé des Bolides de Waldo», qui passait une fois par semaine à 5 heures du matin ; et à 9 heures si Jeff avait gagné au tiercé pendant la semaine. Puis il a dû apporter son aide sur le plateau de «Sue, Gourmet des Micro-Ondes». Son cousin avait eu une idée de jeu télévisé. Aujourd'hui, Jeff produit et monte soixante-sept émissions publiques hebdomadaires dont «Notre Héritage Latin», «Night City», «Notre City !», «Des Filles et des Hommes» et «Bana Slugs va à Rio».

Il habite dans un de ses studios de production vidéo, au sous-sol de l'immeuble de Night City Aujourd'hui. 60 % des spectacles télévisés de CalNor souffrant d'un manque d'homogénéité passent entre ses mains. L'éminent Fixer Vinnie «Enchères Publiques» Tedeco lui procure des drogues de synthèse en échange d'un temps d'antenne pour vendre aux enchères ses denrées mystérieusement démarquées. Ces drogues permettent à Jeff de travailler 5 jours d'affilée, au-delà du seuil d'épuisement. Il ne sait dire «non» à personne et porte constamment des lunettes de soleil. Il garde un sac de 50 kg de croquettes dans un coin car «c'est plus simple comme ça» et n'a pas besoin de sortir. Il dispose d'apprentis reporters s'occupant la rue de jour comme de nuit pour trouver des histoires à raconter dans le Rapport d'Informations Brutes. Une lettre, clouée au mur, a été écrite par une mère qui a reconnu son fils disparu dans un reportage consacré à une bagarre de gangs locaux.

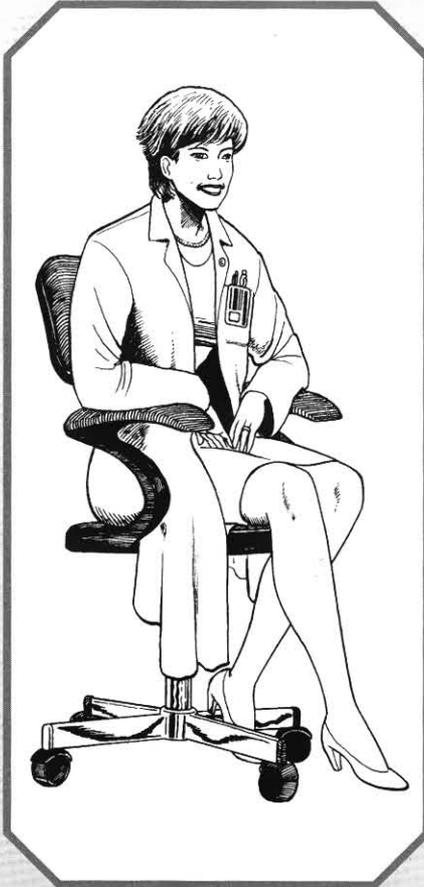
Entre 1990 et 2020, la télévision publique est passée des mains d'un petit groupe d'élus à celles de la communauté électronique. L'explosion des moyens de communication des années 80 et 90 a rendu la technologie de la vidéo suffisamment bon marché pour que, même après l'Effondrement, la télé reste accessible à l'Homme de la Rue. Cela dit, ce serait bien si ce dernier cessait d'appeler Jeff Ramos à deux heures du matin pour lui donner une nouvelle idée d'émission télévisée.

**INT 8 REF 6 TECH 9 SF 8 BT 7
CH 5 MV 6 CON 8 EMP 8**

Compétences : Système D 6, Endurance 5, Connaissance de la Rue 7, Gentech 8, Electronique 7, Photos et Films 8.

Cybermatériel : Cyberfoie T-Maxx.

JENNIFER CHU



Scientifique et Technicienne - Extrait de L'Appel du 15 au 26 mars 2020, la Newsletter des Employés de Militech.

Jennifer Chu est née en 1980 à Trenton, dans le New Jersey. Elle démonte tout ce qui lui tombe entre les mains depuis qu'elle est enfant : montres, jouets, cafards, escargots, etc. Il n'est pas surprenant qu'elle soit devenue conceptrice de cybermatériel. IEC l'a engagée pour une bouchée de pain en dépit de ses diplômes en génie électrique et en physiologie humaine tous deux avec mention très bien. Elle a épousé son amour de jeunesse, un Zéro enseignant en arts martiaux, et IEC les a installés à Berlin après avoir acheté un passeport américain à son mari. D'une certaine façon, les promotions n'ont pas suivi. Jennifer a fait un superbe travail en construisant et en implantant du cybermatériel «anti-rejet», mais ses articles ont été enterrés par les revues européennes et japonaises. Celles-ci pensent que les Américains ont toujours cru tout savoir.

Entre-temps, les idées de Jennifer ont continué à rapporter de l'argent, mais son patron lui a signifié qu'elle mettrait sa carrière en danger si elle prenait un congé pour avoir et élever des enfants. Elle se souvenait bien de son contrat, non ? Soudain, les six pages de baragouin corporatif qu'elle avait signées à l'âge de vingt-deux ans ont semblé devoir gouverner le restant de ses jours. Elle s'est mise à remarquer que des concepteurs de sexe masculin moins expérimentés qu'elle la prenaient de vitesse dans les revues. Au bout de neuf ans passés chez IEC, elle se retrouvait coincée dans la culture corporative ; jusqu'à ce qu'elle rencontre un gentil type de Militech lors d'une fameuse conférence académique. Militech attachait vraiment de la valeur aux talents de Jennifer et comprit ce qu'elle voulait offrir à sa famille. Et l'équipe qui était venue les extraire, sa famille et elle, s'est montrée si soignée et si polie.

Jennifer, son mari et ses deux enfants en bas âge vivent aujourd'hui sur un hectare et demi de terre dans l'Ouest de l'Oregon. Le matin, elle parcourt la plage avec ses enfants et visite le studio de son mari. Certaines matinées, ils prennent leur petit déjeuner avec les gentils types de la sécurité de Militech qui habitent juste au-delà de la clôture. L'après-midi et tard le soir, elle conçoit des modèles de cybermatériel complets pour Militech. La compagnie a encouragé sa curiosité et lui a acheté le meilleur cybermodem. Elle peut non seulement communiquer directement avec ses équipes de conception et de mise à l'épreuve depuis son bureau relié au réseau, mais elle travaille en outre sur de petits cybermodems passe-partout qu'elle pourra intégrer à certains de ses modèles les plus récents. En travaillant pour Militech, Jennifer et sa famille ont enfin trouvé la paix et la sécurité qu'ils tentaient d'obtenir depuis si longtemps.

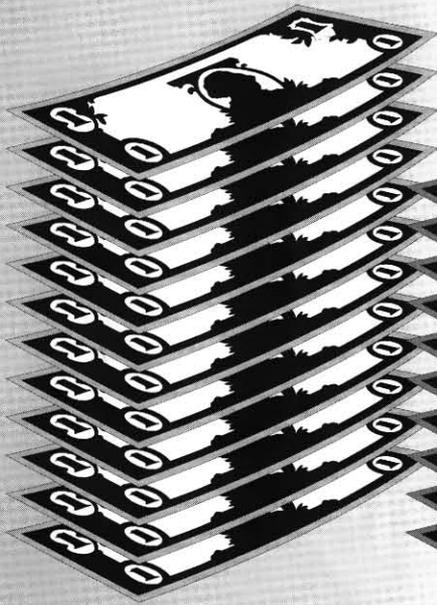
**INT 9 REF 7 TECH 9 SF 6 BT 8
CH 7 MV 5 CON 5 EMP 6**

Compétences : Ressources 8, Habillement & Style 4, Biologie 6, Look 5, Education 8, Expert : Physiologie Humaine 6, Chimie 4, Bibliothèque 7, Expert : Concevoir Cyberconsole 9, Mathématiques 4, Physique 4, Programmation 4, Connaissance des Systèmes 5, Gentech 6, Concevoir Cyberconsole 6, Cybertech 8, Electronique 6.



ECHELLE COMPARATIVE DES SALAIRES

**Paie
Corporative**



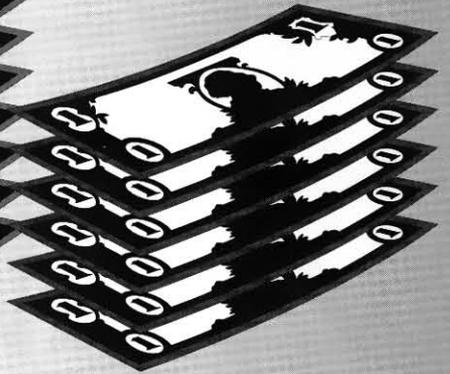
6 000 EB

**Paie
Gouvernementale**



5 000 EB

**Paie
de Nomade**



3 000 EB

Revenus

En 2020, 90 % des richesses américaines sont contrôlées par 10 % à peine de la population. 15 % de plus peuvent être qualifiés de classe moyenne. Ce sont les employés des services techniques des grandes corporations. Ils vont du programmeur informatique au spécialiste des extractions (note de l'auteur : la plupart des joueurs entreront dans cette catégorie). Les gens qui vivent sur le seuil de la pauvreté constituent 10 % supplémentaires de la population. Ils vont des artistes crève-la-faim et des cuisiniers ès-grillades aux démarcheurs de rue et aux concepteurs de jeux. Les 65 % d'Américains restants vivent dans une misère sordide ou, au mieux, dans un confort minimal. A ce niveau, les installations sanitaires sont considérées comme un élément de confort.

En 2018, le salaire connu moyen était de 4 000 eb par an. Ce chiffre ne comprend pas les Zéros de certaines zones salariées corporatives. Les

évaluations des IA suggèrent un chiffre plus plausible et légèrement inférieur, tournant autour de 3 200 eb par an. Le salaire corporatif moyen est tombé à 6 000 eb par an environ. Bénéfices et petits profits ajoutent près de 2 000 eb à ce dernier chiffre. Le Nomade moyen reçoit approximativement 3 000 eb de marchandises ou de services payés en nature. Le salaire gouvernemental moyen est de 5 000 eb.

Le pouvoir d'achat de l'Eurodollar est à peu près deux fois supérieur à celui du dollar américain. Le Yen japonais, une devise autrefois forte, est maintenant presque à égalité avec le dollar américain. Les autres devises du monde arrivent clairement en deuxième position derrière l'Eurodollar.

Bon alors, qu'est-ce qu'il permet d'acheter, cet argent ?

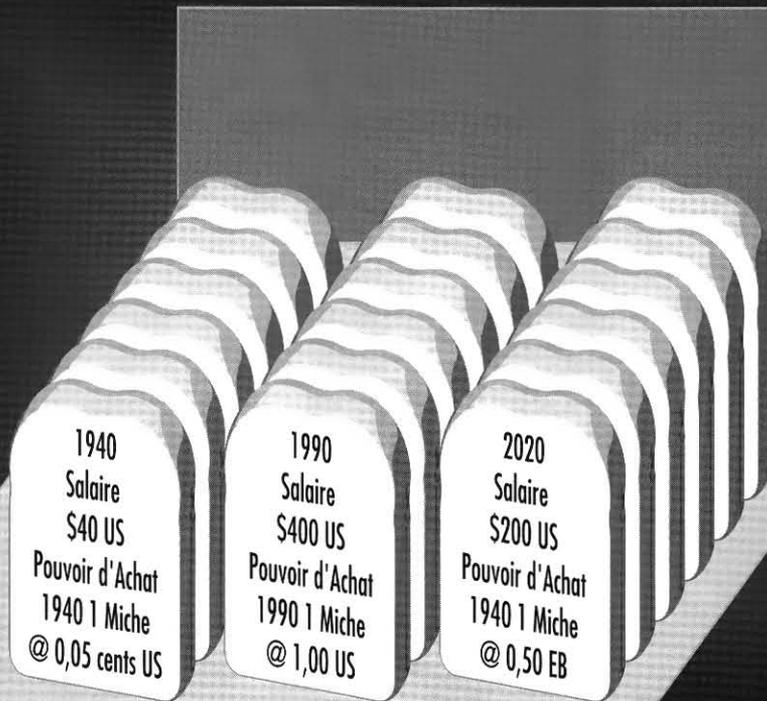
Considérablement moins de choses qu'avant. En 1940, une personne qui gagnait quarante dollars par semaine vivait bien. Une miche de pain coûtait un nickel (5 cents), si bien qu'une semaine de salaire permettait à cette personne d'acheter

huit cents miches de pain. En 1990, une personne vivait bien si elle gagnait quatre cents dollars par semaine. Une miche de pain coûtait presque un dollar. Avec une semaine de salaire, la personne pouvait acheter quatre cents miches de pain. De 1940 à 1990, le salaire moyen a augmenté de 100 %, mais le pouvoir d'achat du dollar a chuté de 2 000 % (note de l'auteur : nous rappelons au lecteur que nous simplifions très largement la question à titre d'exemple). Cette personne moyenne gagnait dix fois son salaire de 1940 mais n'obtenait que la moitié de son pouvoir d'achat d'alors.

Entre 1990 et 2020, la tendance s'est ralentie jusqu'à un certain point. Si une personne gagne 200 eb par semaine, elle vit bien. La miche de pain a été remplacée par les croquettes en barre, chaque barre coûtant la moitié d'un Eurodollar environ. Donc, bien que le salaire ait baissé de 200 %, le pouvoir d'achat est resté constant (bien sûr, la plupart des entreprises qui vendent de la nourriture n'accepteront que des Eurodollars ; si vous êtes payés en dollars américains, vous avez intérêt à les échanger).



POUVOIR D'ACHAT COMPARATIF



NIE

Mis en place par CalNor et CalSud en 2020, le processus d'Identification des Citoyens Californiens est devenu un modèle pour le reste des Etats-Unis. Au moment de l'immatriculation (à la naissance en général), un numéro de citoyen est alloué. Ce numéro est la source de tous les dossiers établis et de toutes les indemnités, si elles existent. Une empreinte ADN personnelle est également relevée à cette occasion.

Sans Numéro Identitaire d'Etat (ou NIE), un citoyen ne peut pas obtenir de passeport ou de permis de conduire, s'inscrire pour voter, ou poser sa candidature à quelque emploi que ce soit dans l'état en question. On peut utiliser un NIE établi dans un autre état pour les séjours de moins de trente jours. Si la personne veut emménager dans un autre état, elle doit rendre

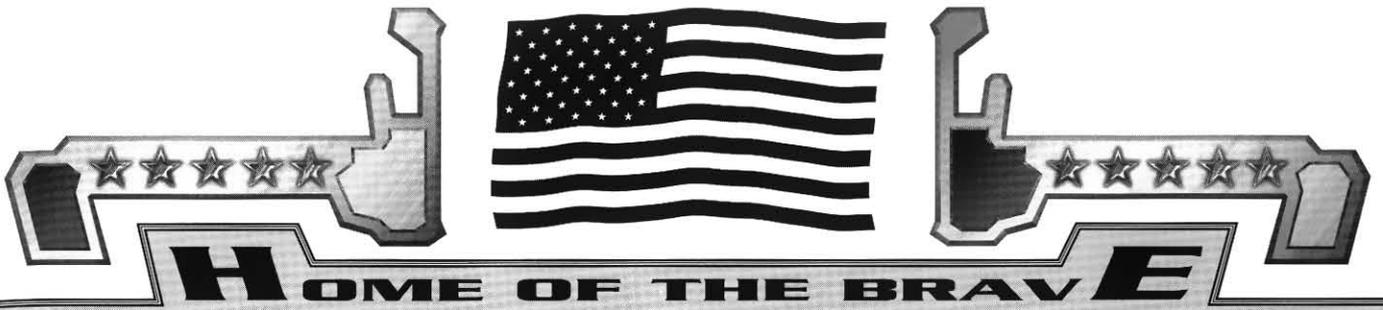
sa carte-NIE et obtenir un nouveau numéro. Sans cette carte, elle ne peut même pas louer un appartement décent.

Le NIE est le seul moyen dont l'état dispose pour garder la trace des contribuables. Pour détenir un NIE, le citoyen doit payer des impôts égaux à 10 % de ses revenus. Cet argent finance les routes, la police et les autres dépenses d'infrastructure. Une partie de cet argent est versé au Gouvernement Fédéral en échange de ses programmes. Il n'existe aucune déduction ni réduction fiscale. Les Corporations, qui financent les états et les municipalités ou qui leur vendent des services, parviennent parfois à faire exempter leurs employés d'impôt. Le personnel militaire en service actif est exempté. Par conséquent, son salaire est inférieur de 10 à 20 % au salaire moyen, comme c'est le cas pour tous les employés exemptés. Les bénéficiaires et les petits profits entièrement versés par l'employeur ne sont pas considérés comme un revenu imposable. Aucune Corporation ne l'accepterait jamais !

Les Limites du NIE

Un grand nombre de gens ne font pas partie du système NIE. Certains s'en excluent d'eux-mêmes. D'autres sont abandonnés pour différentes raisons. Ceux-là sont vraiment laissés pour compte. On leur donne de nombreux surnoms : Zéros, Néants, Nongens, Nosferatu, Riens. Ils vivent uniquement dans la rue. Ils ne peuvent pas faire de gros achats et n'ont aucun droit civique.

A l'époque de la loi martiale, ils étaient traités en prisonniers de guerre si on les prenait à commettre un délit. Aujourd'hui, ils ont généralement droit à un jugement et un châtement sommaires. Pourquoi gâcher les précieux deniers de l'état sur une non-personne, même pour la jeter en prison et lui offrir un procès juste ? La plupart de ceux qu'on appelle des Nomades sont aussi des Zéros. Certains sont devenus des



Zéros pour des raisons insignifiantes : par exemple, ce sont des déserteurs ou les enfants de criminels bien connus. D'autres se font retirer leur statut en guise de châtement mérité. Mais plus encore le perdent du fait d'une malveillance gouvernementale.

Echapper à son NIE

Le gros problème avec les NIE, c'est que les États, les corporations ou les agences fédérales coopèrent peu et partagent rarement leurs renseignements. Si ceux-ci s'entraidaient, le nombre des criminels récidivistes chuterait probablement en GRANDE proportion. Il en ressort que les gens peuvent toujours se soustraire à la loi. Si le délit est suffisamment petit, les autorités pourront choisir de rosser un délinquant plutôt que de le coffrer. Si vous connaissez les bonnes personnes, vous pouvez très bien vous en tirer. Si vous vous en prenez à une corporation, vous vous faites généralement tuer séance tenante. La division LAW de la CIA a beau essayer de pister et de mettre ses données en corrélation sur le territoire national, ça ne fonctionne pas toujours. Le moyen d'identification principal est la scanographie rétinienne. L'ADN est beaucoup plus fiable mais l'identification dure des heures. Comme les scanners rétinien sont portables, ils sont davantage utilisés. La plupart des policiers n'ont pas envie de coffrer quelqu'un et de s'embourber dans la papasserie, aussi préfèrent-ils employer la scanographie rétinienne.

Les lecteurs d'ADN sont très coûteux et les flies ne les utiliseront qu'en cas de nécessité. 99% de la population croit que l'identification rétinienne est infaillible. Elle avait raison jusqu'en 2017. La nouvelle industrie de la nanotechnologie a mis au point un masque : une couche de cellules pouvant être gravées ou pousser naturellement. Ces cellules pourraient dissimuler ou répliquer l'empreinte rétinienne intégrale d'une personne. Divers types d'autres biotech pourraient imprimer des changements mineurs dans l'ADN même. Par conséquent, les criminels dépensent des sommes d'argent considérables pour changer d'identité en permanence. C'est pour eux un moyen efficace de rester en vie. D'ailleurs, ceux qui n'optent pas pour ce choix s'exposent à une fin prématurée de leur existence. Le gros problème de la scanographie rétinienne, c'est le nombre de délinquants qui se font implanter deux cyberoptiques, rendant la procédure tout à fait inutile (mais l'utilisation des numéros de série du cybermatériel tente de résoudre ce problème).

PVG

LES CARTES NIE

Toutes les données pertinentes sont entreposées sur un support holographique à écriture unique. On incorpore ensuite ce support à une carte mesurant cinq centimètres carrés sur 5 millimètres d'épaisseur. Les données stockées comprennent vos scanographie rétinienne, empreinte ADN, Numéro Identitaire d'État, casier judiciaire, pseudonymes connus, employeur, taille, poids, pointure, etc. Ces informations sont encodées en fonction des données et de l'état. Le décodage d'un des 100 types d'informations ne fournira aucun indice quant aux codes de cryptage des autres données. Le support de stockage étant à écriture unique, on peut seulement ajouter des informations ; à condition de trouver le bon code de cryptage.

OBTENIR UNE CARTE NIE

C'est sûr, vous pourriez obtenir un NIE plus tard dans votre vie. Ça pourrait être une récompense, ou un avantage en nature suite à un boulot bien exécuté pour une corporation. Il existe au moins soixante façons documentées d'en obtenir illégalement. Chacune d'elles exige une patience infinie et des ressources quasi illimitées. S'ils vous attrapent, ils peuvent vous tuer, ou se contenter de tout vous prendre. Ils se laissent aussi acheter, pour la modique somme de 50 000 eb plus les pots-de-vin nécessaires.

Espace Vital

Les espaces vitaux se vendent à prix d'or dans toutes les zones urbanisées de l'Amérique, pourtant rares sont ceux qui veulent vivre ailleurs. Le développement des complexes commerciaux et d'autres communautés de style arcologie ont doté ces zones d'une population incroyablement dense. Les arcologies autonomes sont rares mais existent bel et bien. Le logement s'est aligné sur les besoins de ses utilisateurs et sur le climat économique dominant.

En 2020, il y a vraiment des gens qui «tueraient pour avoir un appartement sympa».

La grande majorité des Américains de 2020 sont célibataires, la plupart des quartiers habitables sont donc conçus pour une personne. Les cubes de logement sont plutôt standards : une pièce unique de 2 x 3 mètres, avec placard et douche/chaise percée attenante. La plupart des appartements à l'exception des moins chers disposent de meubles et d'appareils électroménagers cachés spéciaux. Un lit et un centre de travail (ou un bureau) constituent à peu près tout le mobilier nécessaire. Les espaces de rangements sont réduits au minimum, de même que les biens personnels. L'absence de véritable cuisine est compensée par les petits réfrigérateur et four micro-ondes qui occupent le coin. Les gens qui vivent à ce niveau de revenus ne mangent pas beaucoup, ou n'apprécient pas ce qu'ils mangent. La plupart des repas sont pris en cours de route, ou chez un vendeur des rues.

De nombreux appartements sont insonorisés, ou à peu près insonorisés. La présence écrasante et omniprésente de l'humanité rend souvent les gens fous. Un peu de calme, ça fait du bien. Les appartements bon marché n'offriront pas ce luxe. Malgré cela, la personne habitant un conapt moyen paie 600 eb par mois environ pour un appartement non meublé. L'insonorisation coûte près de 200 eb en plus. Les appartements de style cube dotés de meubles pliants et d'appareils électroménagers encastrés coûtent 1 200 eb par mois environ. Tous ces prix supposent un voisinage modéré. Si vous souhaitez habiter dans une zone non contrôlée, réduisez les prix de moitié. Rares sont ceux qui ont vraiment envie de vivre dans la Zone de Combat.

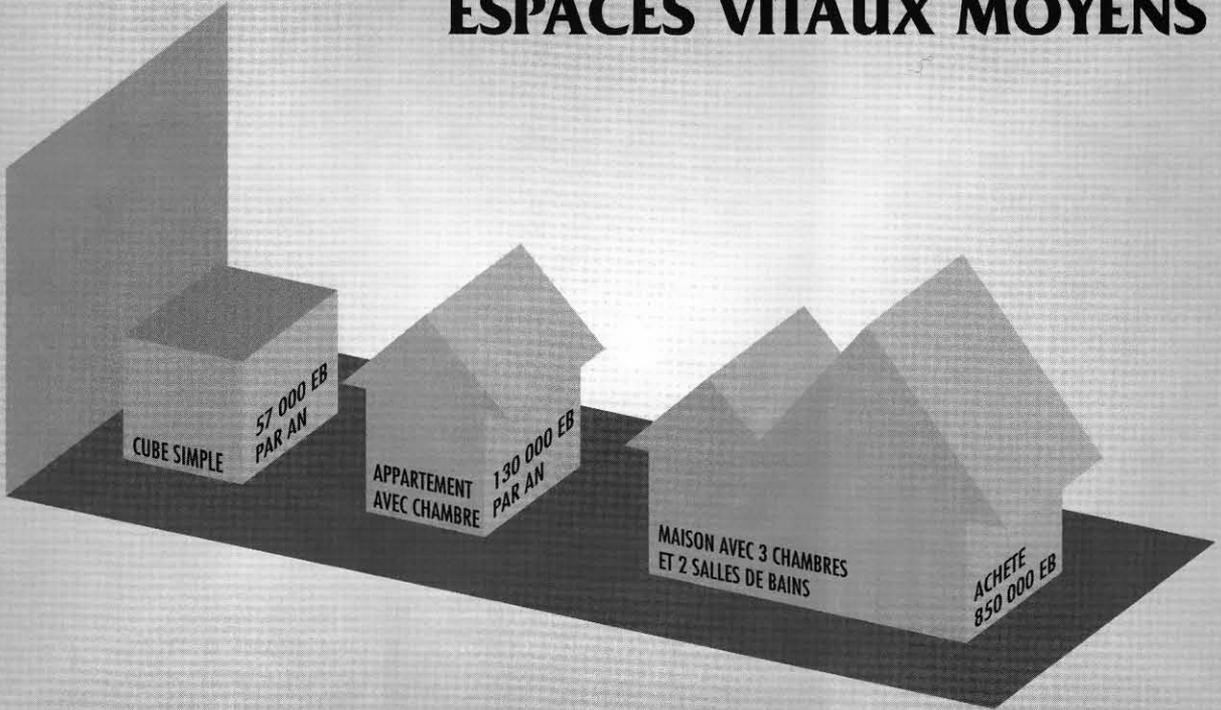
La personne moyenne n'a pas les moyens de s'offrir un véritable appartement. Un salon, une chambre et une cuisine avec coin-repas représentent beaucoup d'espace pour une personne seule, soit près de 24 mètres carrés. Dans les zones corporatives, les appartements meublés coûtent dans les 30 000 eb par an, soit 2 500 eb par mois. Une caution et le paiement anticipé du dernier mois de location sont exigés et coûtent 5 000 eb environ. Le même appartement, disposé dans une partie moins plaisante de la ville, coûte dans les 1 500 eb par mois s'il est meublé, et 1 200 eb par mois s'il ne l'est pas. Nombre de familles monoparentales habitent dans des appartements de ce type.

Depuis l'Effondrement, les corporations financent le logement de leurs employés. Ce sont les seules entités assez riches pour acheter des logements. En 2020, une maison moyenne avec trois chambres et deux salles de bain coûte à



H O M E O F T H E B R A V E

ESPACES VITAUX MOYENS



**PLAN
D'ETAGE
TYPE**
(échelle 25 mm)

Tout le reste

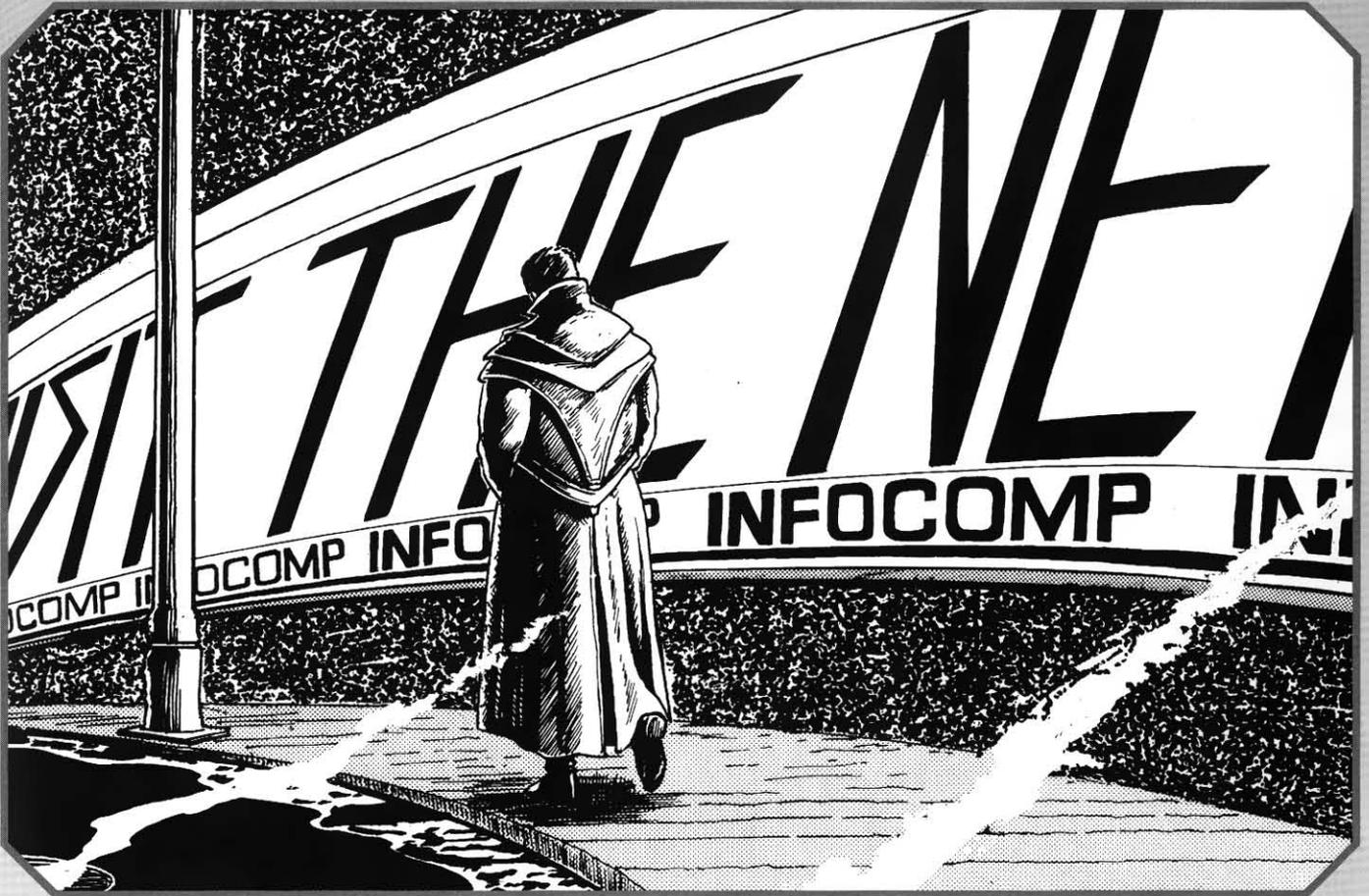
Kitchenette

Placard

Salle de Bains



HOME OF THE BRAVE



peu près 850 000 eb. Par conséquent, personne n'a envie d'avoir une famille, et ceux qui en ont une vivent généralement dans la misère. C'est là qu'interviennent les corporations, mais l'employé paie parfois un prix horrible.

Le financement commence aux échelons les plus bas de l'échelle corporative. Même un tech ou un ouvrier travaillant aux chaînes de montage peuvent demander un logement

A ce niveau, les avantages sont maigres. Les appartements sont petits. En général, c'est une couchette, un cerceuil ou un casier corporatif. La nourriture est moyenne et la propagande massive. Mais c'est gratuit. Eh oui, gratuit. Bien sûr, les prostituées corporatives ne sont pas gratuites, pas plus que les cigarettes, les drogues, ou les vêtements. Toutes ces choses sont disponibles dans la zone commerciale de la corporation. Rien n'est vraiment gratuit dans la vie.

Au niveau des Techniciens Supérieurs et des Gérants Adjoints, les cubes de logement sont fréquents. De nombreuses familles corporatives se voient aussi allouer un logement de niveau Tech Supérieur. Les appartements corporatifs représentent souvent un avantage en nature ou un pot-

de-vin conçu pour entretenir l'ambition des gestionnaires. Un jeune Corporate plein d'avenir peut même obtenir un vrai appartement ou une maison en banlieue, mais il a droit à niveau de stress en conséquence. Aux niveaux les plus élevés, une maison étendue ou un manoir sont monnaie courante. Bien sûr, il en va de même des suicides intervenant à l'âge de quarante-cinq ans. Par conséquent, tout finit par s'équilibrer.

Services d'Information

Nous vivons une époque d'informations. Laquelle est différente de l'ère des libertés d'avant-Effondrement. Avant 1994, la somme d'informations proposée au citoyen moyen était effarante. On pouvait accéder à presque tous les types de renseignement par le biais des bibliothèques publiques, des universités et des services d'information. Nombre de ces systèmes étaient gratuits, les revenus n'étaient donc pas un facteur restrictif. Aujourd'hui, l'information est considérée comme une marchandise précieuse. Les corporations et les gouvernements paient d'autres corporations et d'autres gouver-

nements pour accéder à leurs banques de données. Pendant ce temps, le citoyen moyen n'est généralement exposé qu'aux seuls gros titres des journaux et à des «miettes» d'information. Ajoutez à cette famine relative le fait que la plupart des renseignements distribués gratuitement au niveau des consommateurs sont imprégnés de propagande et de désinformation.

Par conséquent, au niveau des consommateurs, l'Amérique se compose de citoyens ayant l'impression d'être informés, même si la grande majorité de leurs informations sont fabriquées et falsifiées. Les programmations forment presque toutes un conglomérat de styles appelé «Infomercialspectacle». Ces émissions sont de longues pubs T.V. qui informent et divertissent d'un certain point de vue.

«C'est sûr, ce job est relativement simple quand on a les bons outils. J'ai juste besoin de mes chaussures de sport Arasaka-Nike Tac. Ce sont les seules chaussures capables de supporter un impact de 500 pieds-livres sans perdre leur look. Et maintenant, si on allait arrêter ce criminel...»

Miles James, Solo volant du Net 54



LE TOP DIX DE 2020



LES 10 MEILLEURES CHANSONS ACCOMPAGNEES D'UNE MINI CRITIQUE DE SLATE TIDWELL EN PERSONNE, DU MAGAZINE ROCKERBOY. ACCROCHEZ-VOUS !

1

SIMULATION OF REAL ROCK ★ ★ ★
KERRY EURODYNE

Du métal pur et habile, au son écorché. Du Eurodyne classique d'après séparation, moins le côté cérébral de son vieux pote Silverhand. Ça quand même la patate.

2

SPEED SCREAMA CHROMA-ROCK ★ ★ ★ ★
DAYZ OF MEN

Éclatez-vous le front contre le macadam. Vous reviendrez d'entre les morts avec ce nouveau morceau underground, titre phare de la nouvelle puce album «Heavy Time». Glacial.

3

WORD IS NOW RAP URBAIN ★ ★
ICEBOYZDOYA

Après la conquête du rap par la World Music, l'année dernière, il est bon de voir ce retour aux sources. Politique et furieux, la voix de Néo-Afrika vous parle.

4

DEATH AM DIGITAL TECHNO RAP ★ ★ ★
PERILOUS FUTUR

La Techno allemande rencontre Sons of Ice Ice. Le meilleur de la World Music fusion. Ce produit classieux issu de la Grande Deutchland fait figure d'hymne pour les antifascistes.

5

BEST THE METAL INDUSTRIEL ★ ★
HARDTECH

Industriel, brutal et déjanté, joué à une vitesse aveuglante. Cherchez la version longue de ce chef d'oeuvre speedé ; elle contient les dernières paroles de Slade McCallahan si vous l'écoutez à l'envers.

6

SAID YOU WERE THE ONE POP CORPORATIVE ★
SARAH O'CONNER

Elle aurait dû continuer de faire des reprises des Who ; ce somnifère surproduit est techniquement parfait, mais il y manque la petite étincelle. Est-ce bien la même Sarah O'Conner ?

7

DIAL CBC, XYZ NUMERIQUE NON SYNCHROME ★ ★
INTERNAL HARMONIX

La pochette affirme crânement : «Aucun thème et aucune note récurrents dans toute cette puce !» Et, à l'écouter, on dirait bien que c'est vrai. Les IA vont adorer ce truc, mais les êtres de chair émettront des réserves.

8

DO THIS PARTY YA GLAM JAM ★ ★
FACE BOYS

Le leur donne 1,9 et vous pouvez pratiquer la danse de combat dessus. Les Face Boys ont concocté un album habile, histoire de prouver qu'il n'est pas nécessaire de se vendre aux corpos pour accéder à la scène des clubs de danse.

9

MEKKAFUSION ROCK ★ ★ ★
GODZILLA I E !

Morceau phare de la puce New Star Rising, cet assemblage compact d'harmoniques et de métal classique vous arrache à votre console et vous précipite dans l'interface la tête la première. J'adore.

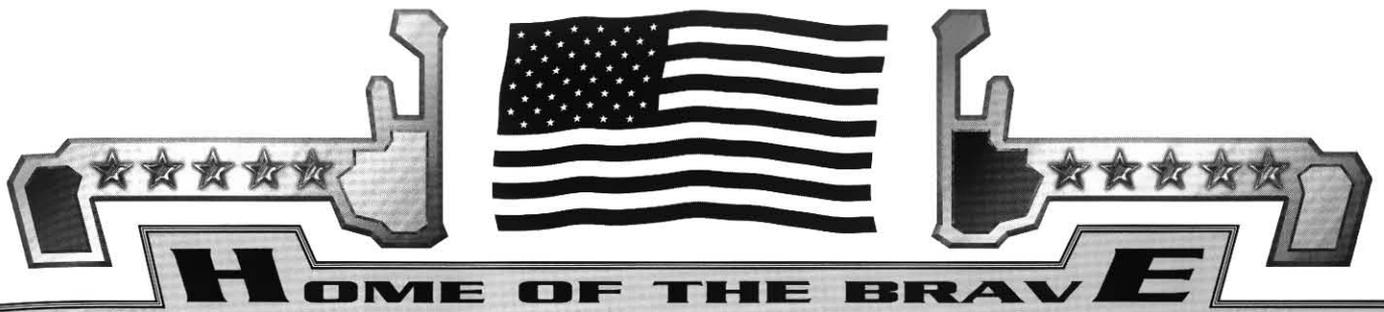
10

VIRAGO NO KAMIKAZE WORLD TECHNO ★ ★ ★
AZAKUCHI TORANOGA

Le premier morceau rapide tiré du nouvel album de Toranoga, I Am Not Samurai, mettent en valeur les riffs de la techno-guitare du meilleur six-cordiste du Pays du Soleil Levant. Ça rappelle ce bon vieux Satriani, et c'est un sacré compliment.

LE TOP CINQ D'IL Y A VINGT ANS

- 1 Let it Mutate - The Dead Clintons
- 2 Haaawck Tu! - Sÿe Borg
- 3 The Complete Led Zephillan - Divers Artistes
- 4 I Remember Slim Whittman - Billy Idle
- 5 Duel Live! - Roland Duel



Exemple de Programme TV

Lundi, 8 heures

9 septembre 2013

- 7 LES CAUCHEMARS DE FREDDY** - Thriller ; 60 mn
Un étudiant en art (Carey Scott) trouve que ses dessins sadiques sont de plus en plus vivants.
- 8 DECOUVERTE** - Religion ; 60 mn
- 9 80 LE GLADIATEUR AMERICAIN** ; 30 mn
- 10 LA CAVALCADE SPORTIVE NATIONALE** ; 90 mn
Les derniers trous du Tournoi de Golf M. Peanut Pro-Am des Célébrités, filmé hier sur le terrain de Monterey Pines. Parmi les finalistes on trouve Tatiana Levadanoff de l'Equipe de Vérification Stratégique Soviétique, et la star de sensim Kelly Rhodes.
- 11 L'HEURE MEDICALE DE KING** ; Réclame ; 60 mn
- 12 LA MEDECINE INTERNE MODERNE** ; 30 mn
- 13 FILM** - Dramatique ; 90 mn ***
«Faites le 1179» (1950) Un maniaque homicide réunit un groupe de personnes prisonnier dans un bar. Forte tension. Wycoff : Marshall Thompson. Freddy : Virginia Field. Helen : Andrea King.
- 14 CBS NEWS** - JT de Justine Barbour-Davis
- 15 AFFAIRES COURANTES** - Magazine d'actualités.
- 16 SENORA** - Novela ; 60 mn
- 17 94 CLUB 700** - Religion ; 60 mn
- 18** Programme non communiqué
- 19 COMMANDE A DISTANCE** - Jeu/Pour adultes
Veronica Salace se fait prendre le pantalon sur les chevilles ; un garçon devient l'ami d'un jouet magique.
- 20 BEVERLY HILLBILLIES** - Comédie
- 21 SON LAS CHICAS !** - Comedia ; 30 mn
- 22 LES REINES DU LAIT** - Pour adultes/comédie
- 23 JEUX NINJA** - Jeu
- 24 PERRY MASON** - Dramatique ; 60 mn
Le client de Mason : un mari harcelé est accusé du meurtre de sa femme, une complotieuse infidèle. Ted : Paul Richards. Irene : Mari Blanchard.
- 25 50 66 JEU DE PEAU** - Pour adultes/Jeu
- 26 MENSONGES** - Pour adultes
- 27 30 IL Y VA DE VOTRE VIE** - Jeu
- 28 L'HEURE DU PREDATEUR** - Documentaire ; 60 mn
- 29 POPEYE** - Dessin animé
- 31 L'AMARANTE NOIRE** - Horreur ; 60 mn
Les Gnobblers ont fait pousser un Rezill ; à Covanal, Mme Peavey hésite à soutenir Dihagetsch.
- 32 MacGILLIVRAY** - Dramatique policière ; 60 mn
Le neveu de MacGillivray, un adolescent, est impliqué dans le meurtre d'un colporteur de logiciels du marché noir.
- 33 BM** - Magazine d'actualités
- 34 RBN NEWS** - JT de Dondre Whitfield
- 35 LES ACTUALITES DE CHASE & WYSS** ; 60 mn
- 36 56 TNN NEWS** - JT de Kieth Cerullo
- 37 L'HEURE DES DIABLOTINS** - Pour enfants
- 38 SUPERCERVEAU** - Jeu
- 39 L'OEIL DU MONDE** - Magazine d'actualités
- 40 92 GUERRA** - Novela ; 60 mn
- 41 HONG KONG NEWS** - JT d'Art Wong
- 42 AFFAIRES FINANCIERES**
- 43 LES AVENTURES DE RAMBO** - Comédie ; 60 mn
Rambo et M. Protsky gardent un athlète olympique après que ses parents aient été rendus aveugles par un boostergang. Rambo : Sylvester Stallone. M. Protsky : Kevin Dobson. Linda : Anne-Marie Ching.
- 44 HOGG COUNTY, TEXAS** - Comédie ; 30 mn
Quand Joe-Bill et Simon sont trop timides pour s'avouer leurs sentiments mutuels, Billy-Bob leur apprend l'art de l'amour. Fred Masters-Vanderman, Susan Paxton
- 45 PASION Y PODER** - Novela ; 60 mn
- 46 APPLETHWAITE** - Comédie/Pour adultes
Rita Lavelle, Bert Convy, et Sebastian Norville apparaissent dans les rêves de Kieth.
- 47 CORSAIRES STELLAIRES** - Dramatique ; 60 mn
L'armada antarienne détruit Galaxy 7, Bertram menace donc leur Reine. Maranx : Helen Martin-Scott. Bertram : Gary Burghoff. La Reine : Kiki Long
- 48 BALTIMORE** - Documentaire ; 60 mn
Une étude de la Crise des Missiles de Park Street, qui mit Baltimore et Pikesville sur le pied de guerre pendant trois jours tendus en 2007.
- 49 MacDONALDLAND KIDVID** - Pour enfants
- 51 91 CLUB 700** - Religion ; 60 mn
- 52 LA PUISSANCE MILITAIRE AMERICAINE** Documentaire ; 90 mn
- 53 LE BORG, UN ROBOT ET LA LOI** ; 60 mn
- 54 NETWORK NEWS** - JT de Randall Ramsey
- 55 GAGNE, GAGNE, GAGNE !** - jeu
- 57 89 L'INSPECTEUR GADGET** - Dessin animé
- 58 L'HEURE DES SOUS-DOUES** - Religion ; 30 mn
Le Grand Epopt «Serpent» Patterson vous parle de votre sauveur personnel ; également, une vidéo ShoDurMar (30 mn max.) sera montrée au public.
- 59 CRIME & CHATIMENT** - Magazine
Bobby Reza-Chan, Barbara Eden. Egalement : une preview de «Désir d'Elle».
- 60 SOUS LE FEU DE TOLEDO** Dramatique policière ; 60 mn
- 61 PARLONS TEK** - Magazine d'actualités
- 62 AU SCANDALE CE SOIR** - Magazine
Prévu : Hanna Werner, B.B. Rollins («L'Education d'une Fille Riche Peu Sage»).
- 63 LA COURSE CONTRE LA MONTRE** - Jeu
- 64 LE DROIT DE SAVOIR** - Magazine
Grandeur et décadence d'un gang de vidéo pirate de Kingston qui utilisait des psycho-stimulateurs militaires évolués pour augmenter ses ventes en rendant ses clients accros.
- 65 DERRIERE LEUR GARDE**
Les potins des Célébrités ; 90 mn
- 67 FILM** ; 3 heures. *****
«Tout ça, et Riche En Plus !» (2011) Allison Hernandez-Quinn est superbe dans cette adaptation à la scène de la publicité de General Motors. George Valentine.
- 68 L'HEURE DES BUNNIES DE PLAYBOY** Documentaire ; 60 mn
- 69 TU M'EXPLOSES OU JE T'EXPLOSE** - Jeu
- 70 RALPH, M.D.** - Comédie
L'hôpital est presque surchargé par les victimes d'un accident toxique ; Ralph se retrouve mêlé à des histoires de famille - mais ce n'est pas ce que vous croyez. Ralph : Sean Bermudez. Sally : Betty Fox.
- 71 FAISEURS D'ARGENT XXII** - Débat
Sujet : les profits des SICAV.
- 72 FILM** - Dramatique ; 2 heures. *****
«L'As Lunaire» Un jeune homme (Doug Anthony) défie l'Agence EuroSpaciale tout en ayant une liaison avec un pilote de mauvaise foi de l'ESA (Roxanne Murphy).
- 73 99 ERECTION** ; 60 mn
Un coup sur la tête amène un ange gardien (Heather Maher) auprès de Harry pour lui montrer combien la vie des Brazelton serait belle sans lui, et vice versa. (Rediffusion)
- 74 LE JOURNAL**
- 75 LES GRANDS EVENEMENTS AMERICAINS** ; 60 mn
Redif. Dwayne Sillbury-Tate (Ref. N.Y.) parle de l'appareil de levée laser.
- 76 84 FIREBASE COYOTE** ; 60 mn
Wallace (Mark David Singer) recherche son ancien associé, pendant que le lieutenant Reese (James Blackwell) tente de se sortir des griffes d'une Vénézuélienne un peu trop affectueuse.
Distribution Additionnelle
Maria Louisa Garcia-Fenner
Sergent Hale Gerald Hope
Caporal Johnson Roxanne Reese
- 77 AMANDOTE** - Novela ; 60 mn
- 78 LE JOURNAL**
- 79 L'HEURE DU WHISKY DE DEWAR** - Réclame
- 81 UNE JEUNESSE BOURGEOINANTE**
Pour adultes/Comédie ; 60 mn
Clarissa et Eve prennent une douche ; Roger reste dans sa chambre ; Toby (Marc Malone) s'intéresse tout particulièrement à la bonne des voisins. Miss Morley : Maureen Knox.
- 82 ROCKVID FOREVER**
- 83 LE JACKIE GLEASON SHOW**
- 85 FILM** - Comédie ; 2 heures. *****
«Fun à gogo» (2012) Sam Chambers tient le rôle principal de cet épisode de la série des «Gogo» ; c'est un agent immobilier pauvre mais paillard qui tente de vendre des maisons... et son ex-femme.
- 86 SMURF NEWS** - JT de Ted Smurffel
- 87 88 FILM** - Comédie ; 1H40 *****
«Indices» (1985) Des visages familiers viennent étoffer ce jeu (doté de plusieurs fins du style who-dunit) ; une version différente sera montrée sur chaque chaîne. Eileen Brennan, Tim Curry, Madeleine Kahn, Christopher Lloyd, Michael McKean, Martin Mull, Lesley Ann Warren. Yvette : Colleen Camp.
- 90 PACTE AVEC LE DIABLE** - Jeu
Nouvelle saison : animé par Sam Neill
- 93 FILM** - Comédie ; 90 mn *****
«Le Fils de Porky» (1994) Joshua Bateman , Kerry DeLane et Roger Brown tiennent la vedette dans l'un des meilleurs épisodes de la série des «Porky».
- 95 SKI** ; 60 mn
Des stars du sport et du spectacle viennent rejoindre l'animateur Michael J. Fox pour la Coupe des Célébrités en Hommage à Gerald Ford, en direct de Vail, Colorado.
- 96 CATCH NWA** ; 60 mn
- 97 HEROS CABLES** - Courses Automobiles

PROGRAMMES SENSTIM

- MON1 LE PROFESSIONNEL** - Aventures
Avec Kelly Rhodes (F). Violence, Sexe.
- MON2 POURRI DE FRIC** - Dramatique
Avec Nue Nguyen (F) et Richard Hubbard (H). Sexe.
- TNN REVES HUMIDES** - Pour adultes
Avec Randall Morris (H) et Vera Baker (F). Sexe.
- MUR1 CHERCHE-GLOIRE** - Dramatique
Avec Ramon Saxon-Venelli (H). Violence, Sexe.
- MUR4 RYTHME CRIMINEL** - Dramatique policière
Avec Charlie Carter (H) et Tina Brikowski (F). Violence, Sexe.
- RBN LES IMPOLIS** - Aventures
Avec Albert Feore (H). Violence, Sexe.
- NB1 L'ART ACRYLIQUE, C'EST FUN** - Educatif
Avec Leo Ross (H-effacé). Sujet : un colibri.
- VN1 ENDROITS SOMBRES** - Thriller
Avec Valerie Newman (F) et Derek Jefferson (H). Violence, Sexe.
- VN2 RIEN DE TEL QUE LE PRESENT** - Educatif
Avec Rupert Adams (H-effacé)



CELA POURRAIT ETRE VOUS...



CETTE FILLE SEXY DE 18 ANS ETAIT UNE GRAND-MERE DE 90 ANS QUAND ELLE EST ENTREE DANS LA CLINIQUE DE LA NOUVELLE VIE DE BRAM JOHNSON. LA VOILA PRETE A FAIRE LA FETE. SES JAMBES SONT PLUS BELLES QUE CELLES DE GRABLE, SA SILHOUETTE PLUS JOLIE QUE CELLE DE MARILYN ET SON VISAGE PLUS BEAU QUE CELUI DE BES ISI!

ET TOUT ÇA POUR UN PRIX SI RAISONNABLE QUE MÊME VOTRE PROPRE GRAND-MERE POURRAIT SE L'OFFRIR!

Clinique de la Nouvelle Vie de Bram Johnson.



HOME OF THE BRAVE

Les médias sont puissants dans notre monde de 2020. Ils imprègnent tellement le monde que 20 % de l'économie mondiale est basée sur l'échange d'informations et sur l'industrie du divertissement. Au sommet de ce spectre se trouvent les grosses corporations ; des hommes bien habillés dans des bureaux bien propres qui achètent et vendent les tendances façonnant mode et distractions. Au milieu se trouvent les révolutionnaires perdus, les Cyberpunks. Ils doivent livrer un combat permanent pour trouver les épingles de vérité dans la meule de foin des mensonges. Et il y a ceux qui sont entre les deux. Ils peuvent s'offrir des sources de renseignements différentes. Ils vérifient les reportages en consultant les réseaux concurrents. Certains ont un capital suffisant pour se payer un compte chez Infocomp (pour connaître la vérité nue, sans montage d'aucune sorte), lorsqu'une enquête plus poussée s'avère nécessaire. Le prix de la vérité vient tout juste d'augmenter de façon exponentielle.

Les humains ont trois façon d'accéder aux informations : l'accès Indirect, qui peut aller de la presse écrite aux hologrammes ; l'accès Indirect interne, composé de réalités virtuelles non modifiables par l'utilisateur, ou d'un coprocesseur de données ; et l'interface directe, une immersion à double sens.

Hormis les interactions en RV occasionnelles, seuls les Netrunners disposent d'un accès vraiment direct. Ceux qui en bénéficient réellement découvrent tout un monde. Il existe toute une subculture dans le Réseau dont la plupart des gens ne font jamais l'expérience.

Une société basée sur l'information peut aussi être enregistrée. Cette information, quelle que soit sa forme, n'est qu'à quelques euros de distance. A tout moment, on peut enregistrer/regarder une saison entière de son émission télévisée préférée (pubs comprises), le dernier match de son équipe favorite (même s'il date de la saison dernière), ou un résumé des informations des six derniers mois (produit par une IA). Tout événement enregistré par les médias reste constamment disponible, à condition de payer le juste prix.

Depuis que le réseau WorldSat a été achevé dans les années 2000, nous vivons dans une société mondialisée. Les technologies des intelligences artificielles et les systèmes experts ont rendu le langage plutôt inefficace, et en ont même fait un obstacle à la communication moderne. Comme les informations que nous partageons sont contenues sous une forme commune, il n'existe plus de «Tour de Babel» susceptible de nous séparer.

La forme médiatique la plus représentative de l'Amérique de 2020 est la télévidéo. La télévision, comme on l'appelait communément au siècle dernier, consiste maintenant en une vidéo haute définition de trois cents chaînes (si vous pouvez vous les payer) dotée d'un son surround à la répartition spatiale parfaite. Les média-corporations génèrent plus de dix millions d'heures de programmation chaque année. La plupart des systèmes câblés sont interactifs, aussi les consommateurs peuvent-ils choisir des programmes individuels. Cela permet de disposer de la plus grande variété de sources possible sans avoir systématiquement à payer les programmes indésirables.

La commercialisation croissante de la télévidéo a presque atteint sa capacité maximale.

Que reste-t-il, alors ? La télévidéo est déjà tournée vers la prochaine étape de son évolution : l'Hologramme, le premier véritable support d'information indirect en trois dimensions. On peut l'obtenir auprès de la plupart des services d'information (moyennant un coût sensiblement plus élevé). Le principal inconvénient de l'Holo, c'est son coût. Il existe toutefois une alternative relativement peu onéreuse : s'interfacer à l'aide d'un simple microcasque au lieu de prises. Il y a une certaine déperdition de signal, mais elle n'est pas trop importante. Il n'est pas impossible que la Télévidéo puisse devenir obsolète d'ici dix ans à peine.

En 2020, la technologie est bon marché et abondante. Le cybermodem, la première interface homme-machine fonctionnant en temps réel, a été inventé en 2005. La braindance l'a été en 2007. La première IA véritable est née en 2013. En 2014, les transformations I-G ont métamorphosé le mode de circulation de l'information et, plus important encore, la perception qu'en ont les utilisateurs.

Aucune de ces innovations n'aurait été possible sans la structure de communications mondiale du Réseau. Grâce à cette percée, il est devenu possible de faire travailler de concert tous les traitements de l'information précédents. Le résultat se traduit par une nouvelle forme d'échange des informations appelé Modelage des Informations Sémantique (MIS). Pour la première fois dans le monde des médias, on peut transmettre les idées, les concepts et les sentiments en bloc. Cela nous donne accès à tout un monde virtuel depuis le confort de notre fauteuil préféré. C'est le monde des hackers, des Netrunners, des artistes et des musiciens, des fantômes et des peurs. Ce sont les nouvelles terres sauvages et nous sommes les pionniers de cette nouvelle ère d'exploration.

La Subculture

Une subculture existe au sein de notre économie d'information. Ou, plus précisément, un autre monde : un monde virtuel. Depuis les premiers hackers et maniaques du téléphone, l'homme a tenté de créer une échappatoire électrique aux chaînes de la chair, pour bâtir une nouvelle réalité quelque part ailleurs. Ce processus a commencé avec les premiers BBS et systèmes en réseau. Leurs descendants sont le Réseau et ses diverses réalités virtuelles.

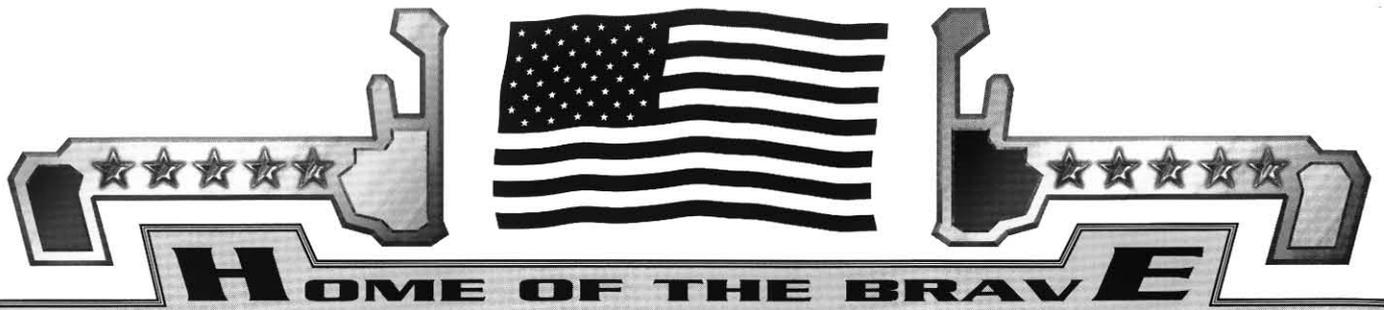
Après la construction des systèmes par les premiers pionniers, il était inévitable que des gens de tous bords finissent par accéder à ces réseaux. Les ennuis ont commencé lorsqu'on a découvert les possibilités inhérentes au fait d'affronter la réalité sans visage. Quantité de gens ont été exposés à la possibilité de ne pas être eux-mêmes.

Par exemple, un homme, dont l'identité réelle est désormais perdue, s'est bâti la personnalité «en ligne» d'une femme, psychologue et conseillère pour femmes battues. La mascarade a fonctionné pendant quelques mois. Lorsqu'on a découvert que l'imposteur, tout le monde en ligne a été bouleversé. Les femmes qu'il avait conseillées et qui s'étaient fiées à son point de vue «féminin», avaient l'impression d'avoir subi un viol.

Il est admis que cet incident n'est pas le premier cas de BBS «indécents». On avait déjà enregistré de nombreux cas de transformisme électronique, mais ceux-ci étaient généralement liés à des personnes déjà été mêlées au monde des transformistes. Puis, la liberté étant plus grande, les personnalités artificielles, ou persona, firent sensation.

Même si cela ne s'opérait pas nécessairement au détriment de la population en ligne tout entière, certaines zones de la communauté, et surtout celles qui souffraient d'un manque de compétences sociales ou interpersonnelles, furent conduites à des extrêmes de plus en plus grotesques. Certains menaient pratiquement toute leur existence en ligne.

Avec l'Effondrement, la subculture en ligne disparaît pendant près d'une décennie. Le temps qu'elle revienne et l'on opérait à partir de claviers ni de communication verbale. Ils allaient traiter avec le Réseau. Les accès multimédias et un modelage informatique à grande échelle permirent de changer la façon dont les utilisateurs étaient perçus. Avec l'avènement des délits informatiques virtuels, les Netrunners commen-



HOME OF THE BRAVE

cèrent à créer de nouvelles persona pour leur propre compte, lesquelles allaient d'une simple représentation en deux dimensions à une personne artificielle incroyablement complexe, photo-réaliste, semblant «vivre» au sein du Réseau.

Dans les années 1990, on disposait de Bulletin Board Services (BBS). En 2020, on possédait des cités-BBS. Ces centres informatiques flottaient dans tout le Réseau, sont généralement mobiles. Chaque semaine, ils apparaissent dans un certain nombre de sites en vertu d'un parcours prédéterminé.

Dans ces cités on trouve des boîtes de nuit, des salles de classe, des bordels et des ateliers. C'est dans ces «mondes» qu'ont lieu les échanges d'information clandestins. Les gens apprennent l'art d'effectuer des courses dans le Réseau, accèdent aux fichiers d'aide, apprennent des choses sur le passé, bâtissent des projets d'avenir.

Si l'Effondrement nous a arraché une grande part de notre système de références pour ce qui est de l'éducation parentale et des autres structures sociales, le Réseau nous a fourni un nouveau moyen de créer une communauté. Il existe toutes sortes de «familles» au sein du Réseau, lesquelles échangent des contrats sociaux et passent de nouvelles alliances émotionnelles.

Beaucoup de prédateurs dangereux hantent ce monde particulier. Nul ne leur a inculqué les bases morales donnant une cohérence à la société. Nul ne leur a jamais appris que le mensonge, la duperie, la bagarre ou le vol étaient mal. Ils sont devenus les gangs de Netrunners qui sillonnent les «rues» électroniques. Des clubs, des policiers, des réparateurs, des artistes et des centres commerciaux comblent les espaces séparant l'éther des câbles.

Des bordels de Netrunners attirent les gens qui espèrent apprendre à communiquer, et pas seulement sur un plan strictement sexuel, mais également sur le plan personnel. Les structures internes reflètent encore et toujours la réalité extérieure.

Telle est la clé de notre ère nouvelle et ce point critique échappe à beaucoup de gens. En tant qu'animal, l'homme recherche la normalité dans son environnement. En tant que personne, il a les moyens d'altérer et de créer son environnement. Aussi étrange que cela puisse paraître, l'être humain est toujours dans l'incapacité de rompre avec le cadre référentiel de la normalité. La subculture électronique, comme toutes les structures qui l'ont précédée jusqu'à ce jour, n'est que le produit du micro/macrocisme de notre vie.

Philosophie et Société

Néo-Luddisme : Le mot «Luddite» est un terme datant de la fin de l'ère victorienne. On l'utilisait pour décrire une doctrine qui craignait la technologie. Dans le contexte populaire, les Luddites emploient le terrorisme et le sabotage pour parvenir à leurs fins. Le mot lui-même provient du nom d'un héros de fiction de l'époque, Ned Ludd, qui symbolisa la doctrine en lançant ses sabots dans la machine d'une usine pour la détruire. En réalité, Ned Ludd n'a jamais existé. C'est un symbole mythique créé par les milliers d'ouvriers laissés pour compte du textile anglais, que les métiers à vapeur avaient mis au chômage. Alors que les autorités ratissaient les rues sombres de Leeds à la recherche d'un «chef» mythologique, les vrais Luddites se répandaient dans les rues pour brûler et se livrer à des pillages et des destruction qui leur valurent quelques lignes dans les livres d'histoire (mais ne leur rendit pas leurs emplois).

Il est important de se souvenir que le vrai Luddite n'est pas simplement anti-technologie. Il est aussi prêt à devenir violent pour atteindre ses buts. Par exemple, si des groupes comme les Amish sont complètement anti-technologie, ils sont non-violents et ne sont donc pas considérés comme des Luddites. Par contre, des groupes comme les Inquisiteurs sont considérés comme des Luddites parce qu'ils se livrent à des actes de violence inouïe contre les utilisateurs de la technologie.

Contrairement à leurs ancêtres, les Luddites d'aujourd'hui ne souhaitent pas un retour aux usages décalés de l'Angleterre préindustrielle. Ces Luddites cherchent à retrouver une société beaucoup plus personnelle, une société que ne polluent ni les victimes de la cyberpsychose, ni les fondrières des produits biologiques. Si les factions diffèrent au sein du mouvement, la plupart s'accordent au moins sur un point : il est nécessaire de retrouver un nouvel ordre mondial.

Nihilisme : Les Nihilistes représentent ceux qui ont renoncé à l'espèce humaine. Généralement rejetés car considérés comme fous, leur capacité à survivre sous la forme d'un mouvement cohérent dément cette insulte. Les vrais Nihilistes ont un code et un ensemble de croyances. Le Nihilisme est généralement considéré comme une secte ou un groupe de Néo-Luddites. Si ces deux groupes partagent quelques croyances, on peut dire sans se tromper qu'ils divergent sur un point capital. Les Luddites croient que l'homme contrôle toujours sa destinée collecti-

ve. Les Nihilistes croient que l'homme n'est qu'un animal, entièrement esclave des machines qu'il a créées.

Le Nihilisme a des préceptes très clairs :

- **1** : *Nous ne pouvons pas comprendre notre monde. Les générations précédentes ont créé un monde dans lequel nous ne pouvons pas vivre. Il se produit des événements que l'homme ne peut pas contrôler. Que ces nouveaux contrôleurs soient des démons ou de simples machines n'a pas d'importance.*
- **2** : *En tant que maîtres de cette Terre, nous avons échoué. La planète suffoque sous les restes de nos saletés.*
- **3** : *Rien n'est sacré. Nous avons tué toutes les formes de vie avec indifférence. Puisque nous ne pouvons y mettre un terme, nous avons choisi de ne plus faire partie de cette société. La mort est le plus authentique de tous les modes d'expression, à nos conditions et à notre heure.*

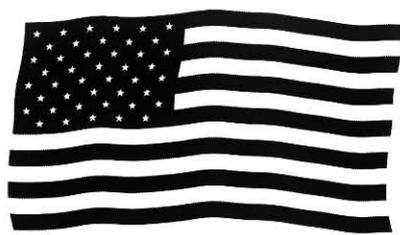
Les Nihilistes accueillent la mort sous toutes ses formes, la plus récente d'entre elles étant le Terrorisme Artistique. Il y a quelques années, leur unique souhait était que la technologie soit moins présente dans leur vie. Ce n'est que depuis l'avènement des fléaux biologiques terroristes et des altérations d'ADN qu'ils ont perdu tout espoir.

Technohumanisme : Ce nouveau mouvement technohumaniste s'est trouvé des adeptes auprès des jeunes gens, et plus particulièrement auprès de la communauté universitaire. Son succès provient de la montée de quelques groupes de Rockers qui souscrivent à la théorie (surtout les Sinningtheteks) et d'un large soutien de la subculture du Réseau.

L'idéal du Technohumanisme affirme que, l'homme maîtrisant sa propre évolution, son devenir échappe à notre niveau de compréhension actuel. La philosophie comprend 5 phases :

La première phase est la première étape de la société. Appelée «le Corps», elle suppose qu'avant de devenir intelligent, l'homme était un être physique. Il avait des bras et des jambes pour se déplacer et manipuler le monde environnant. Il tenait le groupe familial comme unité sociétaire et tendait à se préoccuper des siens. Il est important de noter que cette première phase tenait peu compte des changements réels ; l'homme luttait constamment contre les changements.

Cela dit, le Corps resta incomplet tant qu'il n'avait pas atteint la deuxième phase de notre évolution, appelée L'Esprit. L'Esprit permit à l'homme de créer une structure sociale bien plus cohérente, ainsi qu'un grand nombre des fondations de cette théorie évolutionniste. Quand



HOME OF THE BRAVE



l'Esprit et le Corps se mirent à agir de concert, l'homme développa une tolérance au changement. Même si cette union rencontra quelques échecs, elle permit la formation d'une nouvelle société, qui plaça le savoir au-dessus du physique corporel et permit le développement de la troisième phase.

La troisième phase, la Technologie, fait non seulement concurrence à la Troisième Vague de Toffler, mais constitue en outre une retraite temporaire par rapport au changement. Les machines réalisent les petits changements quotidiens auxquels l'homme s'est habitué, il se dota de la capacité à résister aux grands changements à venir. Beaucoup pensent que c'est la raison ultime de l'Effondrement. C'est lors de cette phase que l'homme entama une deuxième intégration. L'homme, constitué de l'Esprit et du Corps, chercha alors à greffer la Technologie à sa personne. Puisque la technologie évolue près de cent fois plus vite que l'homme, il y eut une cassure.

La nature de cette cassure est le sujet de bien des débats ardents. La bonne moitié des gens qui suivent le Technohumanisme ne sont pas d'accord quant à la position que l'homme occupe dans cette phase. La moitié pensent qu'il est encore dans la phase technologique et qu'il faut se préparer à une cassure plus grande à venir. L'autre moitié pense qu'il est déjà entré dans la quatrième phase.

La quatrième phase s'appelle la Fugue. C'est une phase de type chrysalide. Ce que l'homme est destiné à devenir paraîtra évident une fois cette phase terminée. L'homme n'intégrera pas complètement la technologie qu'il a créée comme une part de lui-même tant qu'il ne sera pas sorti de la Fugue. L'ensemble de ces changements, ajoutés à l'évolution accélérée des technologies, évolueront dans l'espace d'une génération ; quarante ans ou un peu plus. Ce sera le plus grand changement de toute l'histoire de l'humanité.

La dernière phase de cette séquence s'appelle La Renaissance. C'est une époque de guérison, une époque où l'homme expiera pour toutes les choses insensées qu'il a infligé à son monde et à son peuple. Avec La Renaissance viendra une sorte de Nirvana ; une terre aux villes chatoyantes où les hommes et les femmes en tout genre pourront vivre en paix et en harmonie avec notre monde (et peut-être aussi avec d'autres mondes).

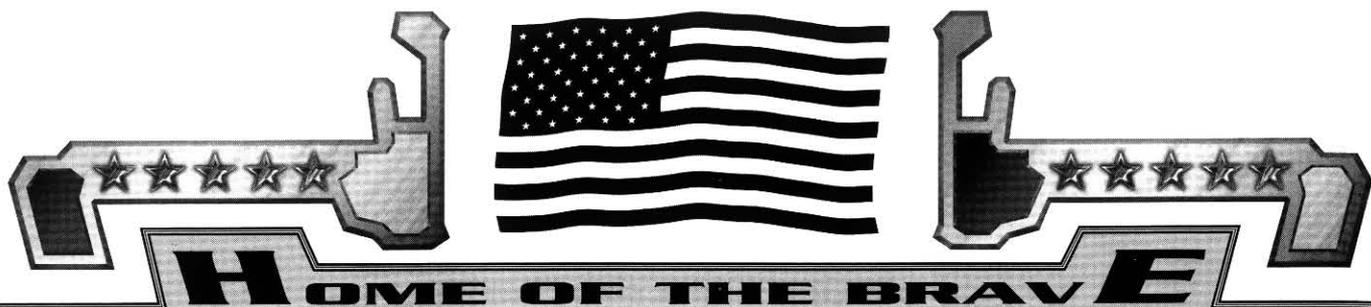
Qu'est-ce que tout cela signifie ? Il est bon de voir que, à l'instar de toutes les philosophies, le Technohumanisme envisage la création d'un âge d'or, à condition que le monde veuille bien écouter. Toutefois, comme dans la plupart des grands mouvements de l'histoire, les vrais croyants doivent attendre patiemment, espérer et surtout prier.

Religion au USA 2020

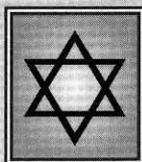
La popularité de la religion a fluctué au cours des dernières années. Un certain nombre de scandales affectant diverses organisations religieuses ont conduit de nombreuses personnes à remettre leur foi en question et à abandonner l'ensemble des églises organisées dans les années 90. Mais, comme les années de loi martiale et de catastrophes écologiques ont littéralement décimé les communautés, la religion paroissiale est redevenue populaire. Tandis que les Evêques et les Cardinaux siégeaient au ciel, les prêtres locaux rejetèrent en grande partie leurs décisions et aidèrent leurs nouvelles communautés de toutes les façons possibles, allant jusqu'à les nourrir et les héberger quand ils le pouvaient.

Les gens retrouvèrent la foi. Lentement, ce mouvement «rural» gagna en popularité puis modernisa la structure religieuse des USA.

L'Eglise Catholique Romaine : Après les réformes de 2014, l'église catholique a connu une forte poussée de popularité. Grâce à une vision plus moderne de la contraception et à un clergé marié, le tout associé au renouvellement de son image de terre d'asile en période de besoin, l'Eglise profite d'un nombre d'adeptes supérieur à celui des cinquante dernières années.



De plus en plus, les églises catholiques sont devenues un signe de stabilité dans un monde agité. L'église reste une puissance mondiale et les troupes suisses que le Vatican entretient à titre d'armée permanente ont servi plus d'une fois à contrecarrer les menaces que les corporations ont pu faire peser sur ses terres. L'Église, aujourd'hui plus que jamais, «prend soin des siens», et est prête à tout pour protéger ne serait-ce qu'un seul de ses membres. Il y a eu plusieurs cas où des catholiques malchanceux, poursuivis par une corporation ou une autre, ont gagné le sanctuaire de l'Église. En général, ces réfugiés disparaissent dans la structure de l'église et ne sont plus jamais menacés.



Le Judaïsme : Le judaïsme ne se porte pas bien dans l'Amérique d'après-Effondrement. Après la cessation des relations israéliennes intervenue à la suite de la Fission (Israël n'a jamais pardonné à l'Amérique de ne pas l'avoir prévenue de cette crise) et suites aux problèmes du Moyen-Orient, les juifs d'Amérique se sentent seuls et isolés. Si Israël connaît des problèmes dans son traitement des retombées de la fission, elle continue d'offrir un foyer à tous les juifs capables de faire le voyage. Il n'existe plus beaucoup de synagogues, mais celles qui restent ont des adeptes ardents et fidèles.



L'Islam : La foi islamique a connu une renaissance d'une ampleur telle qu'on n'en avait plus vu depuis la période antérieure aux Croisades. En Amérique, cela est dû à la purge des doctrines et terminologies dites anti-ethniques. Il y a une mosquée dans presque toutes les villes américaines. Des gens de toutes les couleurs et de tous les milieux se rassemblent au sein de cette religion. Pendant l'Effondrement, les lois diététiques ont sauvé de nombreux musulmans des conditions septiques régnant à l'époque. Les deux branches de la foi, les Chiïtes et les Sunnites, ne sont pas prêtes de disparaître. L'islam est plutôt dominant chez les pauvres des zones urbaines, soit la majorité des Américains.



Le Bouddhisme : Le bouddhisme s'est développé de façon conséquente en Amérique. Les changements de doctrine et de forme sont plus légers que dans toutes les autres grandes religions. Tandis que les gens émigraient en masse de l'Inde, le jaïnisme s'est également développé.

Notes Additionnelles sur la Religion

Nombre d'autres religions sont également visibles en Amérique. Parmi les églises chrétiennes, trois sectes se détachent du lot. Comme les mormons sont obligés, par la doctrine de leur foi, de garder un an de nourriture pour leur famille, une plus grande proportion de mormons a pu survivre à l'Effondrement. Bien qu'ils aient été accusés de fascisme et de racisme par certains critiques, ils sont, et resteront probablement, l'un des blocs les plus puissants de l'Occident.

Les scientologues s'en sont mieux tirés que la moyenne, vraisemblablement grâce à leur capacité à manipuler les médias et à une réserve financière immense. Pendant l'Effondrement, un grand nombre de croyants ont été perdus en Californie et en Floride, mais la secte s'est reconstruite au moyen de campagnes publicitaires habiles.

Dans les zones de Dixie (le Sud) capables d'entretenir une religion, on a assisté à une résurgence de la chrétienté fondamentaliste. Six chaînes télévidéo évangéliques importantes ont déjà été financées par des opportunistes.

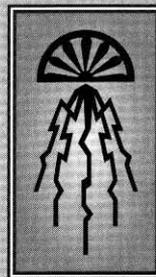
Les Religions Marginales



Le Cercle Béatifié des Celtes : Cette petite secte regroupe plusieurs communautés isolées, loin de toute ville. Essentiellement composé de gens qui ont fui la peur et les agressions de la vie moderne, le cercle tente de guider ses ouailles vers un retour aux anciens préceptes celtiques de communion avec la nature. Mené par un groupe de personnes âgées appelées Druides, cette secte aime la paix et veut juste qu'on la laisse tranquille. Généralement, les adeptes travaillent dans des fermes ou des forêts (ce qui en reste) où ils peuvent s'adonner au culte des arbres. Etant donnée la rareté du bois, il ne faudra pas longtemps avant qu'une corporation tente de se débarrasser d'eux.



Situez les Celtes dans les régions de l'Ouest ou dans le Nord-Ouest Pacifique, où ils essaieront de sauver ce qu'il reste des forêts de la deuxième génération et de rénover les fourrés des troisième et quatrième générations imbibés d'acide. Ils auront peut-être passé des accords avec certains groupes de Nomades pour les ravitailler ou procurer un abri aux voyageurs. Des Punks au grand coeur (!?) pourraient les surprendre alors qu'ils subissent l'attaque des gorilles d'une agri-corpora et décider de les aider.



La Pyramide Immortelle :

Les membres de la Pyramide forment un groupe étrange qui croit que les êtres humains ne sont rien d'autre que des animaux particulièrement intelligents. Par conséquent, les humains n'ont pas d'âme et ne survivent pas à la mort. Cette religion em-

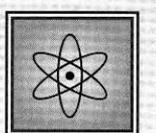
prunte largement aux croyances et idées du panthéon égyptien antique et incorpore des éléments rituels des rose-croix et des francs-maçons. Elle attache de l'importance aux divers titres que les Grecs employaient pour marquer l'excellence académique (Phi Beta Kappa, etc.).

Si les Egyptiens de l'Antiquité considéraient la vie après la mort comme un fait acquis, le culte ne tient pas compte de cet aspect et affirme que les dieux étaient en réalité un mélange d'homme et d'animal, prouvant ainsi sans l'ombre d'un doute que l'homme EST un animal et rien de plus.

Il en résulte un besoin obsessionnel d'éviter la mort. Les membres du culte sont très prudents, portent toujours diverses formes d'équipement de protection et fuient toutes les situations un tant soit peu dangereuses. Actuellement, ils cherchent assez d'argent pour construire un énorme centre de données pyramidal. S'ils réussissent, les adeptes essayeront de télécharger leurs esprits dans les banques mémorielles où ils attendront en toute sécurité que quelqu'un trouve un moyen de les rendre véritablement immortels.



Les joueurs trouveront les Pyramidiers surtout dans les universités du Nord-Est. Ils ont noué quelques relations avec les Bibliothécaires Numériques, mais celles-ci sont assez tendues, les Pyramidiers ayant l'impression que les Bibliothécaires cherchent à «exalter le statut de l'homme au-dessus de sa position véritable». Les joueurs pourraient se faire engager pour aider à la localisation d'un artefact égyptien ou comme soldats armés pour affronter les Bibliothécaires Numériques.



Les Adorateurs de la Nuit :

Les Adorateurs se rapprochent davantage d'un groupe de vigiles. Affublés de vêtements blindés blancs, ils arpentent les rues à la nuit tombée pour «protéger la sainteté de la nuit du mal qui nous entoure».

Considérant la nuit comme un moment de repos et de purification spirituelle ouvert à tous, les Adorateurs ont décidé de commettre le sacrifice ultime et de dormir le jour, maintenant ainsi la sécurité de la nuit pour le reste d'entre nous.



HOME OF THE BRAVE

S'ils dépendent des donations, les Adorateurs sont souvent financés par des corporations pendant de courtes périodes. Plusieurs compagnies aiment faire patrouiller leurs zones par la secte, car ses membres coûtent moins cher que des mercenaires, n'exigent pas de prime de risques, et se battent à mort. D'un autre côté, ils ne «travaillent» pas la journée.

Inspi

Les Adorateurs forment de petits groupes répartis dans tout le pays. Ils transféreront leurs chapitres (ou en établiront de nouveaux) «partout où le mal menace la nuit». La secte épouse un mélange de doctrine euro-maximilliste et d'identification aux anciennes chevaleries religieuses tels les Hospitaliers et les Templiers (elle songe à demander, dans quelques années, à l'église catholique de la reconnaître comme le premier ordre guerrier depuis plus de 300 ans). Les Adorateurs pourraient interférer avec les actions des joueurs, incarner une source de sauvetage insolite de dernière minute, ou encore, les joueurs pourraient décider de se joindre à eux.



La CCCSD (Coalition contre la Communauté Satanique des Dieux) : C'est peut-être l'un des groupes les plus paranoïaques de la planète.

Son système de croyance est entièrement basé sur le postulat qu'un groupe d'entités maléfiques (les dieux) contrôlent la destinée de l'espèce humaine entière. Heureusement, il existe des dieux bons, mais pour leur permettre de l'emporter, la CCCSD doit affaiblir l'emprise du mal sur notre monde.

Les membres de la coalition ont commencé à tuer diverses personnes importantes qui, d'après eux, seraient les marionnettes des Malins. Il est difficile de contrecarrer leurs tactiques suicidaires en employant des troupes de sécurité. Certaines corporations commencent à s'alarmer et à s'irriter. Elles pourraient bien ne pas tarder à mettre en oeuvre leur propre procédure de «contre-nettoyage».

Inspi

Voilà encore un autre culte qui semble avoir gagné les Etats-Unis depuis l'Europe et l'Asie. Il associe divers aspects de l'hindouisme (surtout les cultes des Phansigars et des Tuggs), des légendes des Grands Illuminés et une philosophie fictive créée par un écrivain du début du 20ème siècle, un certain Lovecraft. Tout ce mélange donne lieu à une sorte d'anti-nihilisme farouche. Nul n'est vraiment certain de la façon permettant d'identifier les «agents des dieux maléfiques».

A-t-on recours à des rites religieux, exercices de logique, tableurs IA, ou hasard. Toutes les solutions ont été proposées. La plupart des gens pensent que les coalitionistes sont fous, et certains ont peur qu'ils aient raison. Les joueurs pourraient demander leur aide pour combattre les cultes nihilistes ou certains types de boostergangs, mais ils devront probablement passer diverses «épreuves» et suivre une «purification». Dieu fasse que la coalition ne les juge pas indignes ou dangereux...

Les Transports

L'Amérique 2020 ressemble énormément à ce qu'elle était au tournant du siècle ; de grandes zones métropolitaines tentaculaires reliées par des routes longues et dangereuses. Après l'effondrement, la société s'est centralisée, se massant pour se protéger. Avant 1996, une région typique comme la Baie de San Francisco possédait un grand nombre de petites villes : Hayward, Milipitas, San José, Oakland, Berkeley, Palo Alto. Si vous habitez une de ces villes, vous pouviez en rallier une autre en une journée de marche. Dans certains cas, il était difficile de définir les limites de ces villes frontalières. Ce type de zones fut touché en dernier. Les autres n'eurent pas tant de chance.

Dans le Midwest et les zones montagneuses, les villes étaient isolées. Si le docteur de la région décédait ou si les lignes électriques locales cessaient de fonctionner, l'aide était éloignée. Nombreux furent ceux qui se réfugièrent dans les villes en quête de la protection offertes par les zones urbaines. Des contrées furent entièrement vidées de toute population. Cette concentration de population est d'actualité dans le mode de vie 2020.

Il existe peu de transports collectifs indirects. Si vous désirez vous rendre de Night City à Washington D.C., vous pouvez prendre le Maglev, le train à grande vitesse traversant le pays. Mais pour aller de Los Angeles à Lancaster, en Californie, vous avez une longue marche à faire.

Le Maglev a été achevé en 2008, et nombreux sont ceux qui pensent que son arrivée déboucha sur un nouvel âge des transports. Construit par l'armée pour servir de moyen de transport rapide (quand on s'attendait à voir un avion se faire descendre), le train fut fini au moment même où les émeutes s'essouffèrent. Il fut vendu peu après à la compagnie Planetran. Le voyage est complètement souterrain, et constitue l'un des plus sûrs moyens de traverser le pays. Le Maglev fait escale à Night City, St. Louis, Atlanta et Washington D.C.

PVG

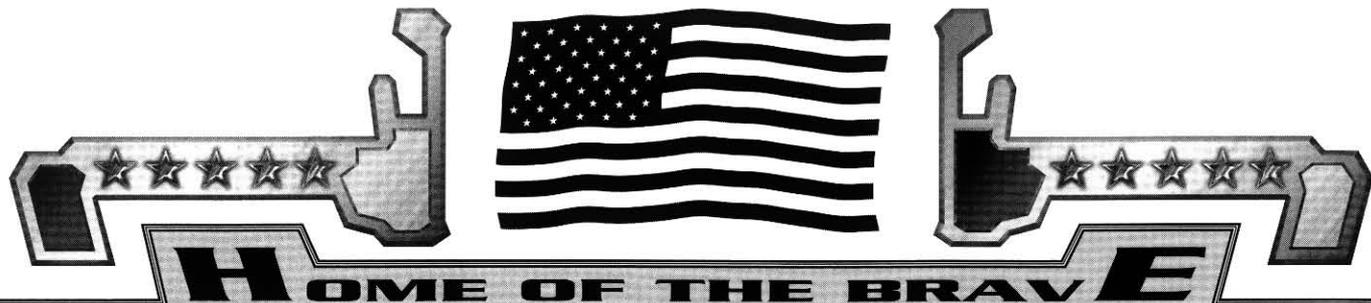
LES PRIX DES VOYAGES

Un voyage à bord du Maglev coûte environ 100 eb pour un wagon et 250 eb pour une voiture de première classe. Le voyage dure près de douze heures d'une côte à l'autre.

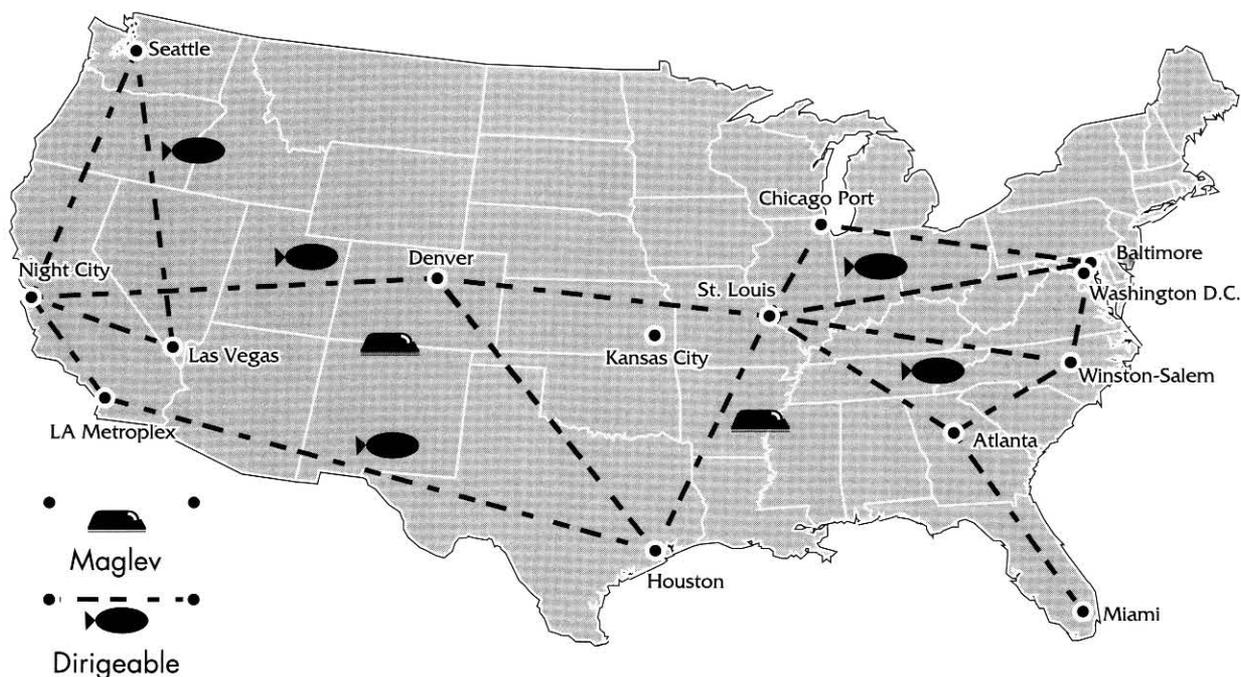
Un voyage en dirigeable coûtera 300 eb pour un ticket «moyen». Pour un ticket de première classe, le prix sera de 1000 à 3000 eb, selon le luxe disponible à bord. Les passagers disposant de tickets moyens sont souvent qualifiés de «ballastes» par les membres d'équipage, et ne sont pas autorisés à sortir de leurs compartiments séparés. Des rumeurs affirment que ces compartiments seraient jetables, mais on n'en a jamais eu confirmation. Le voyage dure entre deux et cinq jours d'une côte à l'autre, la durée dépendant des vents dominants. La vitesse moyenne d'un dirigeable est inférieure à son potentiel réel. En général, plus le voyage dure, et plus les passagers y prennent du plaisir (à part ceux qui s'entassent dans les «Ballastes»). Mais s'ils avaient voulu un voyage rapide, ils auraient pris le Maglev.

Du fait du coût astronomique du kérozène, la plupart des compagnies d'avions à réaction ont fait faillite. La plupart des transports par avion à réaction sont aujourd'hui réalisés par les corpos ou par des compagnies exécrales qui assurent des vols entre certaines villes d'une même région. Les avions à réaction sont parfaits si vous voulez aller de Night City à Seattle, mais pour dépasser Denver, les récentes Lignes de Dirigeables sont obligatoires.

Avec l'avènement du Réseau, les longs voyages en tout genre sont devenus peu nécessaires. A présent, la philosophie est la suivante : si vous voulez voyager, vous devez avoir envie de voyager. Les moyens de transport devraient donc être aussi confortable que possible. Par conséquent, les plus légers que l'air ont opéré un retour remarquable. Les dirigeables sont devenus des transporteurs de luxe du ciel, et offrent des agréments identiques à ceux des grands paquebots transatlantiques du début des années 1900. C'est ainsi que voyagent les riches, dans le luxe et la tranquillité.



Principales Lignes des Dirigeables et du Maglev



Les Nomades

Les «Familles» nomades (on utilise également les termes de «Tribu» et «Clan») sont apparues pour la première fois en 1993 quand des groupes de personnes déplacées ont formé des alliances de protection pour réagir contre la montée incessante de la violence. En 1996, le nombre des sans-abri était passé à 80 000 000, faisant du Nomadisme une composante de la vie quotidienne.

Le premier incident nomade consigné implique un gang qui harcelait un groupe nomade de travailleurs émigrés déplacés (qui se développa plus tard pour former la Famille Aldecal-do) dans South Central Los Angeles. Le chef du groupe, Juan Aldecaldo demanda ouvertement l'aide du gouvernement. Voyant ses appels ignorés, il réagit en insultant la lignée maternelle du Président à la télévision nationale. Des incidents publics de ce genre allaient aussi se produire à Atlanta et Chicago peu avant l'Effondrement. Certains groupes de Nomades tentèrent de s'emparer de villes et d'installa-

tions militaires. La plupart d'entre eux furent éliminés lors d'affrontements sanglants avec les autorités en place (certains des groupes qui tentèrent de contrôler les premiers soulèvements ne tarderaient pas à former leurs propres Hordes). 60 000 000 d'entre eux moururent avant que l'armée ne regagne un semblant de contrôle en 2004, suite à un mélange de violence, de famine et d'épidémies. L'armée avait vu venir cette crise, mais elle n'avait simplement pas les ressources nécessaires pour faire face à la multiplicité des problèmes.

Un des efforts les plus futiles du gouvernement militaire fut le Programme d'Urgence de Relocalisation des Aides Sociales.

Pour recevoir une aide minimale du gouvernement (appelée Lit-et-Croquettes), les personnes déplacées furent obligées de gagner des «zones de formation» (peut-on parler de camps de concentration ?). Nombre de laissés-pour-compte rallièrent ces zones en pensant qu'on les aiderait.

Il devint vite évident que le gouvernement ne possédait pas le tiers des ressources nécessaires pour financer le programme. En conséquence, les gens moururent en masse dans les camps. Au

milieu de 1997, les camps se révoltèrent en masse suite à une détresse extrême et quelques éruptions de SIDA 2, le complexe Typhoïde Bêta et une famine générale. A la fin de 1998, on comptait à peu près 10 000 000 de morts supplémentaires.

Cette même année, un énorme tremblement de terre frappa Los Angeles et amputa le contrôle que l'armée exerçait sur la région. Le gouvernement ne disposait même pas d'une main-d'oeuvre suffisante pour enterrer les morts ou réparer les dégâts infligés à l'état tout entier. Il dut donc engager des travailleurs extérieurs. Les Jode, un groupe de Nomades puissant de l'Oklahoma, réussit à négocier un contrat de travail avec le Consul Militaire de Californie, provoquant de grosses protestations de la part des Aldecaldo, une famille originaire de la région. Les harcèlements des Aldecaldo débouchèrent sur des échauffourées ouvertes entre les deux familles. Les Jode restèrent dans la région de Los Angeles jusqu'en 2001. En remplissant leur contrat, ils posèrent le principe d'une économie nomade concurrente où les divers groupes marchandent leurs services dans toutes les Amériques.



HOME OF THE BRAVE

Le gouvernement a longtemps considéré les groupes nomades comme un problème suite à l'humiliation que les Aldecaldos lui aurait fait subir. Bien que le gouvernement ait utilisé une main-d'oeuvre nomade à diverses reprises depuis lors, il n'a toujours pas été établi de vraies lois concernant les Nomades.

C'est le problème légal qui est le plus décourageant. 70 % des Nomades sont des Zéros. Privés du statut de citoyen, ils ne sauraient payer des impôts. Toutefois, les corporations, ont souvent besoin d'employer de grands groupes d'ouvriers semi-spécialisés et bon marché pour appuyer leurs programmes. Des cités entières ont été abandonnées ou mises à sac, et des millions d'hectares de terre doivent encore être récupérés.

Les corporations savent qu'en employant la main-d'oeuvre locale, elles s'embarqueraient. Les pots-de-vin et les financements d'infrastructure nécessaires rendent l'embauche locale aussi coûteuse que la corruption du gouvernement en place. Cela revient donc beaucoup moins cher d'engager de jeunes nomades. Le temps est un autre facteur décisif. Les Nomades savent que ce travail est temporaire. Ils ne rêvent pas de centres de retraite corporatifs ou d'augmentation de salaire annuelle. En fait, la plupart des Nomades sont payés «en nature» : on leur donne des marchandises et des services en échange de leur labeur. Très peu d'argent change de main. Cela a débouché sur un certain nombre de périodes de violence, mais les corporations l'emportent presque toujours.

Le gouvernement lui-même a été contraint d'engager des Nomades quand il comprit que l'affectation d'un trop grand nombre de troupes en Amérique du Sud lui ferait perdre la maîtrise des USA. Un clan de la région de Detroit fut si efficace en Colombie et en Equateur que, à son retour en 2010, ses membres formèrent une unité de mercenaires, l'Entreprise Armée Motorisée. Pour la famille Motorisée, et pour les autres familles qui allaient se rendre en Amérique du Sud, le retour à la maison n'eut rien de facile. Une fois que le gouvernement reconnut sa défaite, personne ne sut que faire. Non seulement le gouvernement était fauché, mais il lui fallait assurer le transport de 1 000 000 d'hommes vers les Etats-Unis. La plupart de ces hommes étaient des Nomades. Dès le début, le gouvernement n'avait pas apprécié d'être contraint d'engager une main-d'oeuvre nomade pour faire la guerre. Il était aussi opposé aux dépenses nécessaires pour les rapatrier. Près de 500 000 Nomades américains se retrouvèrent proprement coincés en Amérique du Sud. Cela fut le début de ce qu'on a appelé «La Longue Marche».

Les Familles Nomades que l'on voit le plus

Les Soldats

Histoire : Le colonel Gregory Caspia commandait la base militaire de Fort Ord, dans le comté de Monterey, quand survint l'Effondrement. Les communautés de la Baie furent durement touchées, il y eut des émeutes dans les rues de Monterey et la ville entière de Santa Cruz fut presque anéantie par des incendies. Caspia tentait de faire face aux deux catastrophes quand il reçut l'ordre de retirer ses troupes pour protéger la petite communauté de Carmel, laquelle avait entreposé de la nourriture et du ravitaillement recueillis dans le comté environnant. Comme toujours, les riches essayaient de se protéger au détriment des pauvres.

Caspia avait toujours été un bon soldat, mais la coupe était pleine. Ses hommes, les familles des communautés voisines et lui ne pouvaient simplement pas abandonner les gens à une mort certaine. Il donna l'ordre à ses soldats de poursuivre leurs efforts et donna le choix au maire de Carmel : soit ils aidaient les secours, soit ils essayaient de s'en tirer tout seuls. Le maire rejeta son offre et l'Armée de Terre se retira de la région de Carmel. Caspia fut déclaré traître et une grosse récompense fut offerte pour sa mort. Cette proposition fut communiquée à ses hommes pour qu'ils se retournent contre lui.

Ils n'en firent rien.

Caspia retira ses hommes et ses véhicules de la base et accueillit tous les citoyens qui souhaitaient rejoindre la caravane. Comme les ex-soldats quittaient le comté, la première horde de Nomades à formation militaire naquit.

Structure : Les Soldats maintiennent encore une forte discipline de type militaire. Il y a des grades et des tâches spécifiques que chaque membre doit accomplir. Le chef porte le titre de colonel. Le colonel actuel est Jennifer Caspia, qui a hérité le commandement de son père. C'est un chef rusé et compétent, et toute la horde la respecte. Sous le commandement du colonel Caspia, des contacts amicaux ont été noués avec les Edredons Timbrés, et les deux groupes mènent parfois leurs opérations de concert.

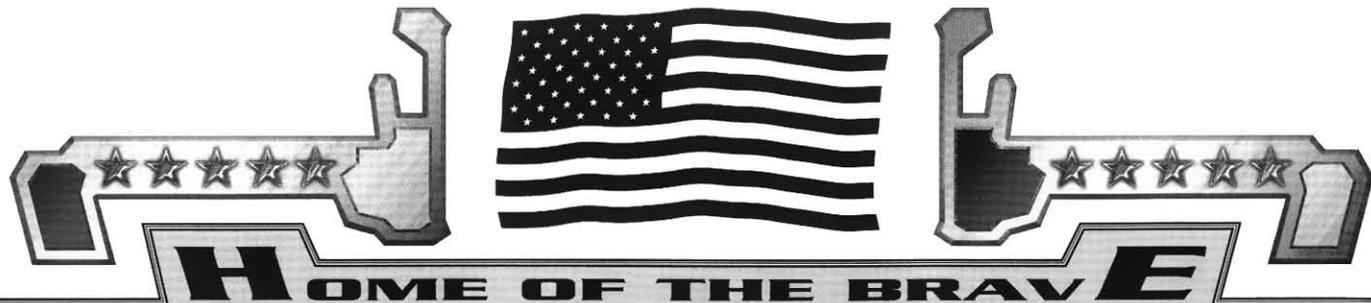
Equipement : Plus de deux cents véhicules de type militaire en tout genre, y compris des AV-4, 6 et 9 de combat, ainsi que des ICV (Véhicule de Combat d'Infanterie), des lance-missiles mobiles, et des unités de soutien.

Les Soldats sont un peu légers en matière de couverture aérienne (quatre Pinto VTOL à peine), mais on les a vus régler ce problème en engageant les services des Aéropirates.

Positions : On trouve généralement les Soldats en CalNor et au Nevada, avec quelques pérégrinations occasionnelles en Arizona et au Nouveau Mexique. Ils restent à l'écart de la plupart des bases militaires car les «déserteurs» sont toujours sous le coup d'une condamnation à mort par exécution. Le fait que personne n'ait jamais obéi à cet ordre dans les deux décennies qui ont suivi l'Effondrement (malgré la capacité évidente du gouvernement à le faire respecter) conduit certains observateurs à penser que la horde a conclu un arrangement de quelque sorte avec l'Armée de Terre. On a toujours besoin d'une unité que l'on peut renier pour régler les problèmes en toute discrétion...

Les Max

Histoire : A l'origine, c'était un go-gang qui sacageait sans but. Puis les Max sont entrés dans leur phase actuelle quand à la découverte par leur chef d'un vidéoclub abandonné et de la collection complète des Mad Max. Dotés d'une impulsion directrice, les Max sont alors devenus un go-gang de massacreurs déterminés à recréer toutes les meilleures scènes de la plus populaire des séries post-holocauste. Cela se traduit par des arbalètes de poing, des iroquoises hirsutes, des visages tatoués, des masques de hockey en cuir et tous les autres accessoires. Les Max ressentent aussi le besoin d'imiter le «Guerrier de la Route» de façon différente. Puisque le personnage de Mel Gibson était un héros, les Max se considèrent également comme des héros et descendent parfois dans des villes assiégées par d'autres go-gangs afin d'éliminer les attaquants. Ils deviennent aussi les amis de tous les



groupes d'enfants qu'ils rencontrent, ce qui a les parfois amenés à pactiser avec les Goss. Ils sont peut-être une menace. Ou bien des héros. Mais une chose est sûre, ils sont distrayants !

Structure : Le chef s'est fait biosculpté pour ressembler à Mel Gibson et son commandant en second ressemble à Tina Turner. Ils donnent tous deux les ordres principaux, lesquels sont suivis par une horde approchant les 400 membres.

Équipement : Des tas de cybermotos, des camions, des surplus paramilitaires, des automobiles lourdement blindées et alimentées au CHOOH2. Des canons à air comprimé et des lance-flammes faits maison, des RPG-A et des armes de poing de gros calibre (les fusils à pompe scisés ont leur faveur).

Positions : Le Sud-Ouest, en particulier les endroits qui ressemblent à l'arrière-pays australien.

Les Circuitz Techniques

Histoire : Le monde de Cyberpunk tient grâce à un vaste écheveau de systèmes informatiques électroniques, d'améliorations cybernétiques et de matériel de haute technologie. Mais que se passe-t-il lorsque les techies qui maintiennent cette cohésion passent dans l'illégalité ou se font rejeter dans la rue par leur employeur corporatif ? Réponse : Ils rallient les Circuitz.

Les Circuitz Techniques sont une bande de techniciens itinérants - des techniciens spécialisés dans presque tous les types de matériel et de logiciel imaginables - qui vont de lieu en lieu pour dispenser des solutions high-tech aux problèmes insolubles. Les «exécutants» des Circuitz pourraient installer un réseau électrique dans une ville, bâtir une force de défense Punknaught dans une autre, puis construire une usine automatique dans une troisième. La plupart des membres sont des techies ayant dû fuir les zones urbaines suite à des persécutions corporatives, ou possédant des ennemis puissants dans la Rue.

A l'origine les Circuitz ont été fondés par un groupe de techniciens d'EBM qui ont tenté de créer leur propre petite firme conseil en violation des termes de leur Contrat à Vie. Les équipes chargées de faire appliquer le règlement d'EBM ont lancé une attaque préventive contre les Circuitz, décimant la quasi-

moitié de la firme lors de sa première semaine de fonctionnement. Les membres restants se réfugient dans le désert où ils se cachèrent au sein des hordes nomades.

Au fil du temps, d'autres renégats ont rallié ce groupe initial, de sorte qu'il s'est développé pour atteindre son effectif actuel de plus d'un millier de membres (quelque peu dispersés).

Structure : Près de dix «Guildes», basées sur des types particuliers de technologie (tels la Guilde Cybertech, la Guilde Electronique, la Guilde Mécanique, et d'autres encore...). Un conseil composé des chefs de chaque Guilde dirige les opérations et assigne les travaux.

Équipement : Plus de deux douzaines de véhicules à hélice du type «Punknaught», les dix plus gros étant équipés d'usines automatiques et de labos. Des missiles sol-air et des armes à rail constituent les principales protections, mais un rideau d'AV et de véhicules à rotor surveille en permanence le périmètre. Près de 500 personnes vivent dans les «radeaux aériens» restants, parmi lesquels on trouve des animaux familiers, des enfants et des vieillards.

Positions : La Rustbelt, surtout la zone Chicago-Cincinnati-Pittsburgh. Chaque année, les Circuitz émigrent vers le Sud-Ouest pour passer l'hiver.

Les Goss

Histoire : Imaginez près d'un millier d'ados cyberpunks hurlants, massés dans une horde de minimotos, de voitures de sport et de véhicules de loisirs volés. C'est ça, les Goss. Le noyau dur initial de cette horde tire son origine d'un groupe qui s'est évadé de la Maison de Correction pour Jeunes de l'Etat du Nevada en 2018 (célèbre pour ses pratiques sadiques d'apprentissage du respect des lois et pour ses techniques de lavage de cerveau, la Maison était l'une des «décharges» favorites des Corporates aux enfants soi-disant «incontrôlables»). Au fil des ans, les Goss sont devenus un pôle d'attraction pour tous les enfants maltraités, perturbés et négligés, la plupart d'entre eux ayant entre dix et dix-huit ans.

Structure : Très peu. Les rares chefs existants sont plus ou moins choisis par acclamation, et règnent le temps d'une urgence particulière uniquement. Les

chefs sont généralement très intelligents, égocentriques et enclins à se montrer violents envers tous les adultes (qu'ils considèrent comme l'Ennemi).

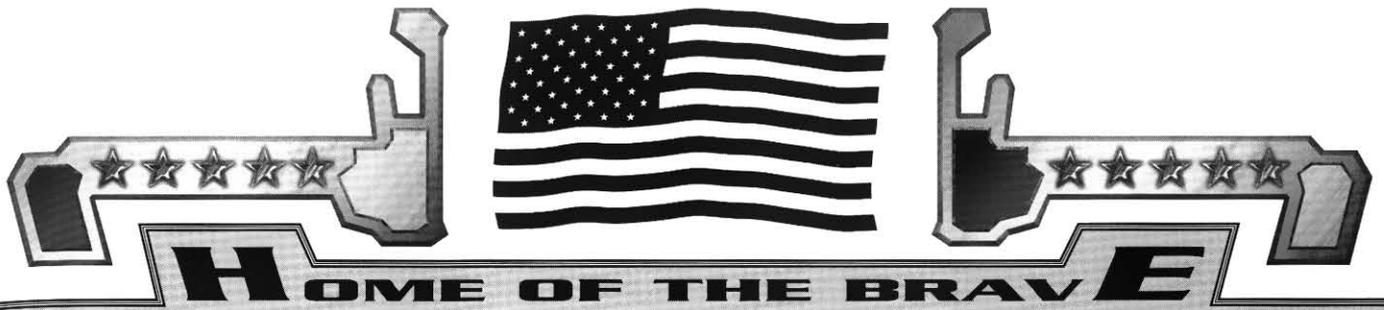
Équipement : Surtout le genre de voitures que l'on trouve en zone urbaine, avec des motos de course, des VR et autres. Aucun aérodyne, quoiqu'on ait parfois repéré quelques appareils à rotor. Les armes de poing et les monolames sont communes. La plus grande force des Goss vient de leur nombre.

Positions : Dans les états de l'Ouest, surtout dans les Etats Libres de Californie. Les Goss sont souvent à moins de 160 km d'une grande zone urbaine.

Kaptin Cody et ses Aéroirates

Histoire : Quand les grands avions à réaction des années 90 traversèrent la crise du carburant, il y eut une modification majeure dans le style de transport aérien du ciel américain. Un des changements les plus notables fut la renaissance des plus légers que l'air. Grâce aux ordinateurs de vol évolué et aux super alliages de l'ère cyberpunk, ces immenses transporteurs aériens redevinrent courants. Mais contrairement aux gros porteurs moyens, ces vaisseaux du ciel à vitesse lente étaient plus faciles à pirater et à détourner. Bientôt, des bandes itinérantes d'AV, d'appareils à rotor et de VTOL légers se livrèrent à des raids commerciaux sur une échelle qui rappela les pirates d'antan. Surgissant des nuées protectrices, ces boucaniers des temps modernes vidaient les avions cargo, prenaient des otages et, parfois, réquisitionnaient des appareils volants. Un de ces flibustiers aéronautiques les plus célèbres est Kaptin Cody et le gang/famille étendu appelé les Aéroirates. Ceux-ci opèrent depuis trois grands transporteurs de type Reine des Cieux, modifiés à l'aide de passerelles intérieures et de ponts de lancement. Ils terrorisent l'espace aérien qui s'étend du Maine au Mexique.

Structure : Quelque chose approchant les équipages de pirates à l'ancienne, où les gosses et les vieux accomplissent les tâches auxiliaires (plein de carburant, réparations, etc.). Le Kaptin commande cette flotte bigarrée, et chaque aéronef dispose d'un commandant principal qui dirige les opérations. Chaque aéronef contient aussi une «escadre» «d'abordeurs», un assemblage de véhicules en état de prendre l'air et servant à fondre sur les proies.



Equipement : Il y a plus de 300 Aéropirates connus, sans compter les enfants et les vieillards. En outre, Kaptin Cody a accès à trois Reines des Cieux, lesquelles renferment jusqu'à 100 AV variés en état de voler : des planeurs, des appareils à rotor et des dirigeables publicitaires reconvertis. Parmi leurs armes on trouve un mélange d'armes automatiques lourdes et légères, des mitrailleuses, quelques bombes et un grand nombre de missiles sol-air/air-air montés à l'intérieur et sur le pourtour des aéronefs.

Positions : N'importe où dans les USA, mais les Grandes Plaines et les parties sud et ouest du Canada semblent avoir leur préférence. Il semblerait qu'il arrive à Cody de travailler pour quelqu'un d'autre que lui-même, et on suppose même que le gouvernement canadien encore en place (ainsi que plusieurs agri-corpos américaines) lui donne asile en échange de ses services.

La Fête

Histoire : «Si vous voulez faire la Fête, alors faites la FETE !» Telle est pourrait être l'idée de départ qui sous-tend cette rave combinée étendue et ce trip fantasmagorique pour spectateurs disposant d'invitations gratuites. A l'origine, la Fête a été créée par des fans intransigeants des Samouraï présents au

dernier concert Silverhand-Eurodyne de 2010. Le succès de la Fête a été tel que celle-ci a subsisté depuis lors. Son incarnation actuelle ne suit pas de chemin préétabli, mais file de ville en ville à l'envie, utilisant des punknaughts, des RV, des dirigeables publicitaires réquisitionnés et de petits appareils (yachts, etc.) de toutes les tailles.

La plupart des Fêtards étant issus de familles très riches, le niveau de ressources de la Fête est sujet à caprice et son ton peut passer de la rave techno-pop à la soirée-puissance en quelques instants. La drogue, la synthécocaine, le sexe et l'ultraviolence en sont toujours les matières premières, mais on y trouve aussi tout ce qui est à la mode du moment.

Structure : Ceux qui ont de l'argent s'assurent de la présence de nourriture, de drogue et de musique pour continuer la fête. Il n'y a pas d'organisation, juste un tas d'idées lancées au hasard.

Equipement : Tout ce qui fonctionne.

Positions : A peu près n'importe où. La Fête s'est rendue aux îles Fiji, à Paris, dans le Wisconsin, dans le Désert de Gobi et même en Orbite Rapprochée. Seuls les musiciens et les véhicules changent. Les sessions sont même étendues au Réseau pour faire une Fête Virtuelle.

Les Bibliothécaires Numériques

Histoire : L'enseigne gravée au-dessus du «bâtiment» à hélice principal de la Bibliothèque Numérique exclame : «Pour que le Savoir ne Périsse Pas sur Terre». En bref, cette phrase décrit bien les Bibliothécaires Numériques, une famille mobile de professeurs d'université, de bibliothécaires, de séminaristes et de collectionneurs sillonnant les bad-lands des USA balkanisés. La mission des Bibliothécaires est simple : recueillir et entreposer des exemplaires de chaque enregistrement, livre, bande, disque compact, puce de données et vidéo jamais produits, puis les stocker dans l'immense banque informatique de leur Bibliothèque centrale. Le bon côté de la chose, c'est que si vous avez besoin de trouver certains types d'informations publiées, les Bibliothécaires Numériques les détiendront sûrement et vous les communiqueront gratuitement.

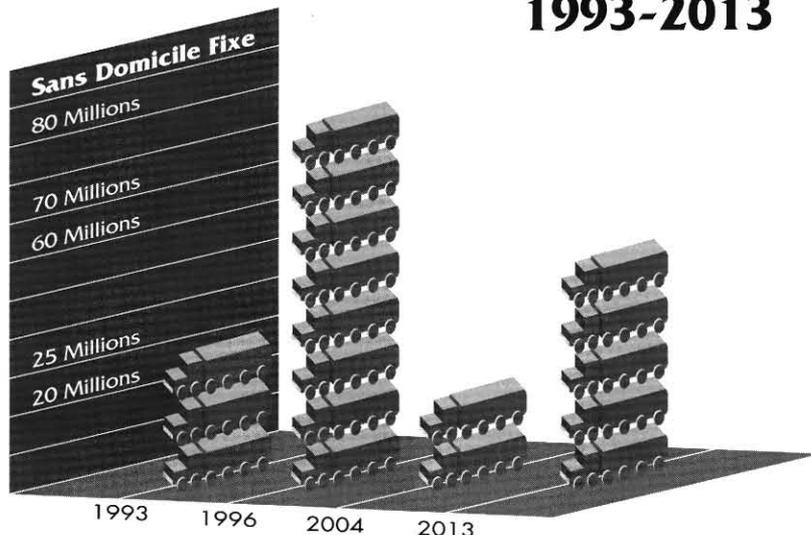
Structure : Le Grand Bibliothécaire est l'ancien professeur de l'Université de Californie Libre/Berkeley, John Roger Mortonsen, lequel a abandonné le campus en 2011 et rassemblé divers autres membres intéressés autour de l'objet de ses préoccupations : le «Projet Savoir».

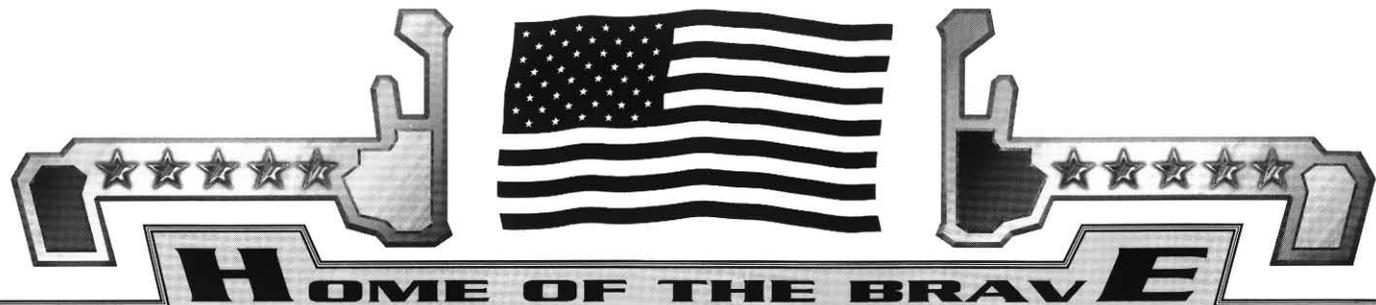
La Faculté se compose d'un Conseil tournant d'enseignants et de collectionneurs dont les membres changent d'année en année. Des personnalités médiatiques comme l'ancien commentateur social jésuite Jonathan «Jack» Maximum et le journaliste politique Gary Stafford rendent régulièrement visite au groupe.

Equipement : Environ 30 véhicules de type VR de toute taille et une grande Bibliothèque Principale de type «punknaught». Cette dernière transporte le cœur d'un énorme système basé sur une IA (appelée Socrate), son propre groupe moteur isotope électro-thermique et un blindage de 100 PA (capable de supporter le tir direct d'un missile). Dans son armement, on trouve aussi bien des lance-missiles sol-air Scorpion que des armes portatives de toutes sortes.

Positions : On les trouve généralement dans tous les Etats-Unis, en route vers les grandes villes pourvues d'universités. Escales principales : l'Université de FC Berkeley, l'USC, le MIT, Cal Tech et l'Institut Princetown dans le New Jersey.

Populations Nomades 1993-2013





De Panama City au Rio Grande ils marchèrent, chevauchèrent ou conduisirent, volant et pillant comme ils traversaient l'Amérique Centrale et le Mexique. Cela avait peut-être commencé comme une retraite militaire ordonnée. Mais cela finit par une foule affamée et furieuse. Le temps que des travailleurs suppléants étudient le phénomène, les fuyards étaient devenus des animaux. A la fin de leur périple, il ne restait plus que 60 000 personnes. Les autres gisèrent, morts, dans la jungle.

De 2010 à 2015, on note une dichotomie intéressante entre les groupes nomades. Les deux camps ont anticipé le jour où l'on n'aurait plus besoin de leurs services. Mais ils ont réagi de façon très différente. Le premier a accueilli avec enthousiasme le retour à un mode de vie normal et la possibilité de s'installer. L'autre, dont la plupart des membres ne connaissaient pas d'autre existence, a choisi de mener une lutte violente qui dure encore à ce jour.

Mouvement Rocker

Dans l'Amérique de 2020, il est très difficile d'imaginer une époque sans scène rock politisée. C'est un mélange d'ignorance, de plaisirs simples (tels que la course auto et moto, le sexe, la drogue, le satanisme, la violence et autres frivolités) et d'un libéralisme systématique qui conduisit à l'explosion des ventes musicales dans la majeure partie des années 80 et 90.

Dans les années 2020, que ce soit par la désobéissance civique ou par une révolution violente, le Mouvement des Rockers fait montre d'un engagement artistique dont l'intensité n'a pratiquement jamais été égalée dans l'histoire des hommes. Certains ont fait beaucoup de choses et d'autres non. La seule raison pour laquelle les Rockers n'ont pas un impact plus important, c'est probablement leur incapacité à rester en vie suffisamment longtemps pour parvenir à leurs fins.

Si le terme de «Rockerboy» définit l'engagement investi pour faire passer un message, alors le premier Rockerboy est sûrement James «Rockerboy» Manson. Manson est souvent considéré comme le Rocker absolu parce que sa mort, en 1997, a donné tout son sens à ce mot. Même si la carrière de Manson fut au mieux médiocre, on peut dire que sa vraie réussite fut de rendre manifeste l'opposition que les autorités vouent à l'idéal des Rockers. Comme bon nombre des artistes de l'époque, Manson avait peur de jouer en Amérique car le gouvernement

militaire l'avait menacé de mort. En fait, ces menaces comptaient parmi les problèmes abordés lors du concert donné pour Amnesty International, concert au cours duquel Manson fut sauvagement (et publiquement) battu à mort par des gorilles armés de la Sécurité Britannique. Sa mort incita toute une génération à devenir des Rockers.

L'incident d'Amnesty força de nombreuses personnes à choisir immédiatement leur camp. Un des premiers groupes à afficher ses opinions politiques fut Justifiable Homicide. Leur premier album, sorti en 1998 et intitulé «Jury Trial» fut une belle réussite tant au niveau des ventes qu'à celui d'une prise de position des Rockers.

Nombre des Rockers contemporains se souviennent que leurs parents écoutaient ce disque dans leur prime jeunesse. Le message de «Jury Trial» était nostalgique, un désir ardent du système judiciaire pénal disparu (il semblerait que Barry Miyung, le chanteur et compositeur du groupe, ait perdu une bonne partie de sa famille entre les mains du gouvernement militaire, exécutés pour ce que Barry considérait comme des accusations de petits pillages fabriquées de toutes pièces). Il fallut plus de dix ans à Justifiable Homicide pour sortir leur deuxième album, dix ans passés à fuir le gouvernement.

Vers la fin de l'année 1999, un groupe de Rockers catholiques militants appelé les Watchmen sortit deux albums : «Sign of the Times» et «Revelation». Un contenu fortement politique et des musiciens fabuleux punctuaient ces albums. Même les plus durs des critiques s'accordèrent à dire que le groupe était en route pour la gloire. Puis, en avril 2000, les six membres du groupe furent jugés par contumace pour «crimes contre le gouvernement» et arrêtés six semaines plus tard par l'USMG. Ils furent accusés de trahison, d'espionnage, de terrorisme, de transport illégal de matériel de guerre, de possession de substances illégales avec intention de les distribuer - soixante-deux motifs d'accusation en tout.

Les membres réactionnaires du gouvernement avaient estimé que les Watchmen tentaient de corrompre un grand nombre de citoyens. Une fois «appréhendés», les membres du groupe ne furent pas exécutés mais incarcérés au Pénitencier Fédéral de Lewisburg, où ils restèrent près de treize ans. En même temps que le procès des Watchmen, le gouvernement militaire s'assura que les Rockers auraient des carrières courtes. Jusqu'au retour de la loi civile, nul ne fut en sécurité. Nombre des historiens du Rock appellent la période s'étalant de 1999 à

2009 la «décennie perdue». Bien que cette période connût de nombreux Rockers puissants, leur carrière fut brève.

Après le retour à un gouvernement civil, en 2008, la scène musicale explosa virtuellement, avec en tête de file Johnny Silverhand et Kerry Eurodyne et leur groupe Samourai. Depuis 2006, le groupe a sorti six disques : trois albums studio et trois albums live regroupant concerts et boeufs improvisés, sur lesquels leur maison de disques, Universal Records, avait une option. Le groupe se sépara au début de l'année 2008, mais cela ne sonna pas le glas pour les Samourai. Silverhand et Eurodyne allaient faire des carrières solo extraordinaires. Silverhand allait redéfinir le Rockerboy. On ne peut pas dire que le «nouveau» Rockerboy se voue moins à l'idée d'un art qui prévaut sur la vie. La nouvelle génération est simplement assez intelligente pour rester en vie.

Johnny Silverhand sortit six albums solo entre 2008 et 2020. Aucun d'eux ne fut plus provocant ou plus respecté que son premier, «NIE ton Frère», sorti en 2009. Après une tentative de chantage avortée de la part d'une maison de disques concurrente, Silverhand choisit de rendre public sa désertion de l'USMC. L'honnêteté brutale avec laquelle il abordait les vraies causes de la guerre, les mensonges et le programme cyborg poussa le public à accepter ces dépossédés. Cela marque également le retour apprécié du concept album en tant que forme artistique.

Le groupe perdu des années 90, Justifiable Homicide, se cachait à Mexico City depuis presque six ans. Lassé par les poursuites incessantes des brutes du gouvernement militaire, le groupe s'était remis à jouer devant un public composé de frustes ouvriers du bâtiment. Mexico était en cours de reconstruction, et une grande partie de la main-d'oeuvre était constituée de Nomades américains, aussi le groupe y découvrit-il des fans dévoués. Toutefois, en 2001, le groupe se avait pris le chemin de la pente descendante. Leur mort n'était plus qu'une question de temps.

Bes Isis était en ville pour un reportage sur Justifiable Homicide et l'underground nomade. Elle était au bar et buvait un verre quand un gosse émacié de seize ans entra dans le bar et tomba raide. Regardant dehors, le groupe vit une moto militaire réglementaire. Ranimé par Bes Isis, le gamin lui raconta que six cent mille personnes étaient coincées en Amérique du Sud. Certaines d'entre elles essayaient d'en sortir en remontant une route de près de 480 000 kilomètres A PIED pour rentrer chez elles.



HOME OF THE BRAVE



Le reportage fut bien documenté, et Bes Isis fut nommée pour l'obtention du Prix Pulitzer. Les membres de Justifiable Homicide volèrent six camions pleins de denrées périssables et de ravitaillement, et partirent à la rencontre des Nomades qui avaient entamé «la Longue Marche». Le groupe et Isis se joignirent à la Marche. Pendant six mois, le groupe vécut et travailla avec les Nomades. Deux de ses membres moururent dans les affrontements violents qui eurent lieu en cours de route.

Ces expériences alimentèrent le deuxième album de Justifiable Homicide sorti en janvier 2012 sur une major, «La Longue Marche». L'album précipita de nouveau le groupe sous le feu des projecteurs. Cependant, l'album déclencha aussi la colère du nouveau gouvernement. Le groupe se retrouvait une fois de plus dans le colimateur des autorités.

2012 fut une grande année pour le mouvement des Rockers. C'est l'année de l'émeute survenue au siège Arasaka de Night City. Inspirée par Silverhand, elle coûta la vie à dix-sept personnes lors du plus onéreux des actes de vanda-

lisme jamais commis par des Rockers. Les Watchmen furent relâchés de prison après avoir passé les cinq dernières années en braïdance. Leur nouvel album s'appela «Betrayed». On le considéra comme un échec six mois plus tard, quand le groupe entier fut assassiné par un Solo suisse dont on dit qu'il appartenait peut-être à la Police Secrète du Vatican.

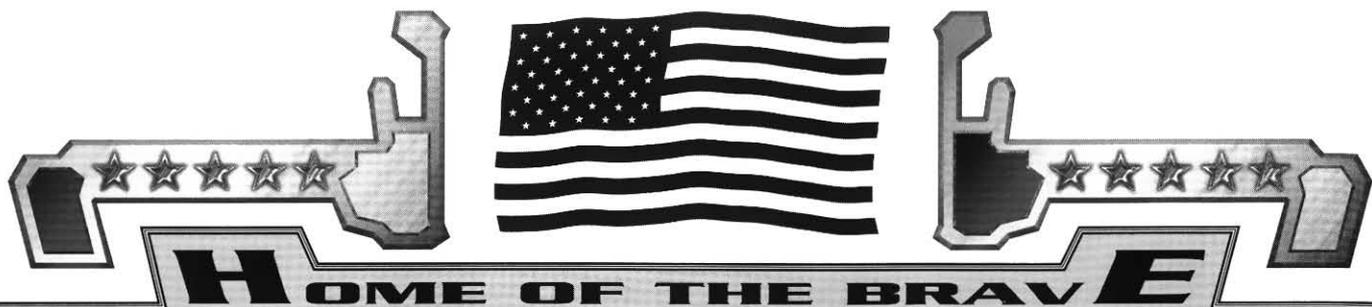
Plus tard cette année-là, Wax Trax Records, un label indépendant en difficulté, signa The Sinningtheteks. C'était le premier groupe de grindtek à proprement parler et il aborda le nouvel an avec «Full Leather Jacket». L'album glorifiait la culture des gangs et fut la première expression artistique du mouvement technohumaniste. Les «Sinns» furent les premiers à utiliser des échantillonnages contrôlés par ordinateur et des prises live. Le son de tout ce qui est violent, depuis les scies à os jusqu'au murmure subsonique des moteurs d'AV, se retrouva dans le mixage.

Les Boosters comme les Bosseurs adhèrent à ce mode de vie. Le premier single (curieusement chanté par le manager du groupe, le promoteur

aujourd'hui célèbre, Vampyre Elton) «Violent Hickey» déclencha une vague de meurtres dans tous les endroits où le groupe se produisit. Le look du groupe - un corps à demi chromé, des éventreurs et des crocs implantés leur donnant un sourire de requin - est encore à la mode de nos jours.

Le deuxième album des Sinns sortit en 2015. Intitulé «I AM THE MACHINE», il clarifia nettement la philosophie du Technohumanisme. L'album recelait une violence beaucoup moins manifeste car le groupe entier avait subi une puissante thérapie.

C'était aussi une rétrospective du son Grindtek, un descendant des styles Gothique, Industriel et Angst, le tout relevant d'un style écorché vif - du sang recraché contre un mur de souffrances. Des éléments de groupes considérés comme pionniers (Sisters of Mercy, Joy Division, Ministry, Kraftwerk, Consolidated, Front 242, The Smiths, This Mortal Coil et Nine Inch Nails, un grand nombre des groupes que Wax Trax a rendu célèbre) furent échantillonnés et intégrés au mixage.



SABLE AND THE BABIES

INTERVIEW PAR JADE SHADE

En 2016, l'État de Floride libéra une parcelle de la précieuse terre des Everglades. Presque immédiatement, celle-ci atterrit dans les mains d'une compagnie que possédait un des directeurs adjoints du gouverneur. Quand l'appareil administratif débarqua, il rencontra, pour toute opposition, un petit concert improvisé réunissant 100 personnes environ. Rien dont la sécurité de Southern Arcologies ne put se charger. Personne n'enregistra la musique. Tout ce qui fut enregistré, c'est que la foule fondit sur les ouvriers de SARC, causant la mort de huit émeutiers.

C'était le premier concert de Sable and the Babies.

Il y a deux ans, le 8 avril, on disait dans la rue que le plus cool des endroits était la Ciudad de las Pulgas, une ville de carton-pâte située du mauvais côté de la frontière du Texas. Quand j'appris que Sable and the Babies se produisait dans la Ciudad de las Pulgas, je me suis dit qu'il y aurait peut-être de l'action. Le jour venu, il y avait 13 000 réfugiés, 5 000 personnes désireuses de passer un bon moment, et près de 1 000 professionnels. Je ne leur ai pas demandé pour qui ils travaillaient. Et puis il y avait la presse. Comme moi. Le temps que l'armée corporative se pointe, la musique allait bon train. On amenait les enfants et les viejos au centre, vers la scène, et j'ai vu un Solo muni d'un crochet couleur chrome argenté déchirer les cieus à grands coups d'arme automatique. Il était inévitable que quelqu'un veuille se joindre à la fête. L'un dans l'autre, près de 200 personnes sont mortes, y compris le joueur de synthé, Richard «Red» Aguilar. Et la presse eut son article. Entre-temps, un grand nombre de politiciens avait trouvé utile de se montrer au sud de la frontière et d'y baragouiner un peu d'espagnol, et puis le Décret de Transfert de Population Picken-García faillit passer. Faillit seulement...

Sable : chant et magie des synthétiseurs. Merv Honeywell : batterie. Spike O'Rourke : cors et instruments à vent indépendants, plus les meilleurs progiciels synthétiques de guitare basse de Musicland. Possum Falwall en bleu de techie gris miteux : metteur en scène, permet à la musique des Babies de rester mobile et intense sous le feu de l'ennemi. Crapaud Patterson : contrairement au reste des renégats, il incarne la santé et le bien-être. C'est peut-être parce qu'il n'est amoureux de la guitariste soliste des Babies que depuis le mois d'octobre, date à laquelle Dwayne Pell s'est fait arrêter dans une forêt pluviale de Sumatra. Ah oui ! Détail qui a son importance, il y a aussi quatre types affichant armes portatives précises et mauvaises manières.

JADE : Les Babies ont tout sauf un homme de l'ombre, semble-t-il. Vous n'avez pas de fixer ?

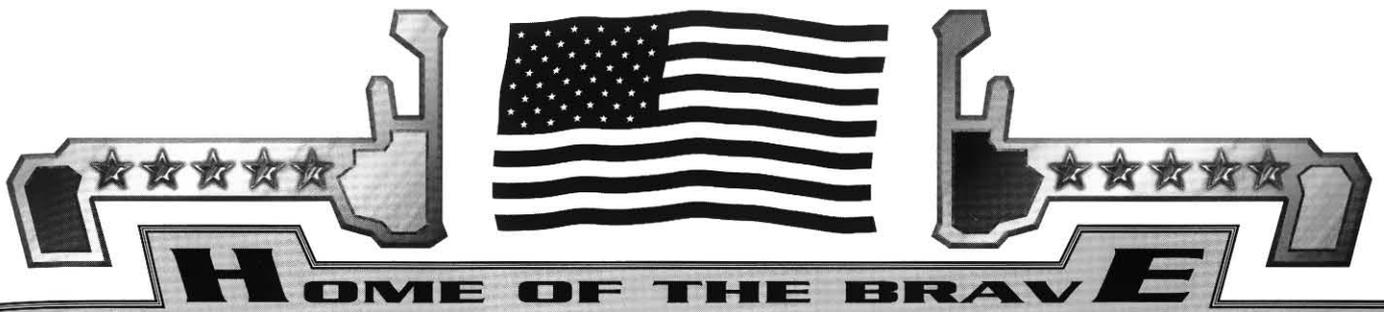
CRAPAUD : Si les babies avaient un fixer, il devrait faire un sacré travail d'approche. Il devrait vérifier la sécurité, remuer les gens du coin, prévoir l'équipement, estimer les forces d'opposition. Une personne de ce type devrait être très, très anonyme.

JADE : Alors, c'est vraiment comme ça que tu vois les choses. Les forces d'opposition...

CRAPAUD : Bien sûr, c'est tout le problème. Dans les guerres conventionnelles, un des deux camps obtient des armes plus puissantes et c'est l'escalade. Dans notre guerre à nous, on prend moins d'armes et on essaie de les ramener à notre niveau. On marche sur la corde raide et seul le grand filet de l'opinion publique nous protège. C'est pour ça que t'es là.

SABLE : On s'est aperçu que la seule façon de faire évoluer une situation environnementale quand on est peu nombreux, c'est de provoquer un affrontement direct. Les Babies ne sont pas les premiers à s'y être collés. Je crois que les premiers, c'était Greenpeace, dans les années 1960 ou 1970. L'affrontement direct contre la chasse à la baleine. A ma connaissance, les Babies sont le premier groupe musical à s'y coller. A l'origine, on voulait être complètement pacifistes. Pas d'armes, pas de protection. Et j'ai continué d'y croire jusqu'à la mort de Red.

JADE : Pourtant, la violence des concerts des Sable and the Babies vous a attiré la haine d'endroits qui vous étaient jusque là favorables. Les



chiffres disent que plus de 900 personnes sont mortes depuis quatre ans que vous faites des concerts.

SABLE : Ça arrive, c'est vrai. J'en suis désolée. Mais ça m'étonnerait qu'un type qui parcourt la moitié du monde pour se rendre à un concert ne sait pas ce qu'il risque. Ces gars se sentiraient insultés si j'endossais la responsabilité de leur sécurité. Ils mettent sciemment leur vie en danger ; qu'il s'agisse de produits toxiques, de la destruction des terres sauvages, des libertés politiques, de la responsabilité des fabricants, ou quoi que ce soit d'autre, ces gars sont prêts à se lever et à mourir et je ne suis pas en position de dire que moi je peux mais pas eux. On n'est pas mieux protégés qu'eux. Les gars qu'on emmène pour nous protéger ont pour instruction de protéger tout le monde, de penser au niveau du concert entier. Et si les gens ne veulent pas me croire, nous avons payé le prix au Mexique.

JADE : Okay, on le fera savoir. Les concerts des babies sont tous gratuits. Il suffit de s'y rendre. Alors, c'est qui qui paie les factures ?

CRAPAUD : Ben, y a les disques et puis 85 % de l'argent provient de dons. Il y a beaucoup de gens qui pensent que les enregistrements sont complètement pirates mais ce n'est pas vrai. On n'engage personne pour enregistrer mais presque à chaque fois quelqu'un se pointe avec un studio portatif et on le branche sur notre console contre une part des bénéfices.

POSSUM : A l'écouter, c'a l'air un peu trop facile. La plupart des conditions sont infernales, pour ne pas dire carrément hostiles. Si tu grilles un truc, inutile de penser à envoyer quelqu'un chercher du matos de rechange. D'habitude, c'est si humide que ton équipement est tout moite. Le gouvernement local confisque tout ce qu'il ne comprend pas ou tout ce qui lui plaît. T'as pas le droit à l'erreur.

JADE : Pourquoi les Babies n'ont-ils pas enregistré d'albums comme les autres groupes ?

POSSUM : Ça n'a vraiment rien à voir avec l'argent, contrairement à ce que certains s'imaginent. Pour mille dollars, je peux faire l'enre-

gistrement dans ton salon. Si tu le fais, soit tu dois créer ta propre entreprise pour t'occuper de la fabrication et de la distribution, soit tu dois passer par une autre compagnie qui, dès lors, contrôle ta musique.

JADE : J'ai entendu dire que vous prépariez un script musical pour un clip ou un truc du genre.

SABLE : C'est juste un à-côté. On est content de pouvoir être un peu plus vus, mais on ne veut pas devenir un de ces groupes moralisateurs pour grand public ; ça permet à tout le monde de se sentir impliqué sur le plan politique en allant au concert et en achetant l'album.

JADE : Combien de concerts avez-vous donnés cette année ?

SABLE : Seulement trois, parce qu'on a joué au Sumatra, en Arménie et au Kampuchéa. L'organisation était horrible. En Arménie, le gouvernement nous a retenu nos visas à la dernière minute et on a failli être à la bourre, pour ainsi dire. Je déteste ça parce que ça rompt les ponts avec le gouvernement, en général. Je ne m'attendais franchement pas à rencontrer tant de problèmes. Comme je dis toujours, plus ils combattent âprement, et plus je sais que je fais un truc bien. On a eu une super presse sur ce coup-là, mais des fois, ça te donne l'impression de tenir davantage de l'équipe tactique que du groupe de musiciens.

JADE : Vous utilisez plein d'instruments de type boîte noire. C'est un choix délibéré ou c'est juste parce que c'est plus facile d'aller et venir en coup de vent ?

POSSUM : La qualité sonore des boîtes est aussi bonne que l'instrument réel. La plupart sont des produits commerciaux que j'ai pu peaufiner pendant mes heures de loisir. Non seulement la qualité sonore est tout aussi bonne, mais en plus je peux généralement tirer une plus grande variété de sons des boîtes que de l'instrument original. Et puis, c'est super facile d'en changer les pièces détachées et, dans certaines situations vraiment difficiles, j'ai pu les faire passer pour du matériel informatique donné à des écoles dans les pays défavorisés. Cela dit, si je peux décoller Crapaud de sa Gibson...

CRAPAUD : Cause toujours. Je vais faire entrer tous ces braves gens en studio. Ils ont tous pris une telle claque qu'ils ont oublié la joie de faire de la musique rien que pour faire de la musique.

SABLE : Tout ça, c'est affaire de justice, de sagesse et de force irrésistible. On a dû évacuer tout le reste. On utilise la musique parce qu'elle fait ressortir certaines choses chez les gens et qu'elle leur permet de s'élever au-dessus de leur condition.

JADE : Crapaud, tu viens d'entrer chez les Babies. Tu devais savoir qu'en les rejoignant, tu serais obligé de vivre en cavale. Pourquoi les as-tu rejoint ?

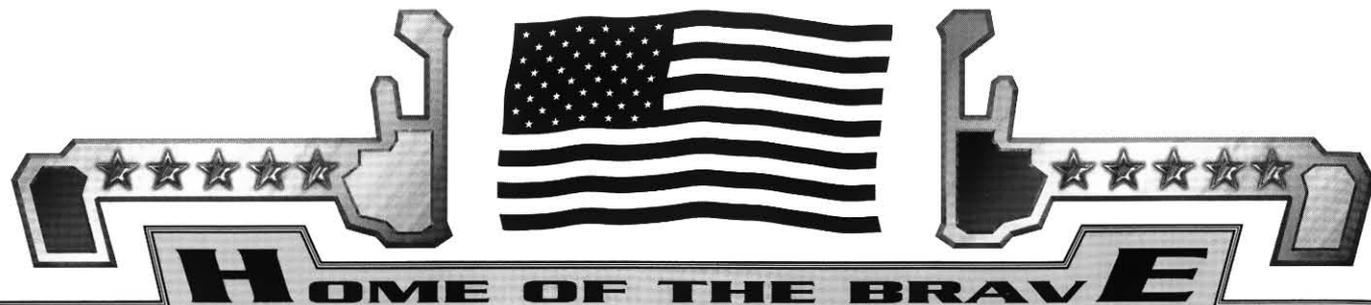
CRAPAUD : Ça aurait dû être une décision difficile, surtout que j'ai une femme et une famille que j'adore. Ça a pesé dans la balance. Mais j'ai toujours admiré ce que faisaient les Babies, et puis j'ai entendu un mauvais enregistrement de «Suite for a Cloud Forest» et j'ai dû admettre qu'ils faisaient vraiment ce que j'appelle de la musique. De mon côté, je vivais des subventions corporatives et je devais soumettre ma musique à mes sponsors parce qu'ils avaient le contrôle de ma production. Je devais assister aux soirées corporatives convenables, mais je vivais confortablement sur le plan matériel. Ma femme et moi sommes allés voir quelques concerts des Babies. On était à Sumatra. Quand j'ai su que Pell serait indisponible pour un bon bout de temps, j'ai fait en sorte d'aborder les bons contacts pour joindre Sable. Sable m'a dit que ma famille pourrait être protégée, alors je suis parti. Quand je regarde mes gosses et que je pense aux responsabilités que j'ai vis-à-vis de leur monde, je n'ai aucun doute. Je sais que j'ai pris la bonne décision.

SABLE : Faut qu'on y aille maintenant.

JADE : Peux-tu me dire où le prochain concert aura lieu ?

SABLE : T'as qu'à descendre dans la rue, ça se saura.

- **ROCKERBOY Magazine, Décembre**



En 2016, les Rockers abandonnèrent la prêche pour revenir à la protestation. Avec l'avènement de la nanotech populaire, qui terrifia bon nombre de gens, Stranger Inside Me (SIM), un groupe qui cibla tout particulièrement le public anti-biotech, sortit le disque «Humanity». Des chansons telles que «Bright White Smile», «Every Fourth Child», et «Helix» exposaient la vérité : la biotech nous enlève notre humanité pour nous transformer en quelque chose d'autre. Par conséquent, certaines personnes refusent encore de manger des croquettes inspectées par le gouvernement. Au cours de leur tournée américaine de 2017, les quatre membres du groupe furent soit assassinés, soit mutilés.

2017 fut mystérieusement calme pour l'industrie musicale, un calme qui précéda la tempête. Lorsque arriva le mois d'avril 2018, le monde des Rockers trembla littéralement sur ses fondations. DMS/Virtual, le premier label de braindance commercial, sortit le premier album de KIDROCK. Enfant prodige de quatorze ans, la légende veut que KIDROCK aurait été découvert tandis qu'il parcourait le complexe de recherches de DMS Manhattan. Il demanda à devenir un Rocker et affirma être capable d'utiliser un OmniMax (un échantillonneur interfacé à la pointe de la technologie et coûtant quinze mille dollars). Quand Kill Webster, le technicien chef de DMS, le connecta, le gosse entra dans l'histoire. Le disque n'a beau durer que dix-huit minutes, la qualité de son intensité (surtout les trente-trois secondes de la scène du cauchemar) est sans précédent. En fait, ces dix-huit minutes forment une «chanson» unique qui s'appelle «KIDROCK'S Bleeding Soul».

La braindance est encore trop onéreuse pour incarner un outil à forte pénétration commerciale. Mais, un jour, KIDROCK et les quelques autres artistes du genre formeront une force avec laquelle il faudra compter.

Les Sports

Comme toutes les choses de la vie américaines, le sport aussi a changé. Dans les années 90, l'industrie des sports professionnels fut sans doute la plus puissante au monde. Les équipes sportives généraient plus de 100 milliards de revenus médiatiques par an. Les joueurs imposaient les styles et les modes du monde entier.

«C'est grâce à tes chaussures ? (Spyke Lee à Michael Jordan, Nike 1990) «La décision se fera à Barcelone...» (Dan et Dave, Reebok 1992)

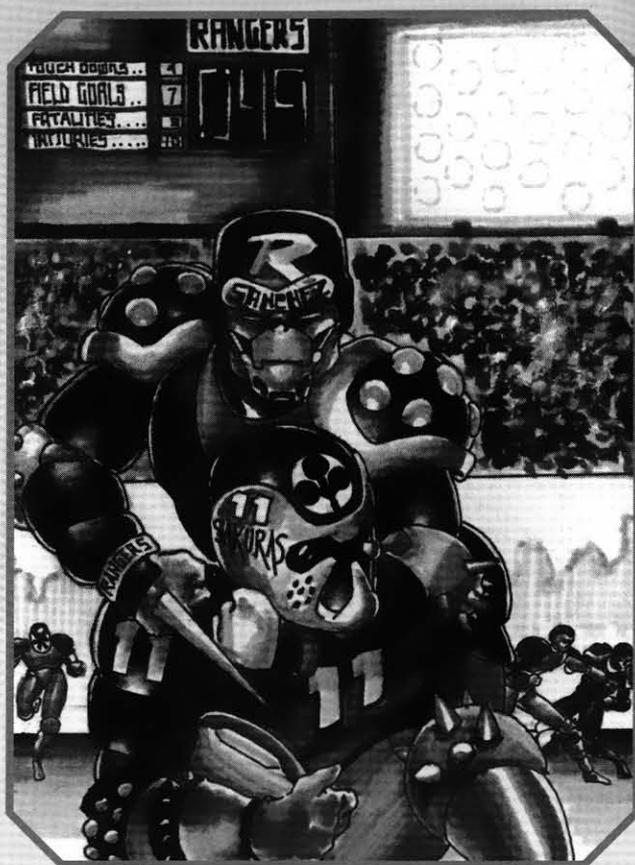
Les plus influents et les plus talentueux des athlètes du 20^{ème} siècle pouvaient gagner plus de 50 millions par an à titre de compensation ; pas seulement du fait de leur salaire, qui ne représentait souvent que la moitié ou le dixième du revenu du joueur, mais aussi grâce à des contrats publicitaires incroyablement lucratifs.

Pour atteindre les prouesses physiques nécessaires, les athlètes repoussèrent leurs limites de façon insensée. Dans bien des cas, ils étaient exploités dès leur naissance : par des parents au bord de la ruine, par leurs entraîneurs, par leurs pairs et par les idéaux omniprésents des médias. Ils subissaient une torture psychologique et se faisaient des injections de stéroïdes et d'hormones primaires. Tout était bon pour les amener à la perfection. Quand leur carrière prenait fin, ces athlètes restaient souvent infirmes ou parfois même perdaient la raison ; telle était la mentalité de l'athlétisme professionnel dans les années 1990. Inutile de dire que le système était extrêmement destructeur.

Lors du SuperBowl 1993-94, toute prétention à une communauté sportive professionnelle «sans drogue» fut abandonnée. Six joueurs trouvèrent la mort au cours du match ; les causes allaient de l'anévrisme au suicide (un des joueurs fit une dépression psychotique). Peu avant l'Effondrement, l'ère des sports augmentés était née.

Puis vint l'Effondrement. En Amérique, le sport professionnel disparut une décennie entière. Mais les gens changèrent, de même que leurs goûts en matière de sport. Les passe-temps violents devinrent l'obsession des Américains. Après que le gouvernement martial eut rétabli l'ordre, vers 2002, le besoin de distraire les gens se fit sentir, et le concept des sports augmentés fut affiné pour déboucher sur son image actuelle.

Les stades énormes d'avant-Effondrement ont presque tous disparu aujourd'hui. Au mieux, ce sont des ruines, bâties sur des terrains enfoncés et bon marché. Certains de ceux qui restèrent intacts servirent de forteresses, comme le com-



plexe Arrow-head de Kansas City, ou encore de postes de commandement et de prisons pendant la période de la loi martiale, comme le stade des Giants de New York. D'autres encore furent inondés par des marécages, voire dépouillés par les nouveaux bâtisseurs de l'Amérique. Voilà ce qui reste de «l'âge d'or» du sport professionnel.

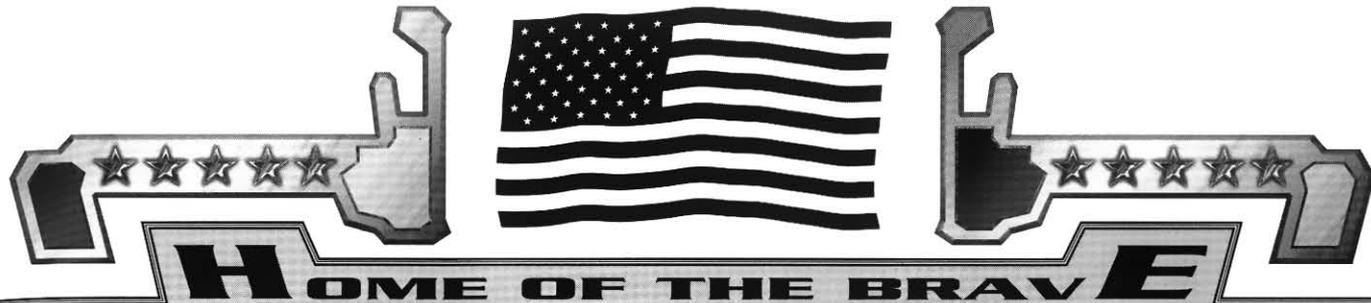
«Sanchez part au but... Il feinte Antonio... Wiecek sort... Sanchez tire... Wiecek réussit son arrêt et de quelle façon ! Le pied du jeune arrière s'enfonça carrément dans sa cage thoracique. Et maintenant, une page de publicité.»

-Chenga Mbutu, Net 54 Sports

Le concept de sport «classique» est mort avec les derniers Jeux Olympiques de 1992.

Depuis, la plupart des sports internationaux sont devenus plus violents que jamais (sans atteindre les extrêmes des sports américains).

L'industrie des sports professionnels de l'âge de l'information avait besoin d'être vraiment mondiale, vraiment brutale et vraiment cathartique pour une population de près de cinq milliards d'humains. Elle devait changer à bien des niveaux.



Le Football International était le seul sport suivi sur toute la planète, mais comme le nationalisme était mort au sens fort du terme, ce furent les corporations qui se mirent à financer les matchs. Les équipes telles que les Arasaka Sakuras, les Militech Rangers, et les OrbAir Flyers ne se contentèrent pas de susciter de bonnes relations publiques, elles gagnèrent aussi de l'argent. Les premiers joueurs augmentés furent intégrés à la saison de 2006. A l'aube de 2008, les matchs étaient tellement cybernétisés que la balle dut être refaite pour supporter des impacts de 500 psi. En 2012, la balle changea à nouveau pour devenir pleine et plus petite, capable de supporter les pressions des jeux augmentés tout en permettant une plus grande finesse.

Le Foot Américain était le sport roi de l'Amérique d'avant-Effondrement. Il connaît un regain de popularité en 2020. Les énormes équipes de onze joueurs des temps passés ont été réduites à l'essentiel pour les temps modernes. Les immenses stades ne sont plus rentables. Les joueurs peuvent toujours être sacrifiés ; le foot américain moderne est le plus violent des sports autorisés de 2020.

En ce qui concerne les joueurs, l'augmentation est de rigueur. Seuls les cyborgs à conversion intégrale et les charpentes linéaires sont interdits. Les armures/blindages corporels intégraux sont souvent parés de pointes, qui ne servent pas qu'à frimer. Les victimes sont obligatoires pour faire de l'audience en 2020 ; ces hommes (et ces femmes) sont avides de plaie. En général, ce cybermatériel est de type monture à changement rapide. Une utilisation permanente provoquerait un nombre de psychoses bien plus élevé qu'il ne l'est déjà, ce qui n'est pas peu.

Malgré les apparences, le football américain moderne n'est pas, un sport de force brutale et de cybernétique. C'est un sport de finesse et de style. Si un joueur se fait toucher, c'est souvent salissant ; le but est donc de ne pas se faire toucher (un peu comme dans la vie). Les autres changements de règles rendent cela encore plus difficile.

La taille du terrain a été réduite de moitié et la zone de but à cinq mètres. Les équipes se composent de sept hommes, et la feuille de match en comporte dix-huit au maximum. Les «montants» ne font plus que le quart de leur épaisseur initiale et la moitié de leur hauteur originelle. Les points supplémentaires appartiennent au passé, ainsi que les pénalités. Le terrain est entouré d'un mur de béton de cinq mètres et il n'y a pas de périmètre «hors du jeu». Un essai vaut 5 points. Un drop en vaut deux. Il n'y a pas d'autre façon de marquer.

Il reste encore de nombreuses similitudes. Le match dure toujours une heure, divisée en demi et en quarts d'heure. La capacité à passer, à courir, à plaquer et à charger participe toujours à la victoire. En fin de compte, même s'il est fait de nylon balistique optique jaune (renforcé jusqu'à 60 PA, il n'est pas très souple), le ballon a toujours le même aspect. Exception faite de l'apport de la violence, un fan d'il y a cinquante ans aurait peu de difficultés à suivre un match.

Malheureusement, le foot américain est le plus violent des sports autorisés. Ce n'est en aucun cas le sport le plus violent, comparativement à d'autres, et on peut même le trouver fade par rapport à certaines pratiques des gangs de 2020. La culture des gangs (et, à un niveau moindre, celle des No-mades) exige d'eux qu'ils affrontent leurs ennemis, aussi sont-ils parvenus à une conclusion. Quand la police et les corporations vous talonnent, la meilleure façon de régler une dispute ne consiste pas forcément à s'entretenir. Seules les offenses les plus graves doivent déboucher sur des conflits généralisés. Cette pensée éclairée a donné naissance à de nouveaux sports, parmi lesquels certains ont trouvé un soutien populaire. L'idée n'est pas neuve : il y a longtemps de cela, les Indiens d'Amérique ont mis au point l'art des «coups qui comptent», à utiliser lorsque la vraie violence est trop extrême.

Les sports des gangs sont plutôt désorganisés. En général, il n'y a pas d'arbitres et les équipes sont rarement organisées. S'il y a des arbitres, ils sont souvent armés de fusils d'assaut et ne servent qu'à régler les disputes majeures. Les équipes sont petites et se composent généralement de quatre ou cinq joueurs. A l'occasion, elles peuvent bénéficier d'une taille accrue, surtout si un grand nombre de gangs (ou de familles nomades) participent au match. Il n'y a pas de temps limite, le match se termine seulement quand l'une des équipes ne peut plus continuer. La distinction des violences est très claire. L'idée, c'est de paralyser l'autre équipe de façon temporaire. Les meurtres patents sont interdits, les mutilations intentionnelles sont encore plus taboues. Ces sports portent le nom collectif de «bâtonage».

Le mot «bâtonage» vient juste de passer dans le langage courant. Il provient de la similitude d'équipement existant entre tous ces sports. D'ordinaire, chaque joueur porte un objet communément appelé «bâton». Expliquer toutes les variantes du bâtonage prendrait trop de place, aussi n'en décrivons-nous qu'une.

Les gangs de CalSud règlent généralement les petits conflits au moyen d'un sport qu'ils appellent le «bâton-ball». Il y a deux équipes de six

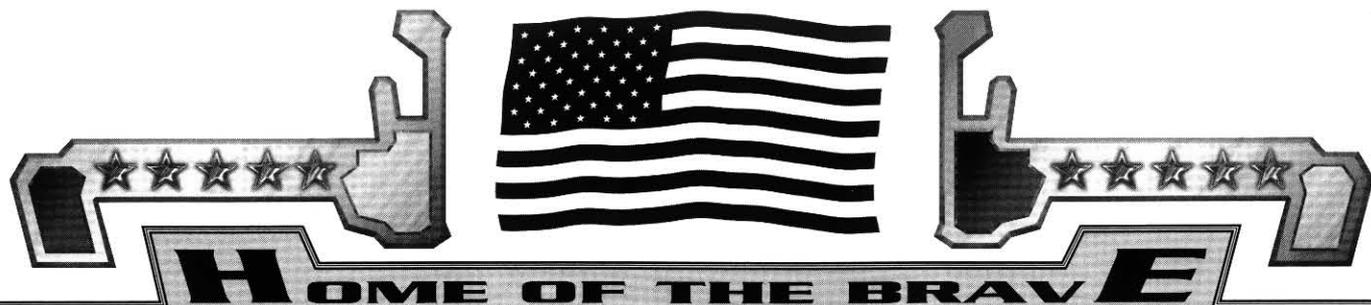
joueurs. Chaque équipe a un goal, trois avants, et deux arrières. Le terrain se compose généralement d'un entrepôt, ou de tout autre type d'espace clos, et ne dépasse pas les trente mètres carrés. Il y a autant de buts que d'équipes (deux le plus souvent, mais parfois quatre). Chaque but correspond au triangle que forme un coin, avec une circonférence de trois mètres. La balle a à peu près la taille d'une balle de softball (un peu plus grande que celle d'une balle de base-ball) du vingtième siècle. Elle se compose d'une couche de nylon qui recouvre un noyau d'acier enveloppé de caoutchouc et pèse un kilo. Chaque joueur porte un casque à visière et un «bâton». Certains des groupes les plus organisés ont même des combinaisons corporelles en nylon de 4 PA.

Le casque à visière sert à trois choses. D'abord, il identifie l'équipe du joueur, dont il porte le logo ou le symbole. Ensuite, il protège l'identité des joueurs pour éviter tout risque de représailles dans une allée sombre (si le joueur la porte, la combinaison corporelle dissimulera tout autre signe distinctif). Enfin, il protège la tête des joueurs en leur fournissant 8 PA de part en part.

Le «bâton» est un mélange de crosse et de gourdin. Il mesure un mètre cinquante de long sur cinq centimètres de large. L'une de ses extrémités comprend un creux de quinze centimètres sur dix. L'autre recèle une sphère de quinze centimètres pesant un kilo et demi. Le bâton est parfaitement équilibré (la partie lestée ajoute 2D6 points aux dégâts habituels des coups et la partie creuse 1D6).

Pour marquer, la balle doit toucher deux des trois triangles-but en un seul ricochet. Si la balle touche ou est touchée par un joueur pendant le ricochet, le but n'est pas accordé. Les cages font trois mètres de haut sur trois de côté. Lors de matchs plus élaborés, le but peut être relié via un code électronique à un transmetteur contenu dans la balle. Le goal doit défendre dans une zone allant de sa ligne de but à la ligne des dix mètres. Le goal ne peut pas poser le pied dans le but et doit également empêcher les autres joueurs d'en approcher.

Pour commencer le match, les trois avants se placent face-à-face dans un hexagone. Un arbitre, ou un observateur neutre, lâche la balle depuis le toit du terrain. Chaque joueur essaie alors d'attraper la balle dans son bâton, après le rebond. Une fois la balle attrapée, il faut la passer à un arrière. Seuls les arrières peuvent passer la balle avec les mains. Par conséquent, les arrières n'ont pas de bâton. Si un autre joueur, un des avants ou le goal, veut passer ou attraper la



aujourd'hui, mais il reste le sport préféré des jeunes gens en Asie. Jusqu'à aujourd'hui, il semblerait que la plupart des distractions mondiales (les manifestations sportives américaines comprises) tournent autour de la violence. Cela est peut-être dû à l'érosion des compétences de socialisation, et cela peut être un caprice dont on reviendra. Présentement, nous regardons, dépendons et regardons encore.

Les Sports Mortels et le Facteur Economique

Pour diverses raisons, la plus pressante étant l'argent, le domaine des sports de combat (et des soi-disant sports mortels) est heureusement infime. Même en 2020, le sport est une affaire de gros sous. Ça n'a peut-être pas atteint le niveau absurde du début des années 1990, mais ça ne signifie pas que les forces du capitalisme soient faibles.

En fait, la popularité mondiale du football et du foot américain cyberaugmentés explique ces salaires élevés. Après tout, ces joueurs sont des héros mondiaux et non juste nationaux.

Comment ces athlètes peuvent-ils justifier leur salaire ? Par la pub. Les corporations qui les contrôlent exercent un monopole sur un secteur énorme des parts de marché. Si ces joueurs n'ont pas une carrière longue et illustre, ils ne peuvent pas dédommager la compagnie de l'investissement qu'ils représentent. Les stars du sport donnent tout ce qu'ils ont en garantie, depuis leurs chaussures jusqu'à leurs navettes. C'est pourquoi les corporations ne prennent pas les carrières courtes en considération.

Ça ne veut pas dire que les joueurs ne meurent pas ; ça arrive. Une étude menée par le NRCC en 2017 a montré que 75 % des joueurs de foot américain augmentés ne survivent pas à cinq saisons actives. Les avancées de la technologie médicale ont réduit la plupart des décès (la moyenne nationale est de deux par match) à de simples mutilations, suivies d'une longue période de convalescence et d'entraînement. Toutefois, il arrive que des dégâts cérébraux irréparables surviennent au fil du temps. Certaines rumeurs affirment même que certains joueurs seraient en fait cliniquement morts et ne vivraient que grâce à des routines programmées pour les maintenir en mouvement et les faire jouer sous le contrôle d'une IA.

Les sports des gangs et des Nomades, sur lesquels les corporations n'ont aucun contrôle, sont souvent très sanglants. Comme nous l'avons déjà dit, les pressions économiques et légales forcent les équipes à ne pas aller jus

balle, il doit utiliser son bâton. Les arrières tentent ensuite de lancer la balle à l'un de leurs avants, lesquels essaient d'éviter les arrières et le goal placés en défense. Les arrières sont en outre confinés à une zone située à vingt mètres du but.

Il y a plusieurs autres variantes à ce jeu. Toutefois, la violence reste le dénominateur commun. Les différents jeux sont tous violents, l'idée principale étant de mettre les défenseurs hors d'état d'agir. Les joueurs étant protégés, surtout au niveau de la tête, ils ne restent généralement pas étourdis plus de quelques instants.

Les camps étant de force égale, le seul vrai moyen de marquer consiste à éliminer l'un des défenseurs. A moins que l'équipe attaquante ne soit vraiment très bonne.

Un grand nombre de sports anciens sont encore pratiqués, mais ils sont éclatés et confus. Certains cadres jouent encore au golf, mais si vous ne pratiquez pas la pelote de combat, vous n'êtes pas «dans le vent». Le base-ball demeure un sport essentiellement non augmenté, le cybermatériel n'y étant presque pas employé. Le «passe-temps de l'Amérique» n'est plus si populaire que ça



qu'à tuer. En général, laisser les athlètes s'entretenir pour gagner leur vie empêche tout remboursement à long terme. Alors que les sports augmentés permettent de produire une violence cathartique conséquente, les vrais sports de combat n'ont pas su se renouveler (à part dans certains lieux locaux isolés). La chose qui s'approche le plus d'un sport mortel national où circule beaucoup d'argent, c'est la finale nord américaine du Tournoi Mondial Jomite, lequel se produit tous les deux ans. Malgré les tentatives de maintenir l'usage des drogues de combat et du cybermatériel à un niveau minimum, il n'est pas rare de voir des décès sur le ring.

Cela ne signifie pas qu'il n'y a pas de vrais sports mortels. Certaines régions du monde (et même des Etats Libres) financent des courses d'obstacle mêlées de full contact, de duels à mort d'arts martiaux, et d'autres jeux de guerre de toutes sortes. Certains de ces sports mettent en scène des condamnés qui doivent gagner pour survivre. Techniquement, ces sports sont toujours illégaux en Amérique, mais ça n'a jamais empêché le marché de répondre à la demande.

Alimentation

Au 20ème siècle, de pans entiers de l'économie américaine étaient supportés par les industries nutritionnelles ou apparentées. Cependant, depuis la chute de la Bande des Quatre, l'Amérique a perdu et regagné le pouvoir de se nourrir.

L'économie agricole américaine ayant disparu pour renaître sous la forme d'une industrie des carburants, la plupart des Américains de 2020 mangent des aliments fabriqués. Ces aliments ont des qualités et des quantités variables, mais sont tous connus sous le nom de leur plus petit dénominateur commun : la «croquette». La croquette n'est qu'un des vingt aliments fabriqués formant les trois quarts du régime des Américains. De loin le plus simple des aliments, la croquette a été conçue par Purina Foods pour la campagne de secours sud-américaine menée en parallèle aux Guerres d'Amérique Centrale. Elle a une consistance assez sèche et granuleuse, semblable aux aliments pour animaux qui viennent grossir les profits de la compagnie Purina. Elle fournit aussi l'équivalent d'une journée de vitamines essentielles et de composés minéraux, ainsi qu'un minimum de protéines complètes.

Parmi les autres produits, on trouve les protéines de synthèse que l'on appelle généralement «POU». Ces Protéines Organiques Unicellulaires sont conçues de façon à pouvoir s'in-

tégrer à presque tous les créneaux alimentaires. Il y a des POU hamburgers, des POU au poulet, des POU au brocoli, et des POU au fromage. Elles peuvent prendre l'apparence de n'importe quel autre produit alimentaire, et c'est ce qu'elles font.

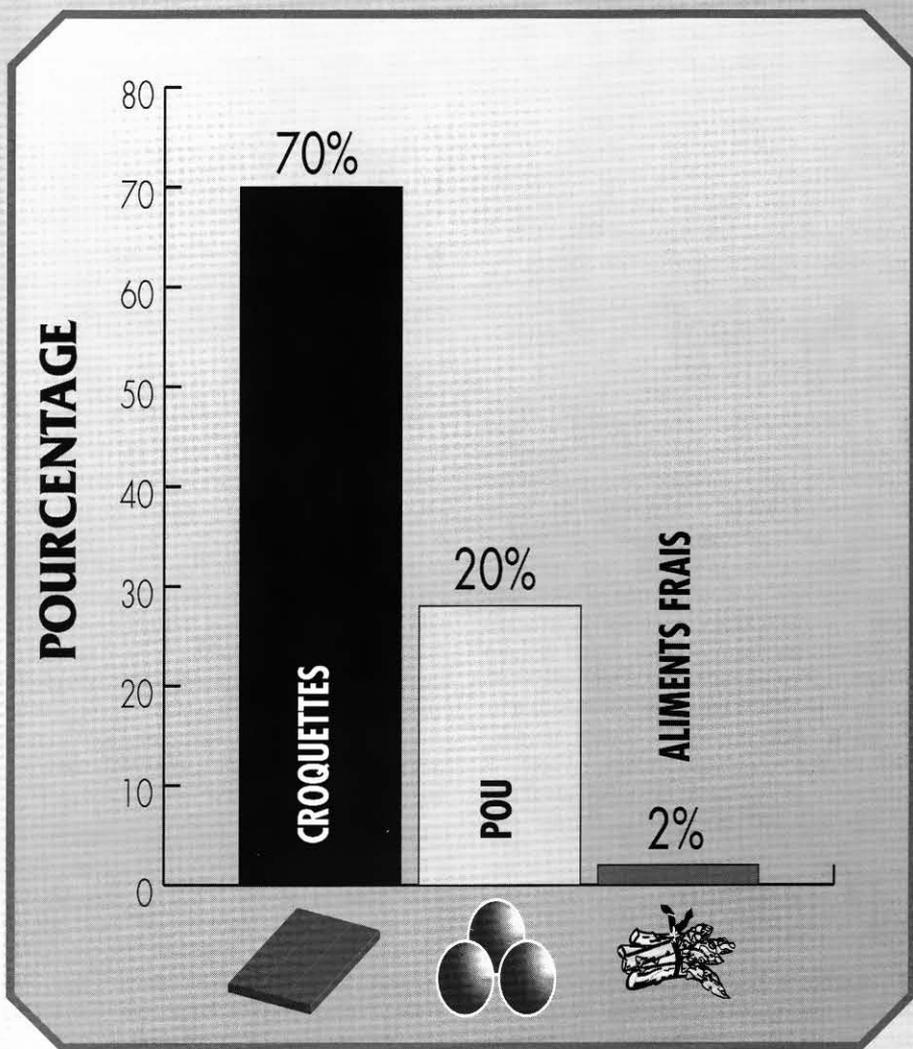
Le soja a également subi des modifications génétiques visant à l'intégrer aux milliers d'aliments à base de protéines végétales actuellement disponibles.

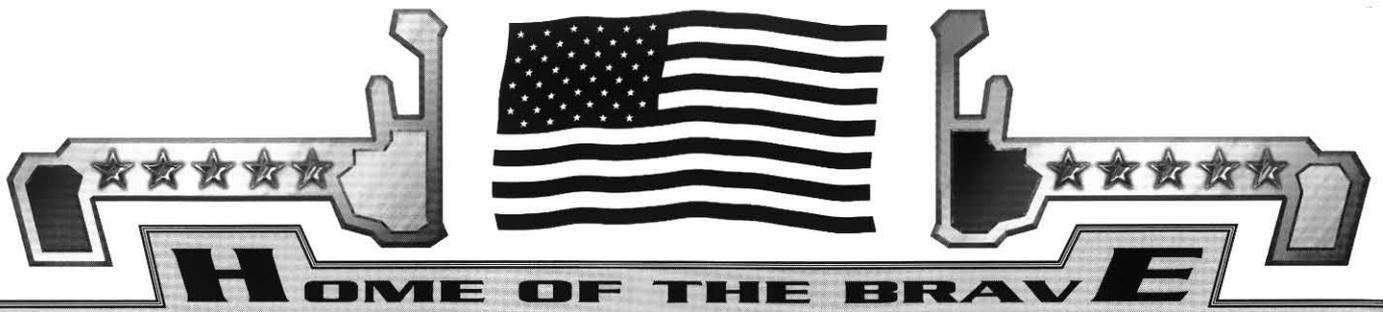
Le millionnaire moyen peut encore trouver des produits frais. 3% de la population totale à peine mangent des produits frais plus d'une ou deux fois au cours d'une année. Certains estiment qu'ils sont tout juste 1%. La rareté de ce produit provient en partie des fléaux biologiques virulents et des enterrements en masse de l'Effondrement ont souillé presque toute l'eau naturelle des sols de l'Amérique continentale (c'est-à-dire, les 48 états du continent américain, sans les îles). Dans l'ensemble, les produits frais que

les Américains commercialisent et consomment sont cultivés dans des jardins hydroponiques hermétiquement clos afin de les préserver de risques de contamination inévitables.

La majorité des produits frais consommés est importée. Certaines régions européennes, canadiennes et de la Vieille République Soviétique sont les nouveaux producteurs mondiaux de céréales panifiables.

Presque tous les aliments consommés en 2020 sont mangés en extérieur. La plupart des rues citadines sont remplies de marchands ambulants (celles qui ne le sont pas sont généralement contrôlées par des corporations). La plupart de ces marchands vendent soit des aliments transportables à la main, soit des repas préemballés. Il pourra leur arriver d'avoir une marmite de soupe fraîche ou de bouillon de nouilles. Les vrais produits frais ne sont généralement disponibles que dans des restaurants inaccessibles pour la plupart des américains.





LE NOUVEAU GOUVERNEMENT AMERICAIN

TEMPS FORTS

- Notre Président... Qui est-elle ?
- Le Comité Régional : Les Vrais Décisionnaires
- Que Fait Réellement le Cabinet ?
- Le Canada et le Mexique : Bons Amis/Mauvais Voisins
- Le Marché Noir et Vous

Jonathan Seward avait une mission à remplir. Il avait l'occasion de redresser les torts et d'éliminer le gâchis gouvernemental des Etats-Unis. Le problème agaçant de la Constitution temporairement suspendu, il se mit au travail. Dans sa vision subsistait une grande part de l'appareil constitutionnel de l'ancien système et certaines ressources dans les domaines critiques. Seward n'atteignit pas tous ses buts, mais il apporta de nombreux changements positifs.

Le Président

La Présidence resta prisonnière d'un cadre plus limité. Si Seward contrôlait toujours la Branche Exécutive, le pouvoir de faire la guerre lui fut enlevé, même si le maintien de l'ordre intérieur entraînait pleinement dans le domaine de ses compétences. Pour ce faire, il entreprit des actions qui se sont montrées très efficaces pour contenir certains types de contrôle corporatif. La Guerre Extérieure, et toute action militaire préventive, était autorisée par le seul vote explicite de la Branche Législative. Le Président est élu par le Sénat, qui sert de collège électoral. Une élection populaire a toujours lieu : le peuple envoie son choix aux Sénateurs d'état, qui le transmettent ensuite à Washington.

La Chambre

La Branche Législative a également connu une restructuration complète. La Chambre des Représentants a été éliminée. Aucun recen-

sement précis n'ayant été effectué depuis près de vingt ans, ce corps n'était plus vraiment représentatif de la population. A la place, le Sénat a été étendu. Chaque état doit avoir trois Représentants : un pour chacune des deux plus grandes villes et un Représentant Corporatif. Les représentants du peuple sont élus par vote populaire. Le travail du Représentant Corporatif consiste à représenter les intérêts financiers de l'état. Le Représentant Corporatif est nommé par la corporation qui paie le plus d'impôts. Aucune corporation n'est prête à en payer plus qu'elle ne doit pour s'assurer un siège au Sénat.

On a pensé qu'en incorporant un Représentant Corporatif, on limiterait le coût-efficacité des Comités d'Action Politique. Ce ne fut pas le cas (donnez la main aux corporations et elles vous mangent le bras). Les CAP sont plus puissants que jamais et les corporations se sont rapprochées du pouvoir gouvernemental.

Comités Régionaux

Un des plus grands changements apportés par Seward, peut-être celui-là même qui empêcha l'Amérique de sombrer dans une anarchie totale, fut la création des Comités Régionaux. A l'origine, les Comités Régionaux sortaient des tentatives du MIC de créer le système des GOC (voir p 63) utilisé de nos jours. Le MIC découvrit que certaines des régions américaines pouvaient être regroupées avec efficacité dans certaines frontières, au sein desquelles chaque région posséderait une base majeure correspondant à chacune des branches de l'armée. Un jeune capitaine du MIC remarqua également que, outre le contrôle militaire, chaque section était capable de se nourrir elle-même et partageait en grande partie les mêmes vues politiques et sociales. Cette jeune femme était vouée à devenir ministre de l'Intérieur, et Seward adopta son plan de «Gouvernement par Intérêt Associé».

Chaque région dispose d'un membre unique, ou Consul, au sein du Comité. Les états libres n'ont reçu qu'un seul siège en plus de leur Consul, et leur représentant est choisi par le Conseil des Etats Libres. Au lieu d'être le Président Suppléant du Sénat, le Vice-Président porte le titre de proconsul. Les consuls sont élus par vote populaire. Pour déclarer la guerre, le

Président doit présenter son cas de guerre au Comité régional. Si le Comité refuse, le Président peut alors faire appel au Sénat. Dans les faits, le Comité remplace la myriade de comités de l'ancien Congrès.

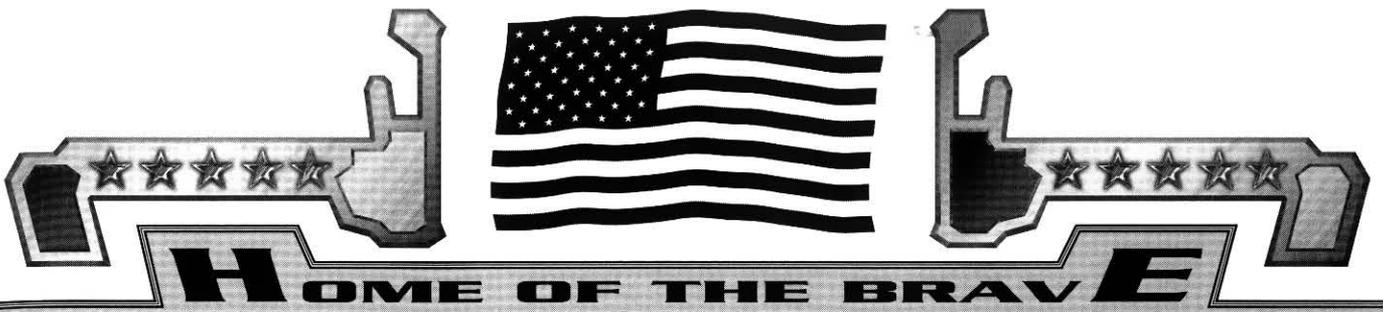
Les Consuls remplissent un mandat de quatre ans et ne peuvent pas être réélus. Tous les autres membres élus du gouvernement fédéral remplissent un mandat de quatre ans et peuvent être reconduits pour un deuxième mandat. Ces dernières années, les corporations essaient de faire élire des hommes de paille au sein du comité. Pour l'instant, elles n'y sont pas parvenues. Le Président actuel réfléchit à une proposition de loi visant à interdire les campagnes électorales financées par les corporations.

Le Conseil des Etats

Le Conseil des Etats Libres a été créé assez récemment. Le conseil a été conçu pour rassembler les états libres derrière un front uni leur permettant de traiter avec le gouvernement fédéral. Cependant, comme la plupart des groupes politiques, le conseil tombe rarement d'accord sur quoi que ce soit. La plus simple des décisions - quel membre du conseil sera «désigné» pour occuper le siège que possèdent les Etats Libres au sein du Comité Régional - peut prendre des mois. Le conseil comporte deux délégués par état libre. Ceux-ci remplissent un mandat de deux ans et sont choisis au moyen d'élections tenues dans tout l'état.

La Législation

En général, ce sont les membres du Sénat qui proposent les lois. Celles-ci sont soumises au Comité, qui a pour seul pouvoir d'en réécrire quelques parties ou d'y apporter quelques changements. Une fois approuvée par le Comité, la proposition de loi est votée par le Sénat. Elle doit remporter les deux-tiers des suffrages pour passer. Si elle passe, le Président peut soit la ratifier, soit y apporter son veto. Il n'y a pas de «veto global», chaque proposition de loi est vue séparément. Il n'y a pas de myriades d'amendements visant à tuer un projet de loi. En cas de veto, la proposition de loi peut quand même être ratifiée en obtenant les deux tiers des suffrages du Sénat



et les deux tiers des suffrages du Comité. Le corps législatif n'est plus soumis à une clause quorum. Un système de communication mondial permet de voter depuis n'importe où sur n'importe quel problème. Depuis 2016, on tient pour principe qu'un Représentant est expulsé de son siège s'il totalise au moins douze absences dans l'année écoulée. L'autre changement intéressant, c'est l'élimination des «sessions» du Congrès. Chaque jour férié national donne lieu à des vacances de 3 jours. Le reste du temps, le Congrès ne cesse de travailler. Le côté positif de la chose, c'est que les dépenses déficitaires sont résolues. Personne ne prête plus d'argent, et de toute façon, il n'y a plus d'argent à proprement parler. La CEE a joué un grand rôle dans le gel des gros emprunts consentis aux Etats-Unis, avec la volonté évidente de se venger après la «Guerre Discrète».

La Cour Suprême

Depuis la résurgence des droits des états, le rôle de la Cour Suprême est matière à plaisanterie. La Cour Suprême a toujours ses pouvoirs de détermination constitutionnelle. Toutefois, l'étendue de ce que l'on considère comme «fédéral» a diminué de façon si dramatique que la Haute Cour est exempte de toute activité significative le plus clair de l'année. La révolution de l'automatisation légale, et surtout l'utilisation d'IA de systèmes experts juridiques, ont permis de boucler rapidement les affaires concernant les niveaux inférieurs. Ces nouveaux aménagements ont poussé la Cour à se réduire à cinq magistrats. Chaque magistrat est assisté par une IA.

Le Cabinet

La seule fonction du Cabinet à n'avoir quasiment pas subi de changements au sein du nouveau gouvernement est celle du Département d'Etat. Ce département est celui des affaires étrangères et représente les intérêts de l'Amérique dans le monde. Les principaux changements intervenus dans ce département concernent plus sa taille que sa structure.

Les systèmes d'information ont diminué le nombre des bureaucrates qui encombraient le système. Outre les ambassadeurs et les autres représentants à l'étranger, il n'y a que trois mille employés dans cette branche.

Le Ministère de la Défense est le département qui a connu le plus de changements radicaux. La raison en est très certainement les excès de la Bande des Quatre. C'est le système monolithique du gouvernement qui a permis à la Bande de gagner du pouvoir. La réforme a cherché à éviter qu'une telle chose puisse se reproduire à l'avenir.

Au sommet de cette structure se trouvent les groupes dirigeants. Le secrétaire d'Etat à la défense (SED) arrive en troisième position dans le gouvernement américain. Il est responsable de toutes les opérations de maintien de la paix, à l'étranger comme aux Etats-Unis. Seul le Comité Régional peut remplacer le SED. Si un problème devait se présenter, le Comité devrait élire son successeur par un vote unanime. La personne qui peut détenir ce poste est sujette à certaines restrictions. Le SED ne peut en aucun cas être membre du Comité Régional ou de l'Etat-Major. L'autre changement important de ce ministère est de type politique. Le SED n'est plus nommé à l'arrivée de chaque nouveau Président. On considère que le Ministère est si spécialisé et si crucial qu'on ne peut pas le confier aux caprices d'un candidat.

Après le SED on trouve l'Etat-Major. Il se compose des commandants d'état-major de chaque corps d'armée : l'Armée de Terre, la Navy, l'Air Force, et les Marines. La CIA et le MIC (Military Intelligence Cooperative ou Coopération Militaire d'Espionnage) oeuvrent parallèlement à l'Etat-Major. Arrive ensuite le travail véritable du Ministère de la Défense. Nous trouvons là les postes de Sous-Secrétaire suivants : Inspecteur Général de chaque branche, Ministère des Finances et du Budget, Bureau des Vétérans de Guerre, Agence de Projets de Recherches Administratives de la Défense (l'APRAD), Agence d'Acquisition du Matériel

PVG

LE PRESIDENT ACTUEL

Elisabeth Kress est née dans un petit hôpital des Forces Aéroportées d'Okinawa. Son père était un major de l'USAF, un officier distingué possédant vingt ans de carrière. A l'âge de vingt-deux ans, Elisabeth fut diplômée de l'Académie des Forces Aéroportées de Colorado Springs ; une carrière pleine de promesses l'attendait dans l'armée. Après huit ans à peine, elle s'était élevée au grade de colonel et commandait une des unités du NORAD. Quand le Roc s'écrasa, Kress revenait de vacances, d'où elle avait été rappelée du fait de la tension qui croissait entre la CEE et les USA. Elle se trouvait à moins de cinq kilomètres, au volant d'une jeep, quand le roc s'écrasa. L'explosion la fit sortir de la route et lui perça les tympans, la laissant sourde. C'est un vrai miracle qu'elle ait pu survivre, mais les montagnes la protégèrent de la majeure partie de l'explosion.

Après cela, elle se retrouva l'officier le plus gradé du NORAD. Bien qu'on lui offrit de la démobiliser, elle resta et supervisa la longue reconstruction du commandement militaire supérieur. Une fois sa tâche monumentale achevée, elle prit sa retraite de l'armée. La popularité que lui conféraient son titre de «Dame du NORAD» ne tarda pas à la propulser dans la politique.

Après un long mandat de Sénateur dans son état d'adoption du Colorado, Kress se vit proposer la Vice Présidence en 2016. Le discours d'acceptation qu'elle prononça lors de la convention, intitulé «Rebâtir le Rêve», remporta un énorme succès. Quand l'ancien Président Blair tomba malade en 2018, Elisabeth Kress prononça son serment de Président le 14 avril 2019.

Ses manières désinvoltes et sa façon précise de parler en ont fait un Président populaire. Nombreux sont ceux s'attendant à sa victoire lors des prochaines élections, bien qu'elle ait un adversaire sérieux en la personne de Gerald Hasting, un homme soutenu par les corporations.

INT 9 REF 7 TECH 9 SF 10 BT 7
CH 7 MV 6 CON 7 EMP 9

Compétences : *Commandement Charismatique +9, Perception +9, Education +7, Habillement & Style +5, Composition +7, Persuasion +8, Eloquence +8, Social +9, Histoire +6, Bibliothèque +8, EXP : Officier Militaire +7, EXP : Sciences Politiques +6, EXP : Politique Américaine +6, EXP : Gouvernement Américain +8.*

Cybermatériel : *Audio avec Liaison Radio à Bande Etroite, Réducteur de Niveau, Brouilleur, Editeur de Sons.*



COMITE REGIONAL

Appalaches

**Grandes
Plaines**

Nord Est

(Consul élu pour 4 ans, assisté
par Gouverneur Militaire
GOC Régional)

**Nord-Ouest
Pacifique**

Sud

Ouest

Midwest

**Conseil des
Etats Libres**

2 Délégués par Etat Libre dont 1
est choisi pour le Comité Régional

de Défense, Ministère des Indemnités, Ministère de la Justice Militaire. Tous ces ministères s'occupent de faire marcher les rouages militaires au jour le jour. Cela signifie que ce sont ces gens qui dépensent notre argent.

L'Inspecteur Général a la charge de toute la documentation existant sur les équipements militaires en service. Le Ministère des Finances et du Budget transmet tous les fonds du Congrès aux agences adéquates, détermine les sommes appropriées et ce, en concurrence avec son propre plan quinquennal. Le Bureau des Vétérans

de Guerre gère toutes les retraites des vétérans. L'APRAD s'occupe de tous les recherches, tests, et évaluations des demandes de nouvel équipement. L'Agence d'Acquisition du Matériel s'occupe des achats officiels du matériel de toutes les forces armées.

Le Ministère des Indemnités s'occupe du salaire des employés de la Défense. Le Ministère de la Justice Militaire surveille le tout. C'est la Section Contre-Espionnage du Ministère de la Défense. Si des fonds ou de l'équipement sont déroutés ou inappropriés, ses mem-

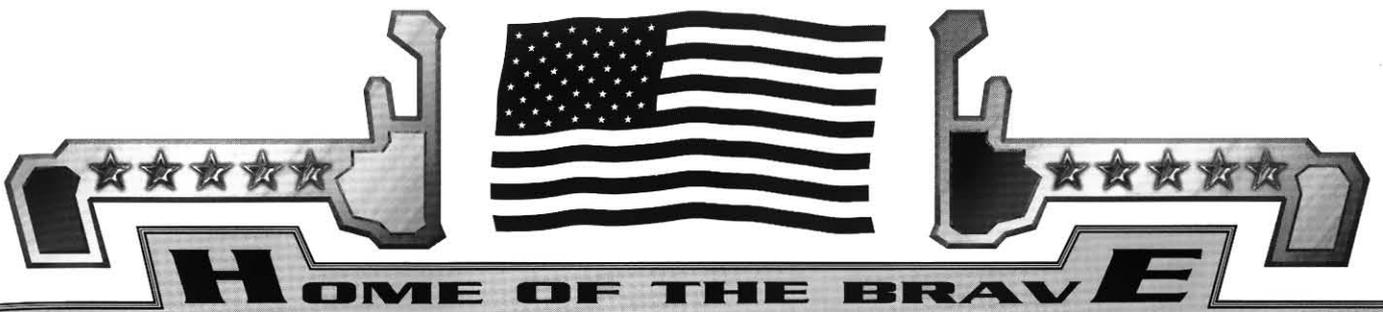
bres arrangent la situation. Ce Ministère de la Défense a subi de lourdes suppressions d'emplois par rapport à la période d'excès d'avant-Effondrement. Grâce à l'efficacité accrue des systèmes informatiques modernes, le Ministère de la Défense n'emploie plus que dix mille personnes, sans compter la CIA.

Le Ministère du Commerce et du Trésor s'occupe de faire appliquer les politiques et les lois ayant trait à la devise et au négoce. En bref, il s'inquiète surtout de la devise américaine dans son ensemble. Cependant, au cours des dernières années, la pression économique a contraint le MCT à enquêter sur les fraudes et contrefaçons d'Eurodollars. Les Services Secrets ne s'occupent plus de ce type d'enquête, ils sont strictement responsables de la sécurité du Président. La nouvelle section exécutive s'appelle le Service du Trésor.

Outre l'application des lois, le MCT s'occupe de la fabrication de toutes les devises utilisables dans le pays. Le dollar américain étant très rarement utilisé, cette section est petite. Les statuts des douanes et du commerce sont également traités par ce Ministère.

Les corporations ont intérêt à ce que ce processus se déroule avec autant de neutralité que possible, c'est pourquoi les manipulations corporatives sont minimales à ce niveau. Enfin, le ministère tente de faire en sorte que les citoyens américains ne soient pas escroqués par les corporations étrangères. Le tout est accompli par cinq mille employés environ. Le Ministre de la Justice est responsable de l'application des lois judiciaires dans tous les Etats-Unis. La responsabilité supérieure de la paix reposant dans les mains du Secrétaire d'Etat à la Défense, il y a de nombreuses frictions entre ces deux ministères. Le Ministère de la Défense contrôlant la CIA, le Ministère de la Justice n'a droit qu'aux rebuts. Ce ministère contrôle le Bureau des Prisons, le Ministère Spécial du Procureur (qui s'occupe des délits perpétrés au sein du gouvernement), le système des tribunaux fédéraux et le service du Marshall Fédéral. Le Ministère de la Justice répond devant la Cour Suprême et le Président. Ce ministère emploie près de cinq mille personnes.

Le Ministère de la Santé, de l'Education et des Services Humains a la responsabilité nominale de tous les programmes sociaux gérés par le gouvernement. Le budget n'en a pas financé beaucoup, cette sphère de responsabilités est donc minimale. Les raisons essentielles de son existence sont les crises biotech du vingt et unième siècle. L'Institut National de la Santé est sous le contrôle du MESH. Le Centre de Contrô-



1. Le projet de loi est émis au Sénat et transmis au Comité

2. Si le Comité donne son approbation, le projet revient au Sénat

3. Si le projet est approuvé par les deux tiers du Sénat, il passe devant le Président qui peut le signer ou y mettre son veto

SENAT

COMITE RÉGIONAL

LOI

PRESIDENT

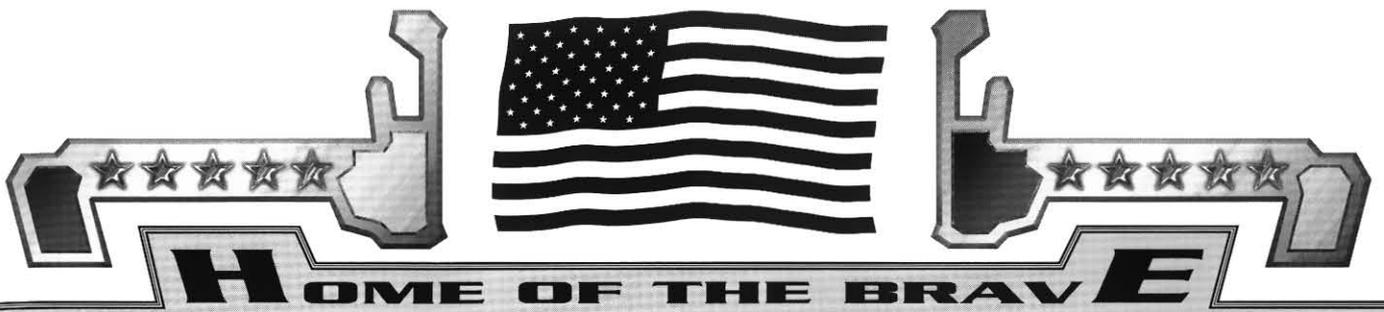
4b. Si le Président utilise son droit de veto, le projet peut tout de même être ratifié en obtenant les deux tiers des suffrages et à la Chambre et au Comité

4a. Le Président signe le projet de loi, cette proposition devient une loi à part entière

le/Prévention des Maladies et la FDA (Food and Drug Administration ou Administration des Aliments et Médicaments, organisme chargé de valider la vente des produits alimentaires et pharmaceutiques aux USA) répondent devant l'INS. Ces agences sont une bénédiction mitigée. Bien qu'elles soient toutes deux responsables du contrôle de la Peste Atrophiante, elles ont aussi été accusées d'avoir libéré des toxines. Il existe une théorie forcément établie selon laquelle le Centre de Contrôle des Maladies (le CDC) aurait délibérément lâché des agents bactériologiques (ou «bioagents») pour faire céder leur contrôle à diverses sections du gouvernement. Il y a autant de preuves en faveur de cette

affirmation qu'il y en a contre. Il est vrai qu'un grand nombre de virus et de bioagents étranges ont été libérés dans la réserve de nourriture contrôlée par le gouvernement. On a découvert que certaines de ces toxines, comme la Peste Atrophiante, étaient le fruit d'une action terroriste délibérée. De nombreuses autres, tel le durcissement de l'émail dentaire induit par virus, se sont avérées profitables. D'autres encore, comme l'introduction d'un virus mutagène permettant l'apparition de caractéristiques raciales de forme libre chez les enfants issus de parents de même race, sont franchement bizarres. Si aucun de ces virus ne peut être directement relié au CDC ou à la FDA, le fait que ces incidents se

soient produits dans des domaines auxquels le gouvernement s'est également intéressé est une étrange coïncidence. Près de dix mille personnes sont employées par le Ministère de la Santé, de l'Education et des Services Humains. Le Ministère de l'Energie est la seule branche du gouvernement fédéral qui gagne véritablement de l'argent. Non seulement il régleme tous les types de production d'électricité, mais il négocie également les ventes d'électricité entre les états. Ce ministère dirige la Coopérative de Gestion de l'Energie, un monopole privatisé semblable au système postal d'avant-Effondrement. La CGE s'échange sur les «grands tableaux» des diverses Bourses. Un citoyen disposant de quelques dol-



lars en trop peut réaliser un profit rapide sur les opérations à terme de l'énergie sans prendre un trop gros risque. Plusieurs améliorations réelles ont été réalisées par la CGE depuis l'Effondrement. Après les zones semi-arides et les pluies acides des années 1990, l'industrie électrique a réussi à opérer une transition en douceur. Elle est passée d'une alimentation des générateurs au charbon à une alimentation à l'hydrogène. Cela a réduit du même coup les coûts et les dégâts infligés à l'environnement. La CGE emploie douze mille personnes environ.

Depuis l'Effondrement, le Ministère de l'Agriculture et de l'Intérieur tient autant de la plaisanterie que la Cour Suprême. Ce ministère n'a pas eu d'impact réel ou effectif depuis le début des années 1980. Quand le MAI bloquait un projet, les corporations se contentaient d'acheter tous les officiels possibles et agissaient dans le sens de leurs intérêts. La FDA répond de ses actes devant l'INS ainsi que devant le MESH. Par conséquent, dans un comportement typique du gouvernement, le MAI ne fait plus grand chose. Il distribue et inspecte également tous les rationnements de croquettes au sein de l'Amérique. Inutile de préciser que c'est un travail ingrat, même quand il y en a assez pour tout le monde.

A une époque, le MAI inspectait aussi tous les aliments consommés dans le pays. Aujourd'hui, nous en sommes entièrement réduits à la merci des producteurs pour la simple raison qu'il n'y a plus de budget permettant au MAI d'exercer cette activité.

Il faut également préciser qu'après l'Effondrement, le MAI a fait pas mal des choses positives. Dans un effort désespéré pour sauvegarder une partie des terres protégées de l'Amérique, cinq millions d'hectares ont été vendus aux Groupes d'Action Environnementale pour quelques centimes. Le Sierra Club, Greenpeace, la Société Cousteau et d'autres ont pris part à ce projet.

Pendant deux ans, de 1994 à 1996, les corporations se sont livrées à une guérilla dans toute l'Amérique pour tenter de s'emparer de ces terres. Certaines, comme ARCO, ont fait faillite dans le mouvement. Au bout du compte, près de la moitié des terres protégées ont fini entre les mains des corporations et ce, le plus souvent, au moyen de menaces ou d'actes de violence. L'autre moitié a été placée dans des fonds en fidéicommissaires et des coopératives pour la protéger au sens légal du terme. Aujourd'hui, cette terre abrite souvent des tribus nomades, qui empêchent les autres de s'en emparer en faisant parler les armes.

PVG

LES IMPÔTS ET LE CYBERPUNK MOYEN

La plupart des impôts sont retenus lors des achats et ventes de matériel. L'impôt sur le revenu n'est plus qu'un souvenir, car la plupart des chevronnés de limite se font payer en espèces pour mener des activités à la limite du légal. Le gouvernement touche sa part chaque fois qu'il y a achat. Au niveau des munitions, le gouvernement touche 1/2 cent par balle vendue dans les USA.

Imaginez donc combien de balles achète un punk moyen...

Les Impôts

L'IRS (Internal Revenue Service, équivalent du FISC aux USA) est mort en 1998. Quand les machinations de la Bande des Quatre ont été révélées par les médias, de nombreux citoyens ont estimé que la seule façon d'arrêter le mal consistait à ne plus payer ses impôts. Finalement, l'Amérique tout entière a cessé de payer ses impôts. Sans argent ou ressources lui permettant de réfuter ces accusations, l'IRS a simplement cessé d'exister. La tâche consistant à prélever les impôts est échu aux états. Chaque état perçoit ses propres impôts, et le gouvernement fédéral gagne un pourcentage sur ces sommes. Les seuls impôts intervenant au niveau fédéral sont collectés sur le commerce et ce, par le Ministère du Commerce. Le fait de dissimuler des fonds au gouvernement fédéral est un délit dont s'occupe le Ministère de la Justice.

Que Contrôle l'Etat ?

Le gouvernement fédéral est en grande partie bloqué par les gouvernements d'état. Le pouvoir contrôlé au niveau fédéral est restreint mais considérable. Les forces armées forment le bloc de pouvoir le plus conséquent du gouvernement. De nombreux états contrôlent de grands effectifs de police, voire des forces paramilitaires, mais ceux-ci sont ridicules en comparaison. L'armée permanente est la seule façon de faire la guerre en Amérique. En tant que nation, c'est la seule chose que nous avons toujours bien fait. Outre la nécessité d'une armée

imposante se pose le problème du contrôle de certaines ressources stratégiques : les produits dérivés du pétrole, les aliments, les produits radioactifs, les bioproduits et les métaux précieux. Chacun d'eux est nécessaire pour entretenir correctement une force militaire armée de grande taille. A une époque, le gouvernement contrôlait assez de ressources pour opérer six mois d'affilée. En 2020, cette marge est tombée à 28 jours.

Les brevets originaux de transmission d'énergie orbitale sont détenus en commun par la NASA et AT&T. Associés au contrôle à grande échelle de la vente d'électricité, ils permettent des revenus décentes que les consommateurs ne peuvent pas voir. Au lieu de taxer ce service, le gouvernement le fournit. Cela permet d'évincer les intermédiaires et de réaliser un profit.

Le gouvernement contrôle aussi une grande part des terres. Il en utilise une partie, mais en loue à d'autres groupes d'intérêts. Non seulement il réalise cette opération sur Terre, mais également dans diverses installations spatiales.

Partis Politiques

Les dinosaures que sont les partis démocrate et républicain sont toujours aussi présents au niveau des questions nationales. A leurs côtés se trouvent trois cents groupes de pouvoir qui, pour être plus petits, n'en sont pas moins dévoués. Parmi ces derniers, les deux plus grands sont le Parti Indépendant et le Parti Monde Uni. Le premier des deux a été formé en réaction au mécontentement de beaucoup de gens face au système à deux partis. Il s'est développé pour devenir ce qu'il y a de plus méprisable : un appareil fixe incapable de susciter un impact assez grand pour entraîner le changement. Le deuxième est un effort soutenu par les corporations pour créer une nouvelle économie de marché libérale. Mais de grandes parts de l'électorat étant violemment anti-corporations, le Parti Monde Uni n'a pas remporté un franc succès. L'un dans l'autre, la scène politique américaine a été scindée par l'échec relatif des diverses politiques nationales. Elle s'est fait remplacer par une politique individuelle du type «vive notre camp» dans chaque état.

Les Voisins des USA

En perdant son influence dominatrice sur le monde, l'Amérique a vu un grand nombre de ses relations les plus anciennes subir des



changements radicaux. Une grande partie de ces changements provient du manque de forces de stabilisation, fussent-elles économiques ou politiques, pendant la période de l'Effondrement. Le citoyen moyen ne sait rien et se soucie peu des relations avec la Nouvelle Zélande, mais bon nombre de nos voisins les plus proches affectent chacun d'entre nous. Ils méritent donc d'être cités ici.

Le Mexique a été dévasté par l'Effondrement et ce, plus encore que l'Amérique (les sociologues estiment que les dégâts subis en Amérique du Sud ne sont pas aussi sévères que ceux subis au Mexique). Les années 80 ont marqué une explosion de l'économie mexicaine. Les immenses aménagements industriels consentis par les corporations (tel Ford et Volkswagen) associés à l'explosion du pétrole ont amélioré le quotidien de millions de gens. Mais quand le marché s'est écroulé, il n'y avait aucune roue de secours. Mexico a été plus durement touchée que les autres villes. En 1994, la population atteignait presque les 20 millions. A l'aube de 1996, elle n'était plus que de 8 millions. En fait, les arcolgies brillantes de la nouvelle ville ont été bâties sur les ossements de son peuple. Mexico est également un bon exemple de ce qu'est une société sur le retour. Nombre des grandes villes, des centres de fabrication et de tourisme, sont des états-cités corporatifs reconstruits. Les zones qui s'étendent entre ces villes sont de simples déserts.

Le Canada est l'un des pays que l'Effondrement a le moins affecté. Des ressources immenses et une petite population y ont facilité la vie. La lente montée des températures mondiales a fait du sud du Canada un paradis agricole. Cette zone est d'une stabilité telle que la plupart des grosses corporations ont lancé de grandes opérations en différents endroits du pays. Ce sont les forces militaires des corporations qui ont ouvertement empêché la population américaine nomade de déferler sur la frontière canadienne. De nombreuses familles de Nomades de petite taille ont réussi à pénétrer au Canada, mais elles ont bénéficié, pour ce faire, de la coopération totale des corporations en question qui les ont engagées et formées en masse. La production de CHOOH2 constitue une des grosses denrées agricoles exportées. Le nouveau marché de luxe des bois durs représente l'industrie croissante la plus importante du pays. Mais l'ampleur véritable de l'économie canadienne englobe l'intégralité des grandes corporations, et les meilleurs produits et services que l'on puisse trouver au monde. Le gouvernement national est pratiquement mort, le pouvoir décisionnaire appartenant aux corporations.

Les nombreux alliés insulaires de l'Amérique dans les Caraïbes et le bord du Pacifique forment un ensemble varié. On s'attendait depuis longtemps à voir Cuba redevenir ce qu'elle avait été avant la révolution communiste des années 60. Et d'une certaine manière, c'est ce qu'elle a fait. Quand le régime de Castro prit fin, ce qui restait de l'Amérique ne pouvait même pas prétendre à une «victoire». Les corporations eurent tôt fait d'acheter les vastes ressources de Cuba. Loisirs, agriculture et opérations de fabrication ont commencé juste après l'installation d'une infrastructure adéquate.

L'hédonisme et ses profits portent l'économie cubaine à des niveaux impressionnants. Certains citoyens de Cuba ont toujours l'impression de grignoter les restes, c'est pourquoi des guérillas sporadiques éclatent de temps en temps. Une grande part de ces «insurrections» sont en fait un paravent pour les guerres corporatistes, mais certaines sont réelles.

Quant aux Iles Vierges, c'est une tout autre histoire. Bien qu'elles soient dotées de belles stations balnéaires et d'une grande industrie de pêche maritime, tout n'allait pas pour le mieux. Après l'Effondrement, le soutien cubain était bien plus profitable, et on a laissé pourrir ces îles minuscules. Des pirates sont revenus dans les Caraïbes, de même que des pêcheurs nomades et d'autres personnes du même type. Puerto Rico a connu dix années de guerre civile après l'Effondrement. Finalement, les gens ont commencé à reconstruire. Puerto Rico pourrait bien devenir un nouveau Cuba, mais rien n'est joué.

Les zones que dominait l'Amérique sur le bord du Pacifique ont grandement changé. Quand l'Amérique s'est retirée de cet endroit, le Japon est immédiatement arrivé pour combler le vide. L'alliance précédemment passée entre le Japon et la CEE a permis un énorme embourgeoisement de zones telles que les Philippines. Cet embourgeoisement, de même qu'une plus grande allégeance au Japon, ont permis à celui-ci de survivre à son expulsion de la CEE en 2015 sans mal véritable. Toutefois, Guam fait exception à cette règle. Les militaires s'accrochent à cette petite région avec un sens bizarre de leur gloire passée dans les îles Falkland.

Les Elections

Le concept d'élections est relativement nouveau pour la génération cyberpunk. Parfois, c'est presque une lubie. Pour d'autres, c'est une grave responsabilité. Le vote populaire a été aboli sous la loi martiale, au tournant du

siècle. Toute une génération d'Américains a grandi sans connaître de représentation digne de ce nom. Quand le droit de vote a été rétabli pour les élections de 2008, de nombreux jeunes n'ont su s'adapter à cette nouvelle situation. Dans les douze ans qui ont suivi, le problème des élections est devenu régional, de même que toutes les autres questions.

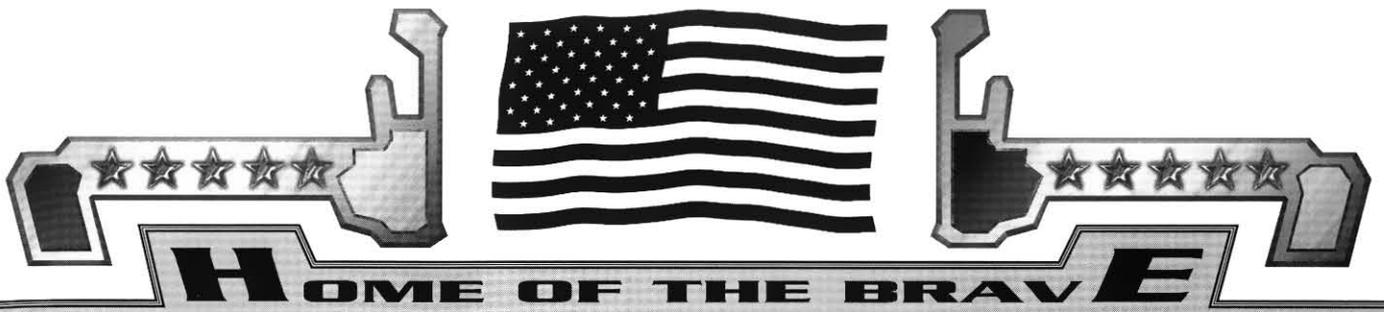
Dans les Etats Libres, le droit de vote et le droit à l'autodétermination ont été au coeur de leur décision de faire sécession. Dans ces états, les élections ne sont pas matière à plaisanterie. Il n'est pas rare d'y voir des référendums hebdomadaires. En même temps, l'accès au vote est aussi simple que de se connecter à un DataTerm local. Les corps législatifs des Etats Libres, quelle que soit leur forme, sont composés de politiciens qui répondent de près de leurs actions. Les citoyens élisent l'Assemblée d'Etat. Celle-ci élit généralement le Gouverneur/Président dudit état. Les mandats durent souvent quatre ans.

Le Consul des Etats Libres est élu par les Gouverneurs/Présidents des Etats Libres. Il a lui aussi un mandat de quatre ans. Le niveau de représentation corporative est souvent élevé. C'est grâce à l'économie excédentaire des corporations que ces états peuvent rester indépendants. Ce n'est pas un secret. En même temps, les corporations considèrent ces Etats Libres comme une zone très stable et très sûre pour y faire des affaires. Toutes les manipulations sont prudentes et mesurées.

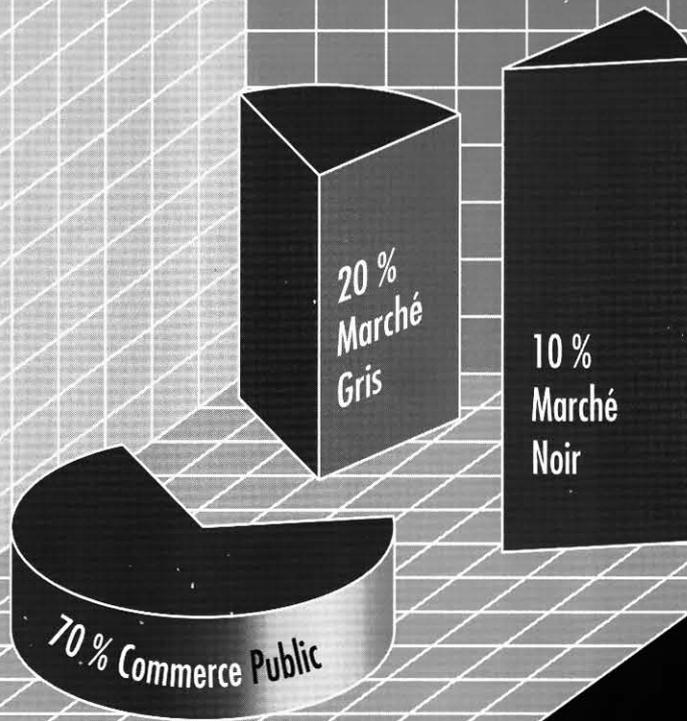
Dans le reste de l'Amérique, les situations sont variables. Pour les habitants de Dixie, les élections, si elles ont lieu, se déroulent généralement armes au poing. Ces gens sont pratiquement privés de tout droit, y compris le droit de vote. Les habitants du Nord-Ouest sont presque aussi riches que ceux des Etats Libres. Nombre des régions appauvries des Etats-Unis disposent également d'une représentation adéquate. Toutefois, sans l'argent nécessaire pour financer l'infrastructure et les lois voulues par le peuple, tout est pratiquement remis en question. Des riches aux pauvres, des indépendants aux gens liés par contrat, l'échelle des possibilités est abordée en ces pages. La question la plus cuisante est celle de l'avenir. L'Amérique est-elle au seuil du renouveau ou au bord du gouffre ?

L'Economie

Quand on parle de la situation économique d'un pays ou d'un autre, il est difficile d'en tracer les contours. En cette ère de mon-



Le Marché Economique Américain



dialisme, l'économie des nations est plus interconnectée que jamais. Les contours que l'on peut tracer sont les tendances qui ont affecté le monde entier. Par conséquent, il s'agit des changements qui ont le plus touché l'Amérique de 2020.

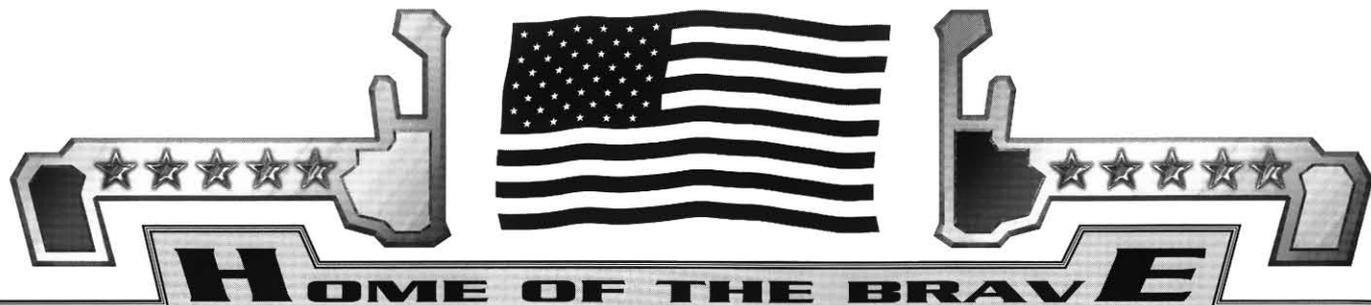
Sur un plan plus général, l'économie est mieux contrôlée qu'elle ne l'était il y a vingt ans. Aujourd'hui, non seulement les corporations se chargent des problèmes du commerce international, mais en plus les divers problèmes entre états les affectent aussi. Il existe plus de «nations» de nos jours que jamais auparavant. Tous ces états, pays, municipalités et districts ont désespérément besoin de revenus. La seule façon de générer des revenus, outre la simple confiscation des biens personnels, c'est l'imposition. On paie donc 100 eb pour une boîte de

balles, dont vingt correspondent certainement à des impôts, taxes d'utilisation, et autres. Les corporations doivent en tolérer une certaine somme. N'étaient les gouvernements de ces régions, la corporation devrait accepter la responsabilité des infrastructures. Les réseaux routiers, les programmes sociaux, et l'éducation ne sont pas des tâches qui fournissent de gros profits (quand elles en fournissent).

Les participants à ce jeu sont évidents. Les grandes multinationales mondiales et les petites corporations régionales sont les seuls blocs de pouvoir économique réel qui existent encore en ce monde. On pense souvent que la puissance des corporations est équivalente à celle des nations du siècle dernier. Ce n'est pas tout à fait exact. On ne peut pas établir d'analogie avec le nationalisme du vingtième siècle. La seule vraie

puissance nationale, c'est la CEE. Les tarifs douaniers bas et uniformes, ainsi que la politique de défense commune ont fait des «Euros» la seule superpuissance. En tout autre temps, cela aurait conduit à sa domination mondiale. Aujourd'hui le monde entier est armé et partage ses marchés, aussi personne n'est-il prêt à courir le risque de chercher à asseoir réellement sa puissance. Parfois un gouvernement est renversé et l'idée d'un «Nouvel Ordre Mondial» soutenue, mais c'est là l'exception et non la règle.

En général, les corporations n'ont pas pour tâche d'englober le rôle du gouvernement. Dans certaines applications à faible échelle, on perçoit effectivement un sentiment d'étatisme corporatif. Au cours des vingt dernières années, l'idée de villes corporatives, ou plus précisément d'états-cités, est presque devenue norma-

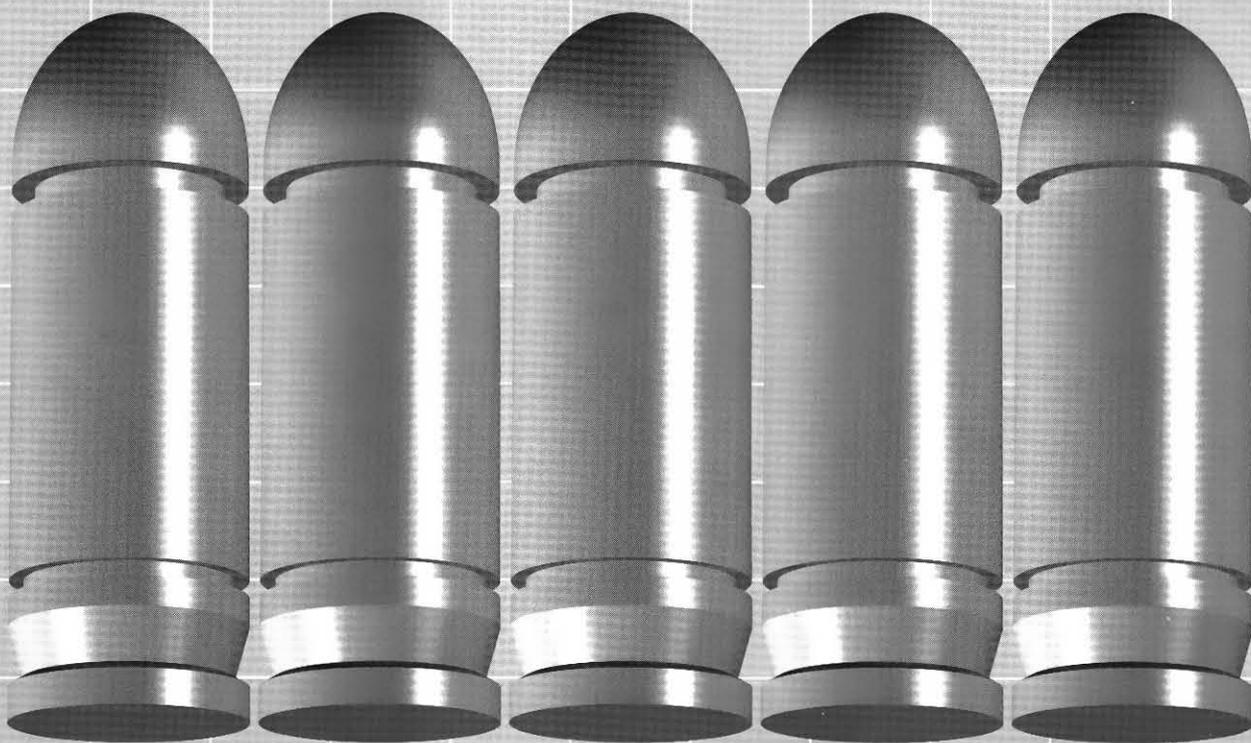


IMPOSITION «PAR BALLE»

Prix de vente au détail 100 eb (une boîte de Munitions)

Taxes 20 eb

Prix Réel 80 eb



le. De grandes parties du Mexique sont sous le contrôle total des corporations. Dans la plupart des régions, ces villes sont limitées à des populations de 100 000 habitants. En Amérique, la plupart des vraies villes corporatives sont des arcologies de recherche. Le domaine des recherches et du développement est l'un des rares à exiger le niveau de sécurité dont disposent les arcologies en système clos. C'est également la seule sphère de financement qui puisse soutenir les dépenses d'infrastructure tout en restant rentable.

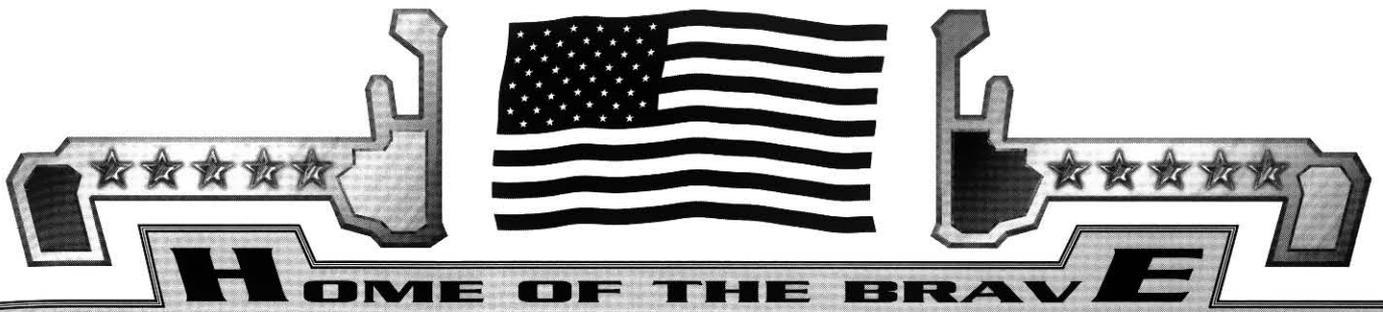
Les exemples d'étatisme corporatif les plus en vue aux Etats-Unis sont les CorpoZones de la plupart de nos villes. A quoi sert de payer pour

les forces de police de la région quand il est si simple de s'en offrir une ? Les zones corporatives apportent la plus élémentaire des réponses à cette question.

Avec l'émergence des gouvernements d'états indépendants est venue la montée inévitable de la vieille tradition d'une devise distincte. Il n'a pas fallu très longtemps aux corporations pour voir les bénéfices qu'il y aurait à imprimer leur propre devise. En Amérique, les compagnies n'ont pas encore le droit légal de frapper leur monnaie, mais le troc échappe à ces lois sur les devises. Pour le cas d'échanges intercorporatifs à grande échelle, il est rare de voir de grosses sommes changer de main. Le commerce s'ef-

fectue à travers une série de transactions qui font passer biens et services d'une compagnie à l'autre. Arasaka offre six mois de services sécuritaires à Biotechnica en échange d'une production de dix tonnes de plutonium d'armement.

Au sein de ces compagnies, la majeure partie du paiement des employés s'effectue au moyen de billets de valeur corporatifs portant sur des achats en nature. La loi sur l'emploi américaine permet aux compagnies de payer jusqu'à 30 % des salaires en «marques». Seuls les employés d'une compagnie peuvent utiliser ces «marques» dans les magasins de ladite compagnie. Chaque billet est suivi à la trace au cours de chaque transaction. Ainsi, il ne peut pas y avoir de contrefa-



çon. Pour simplifier, une «mar-que» ne peut se trouver qu'à un seul endroit au même moment. Puisque ces systèmes sont contrôlés par des Sysops et des IA, il est impossible de contourner le système. Bon, et que font les gens avec ces «marques» ? Tout et n'importe quoi. Comme les grandes compagnies sont constamment en train d'échanger des biens et des services, elles peuvent les mettre à la disposition de leurs employés.

Près de 30 % du PIB englobe ce que l'on appelle le «marché noir». Il ne s'agit pas uniquement de commerce illicite ; on peut considérer que ce marché est en grande partie «gris». Une transaction est considérée comme «grise» quand les biens et services sont obtenus en dehors des voies (taxées) habituelles et ce, même s'ils ne sont pas illégaux en eux-mêmes. Parmi ces zones grises on compte, entre autres : les armes, les produits pharmaceutiques de loisir, les fausses identités, les logiciels piratés, les parties corporelles, la cybernétique limite, la nourriture, etc. Les biens et services du marché noir sont proprement illégaux et ils sont considérés comme un délit, à moins que l'utilisateur n'ait l'argent ou le pouvoir nécessaires pour justifier leur utilisation.

Certains produits à la légalité particulière y sont inclus : s'il n'est pas interdit de posséder certains matériaux comme le carboverre, il est illégal de fabriquer des éventreurs.

Le marché noir est-il contrôlé par les corporations ? La réponse la plus simple est «oui», mais ce n'est pas toujours le cas. Les corporations occupent la place du mort. Non seulement elles disposent des accès les plus faciles aux biens illicites et illégaux (de nombreuses compagnies les fabriquent ouvertement dans des pays moins réglementés), mais en plus elles contrôlent le réseau de distribution mondial. Toutefois, les avancées technologiques récentes ont également rendu possible la fabrication de marchandises de qualité au niveau de la rue, y compris les virus de synthèse. Même le prix est comparable. Il existe une sorte de contraste dans le monde des affaires contemporain : un camp s'assoie sur nous, et un autre s'assoie parmi nous.

En Amérique, le concept d'industrie artisanale est redevenu une réalité. La perfection des CAO/FAO (conception et fabrication assistées par ordinateur) a débouché sur une accélération remarquable des innovations. Il existe des systèmes, ouverts à tous, qui assistent chaque facette de l'industrie, depuis la facilité relative du système d'enregistrement/production «de garage» jusqu'à ces extraordinaires labos de

développement viral «baignoire». C'est pour quoi les meilleurs Chevaucheurs de Limite possèdent tous les Nouvelles Tech chébran.

Des normes de fabrication existent pour presque tout ce qui est produit. On peut obtenir une copie conforme d'un produit en fonction des spécifications techniques, et il y a mieux encore pour les délicats. Prenons par exemple la technologie de l'armement. Un Solo veut liquider quelqu'un. Il n'a droit qu'à un coup, aussi décide-t-il de se faire construire une arme d'après ses propres spécifications.

Chez son armurier préféré, le Solo choisit le calibre, la longueur du canon, le mécanisme, la pression à exercer sur la détente, le matériel, etc. Même l'allonge du bras, la largeur d'épaule, et la position de tir favorite du Solo peuvent être prises en compte pour ce modèle. Il en ressort un fusil fait sur mesure, à l'origine indécélable, et à la précision tout particulièrement adaptée à ce tireur. Par le passé, la production d'une telle arme aurait pris des semaines ; aujourd'hui, il suffit de douze heures. Ce type d'équipement coûte une fortune, et c'est normal, mais qu'importe si ça paie assez bien !

De l'électronique personnelle peut également être produite. Les cyberconsoles sont presque toujours conçues sur mesure ou, au moins, des modèles fortement modifiés, surtout si le Netrunner est bien établi. La biotechnologie n'est entrée que récemment dans le domaine de l'industrie artisanale. C'est probablement l'aspect le plus effrayant. En 2019, un groupe d'ingénieurs généticiens terroristes, près de Salt Lake City, a pu fabriquer un virus permettant l'apparition de caractéristiques raciales hétérogènes chez les enfants dont les parents sont issus de la même race. En bref, cela signifie que deux parents membres de la race blanche pourront avoir un enfant doté d'yeux asiatiques ou à épicanthus et d'une pigmentation africaine. Le bon côté des choses, c'est qu'on a découvert, dans les Appalaches, que tous les enfants de moins de trois ans possédaient un émail dentaire de 50 à 100 % plus résistant que celui de leurs parents.

On peut raisonnablement supposer que la plupart des innovations ont lieu au bas de l'échelle. Pour citer Gibson : «La Rue trouve sa propre façon d'utiliser les choses». Les corporations achètent ces idées et les produisent en série. Bien entendu, les corporations contrôlent toujours la production et les réseaux de distribution qui rendent une telle chose possible. Il est également vrai que ces mêmes corporations volent et cachent une partie de leur technologie, par crainte de l'emploi qu'on pourrait en faire. Le

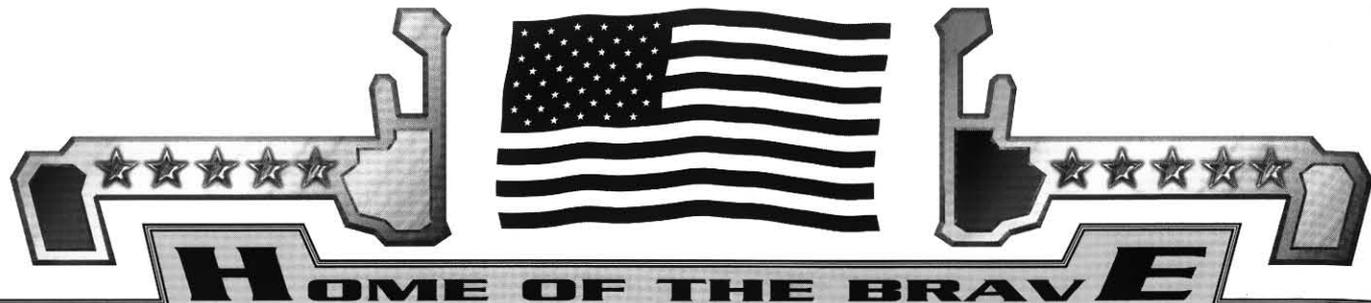
plus clair du temps, les corporations achètent autant pour se protéger que pour des raisons de production.

La loi sur le droit de propriété est assez compliquée. A qui les idées appartiennent-elles ? Puisqu'il n'existe aucune agence de police extranationale efficace, les corporations doivent faire la police elles-mêmes. Il semblerait que les corpos abusent de ce pouvoir, mais en général, voler est une mauvaise affaire.

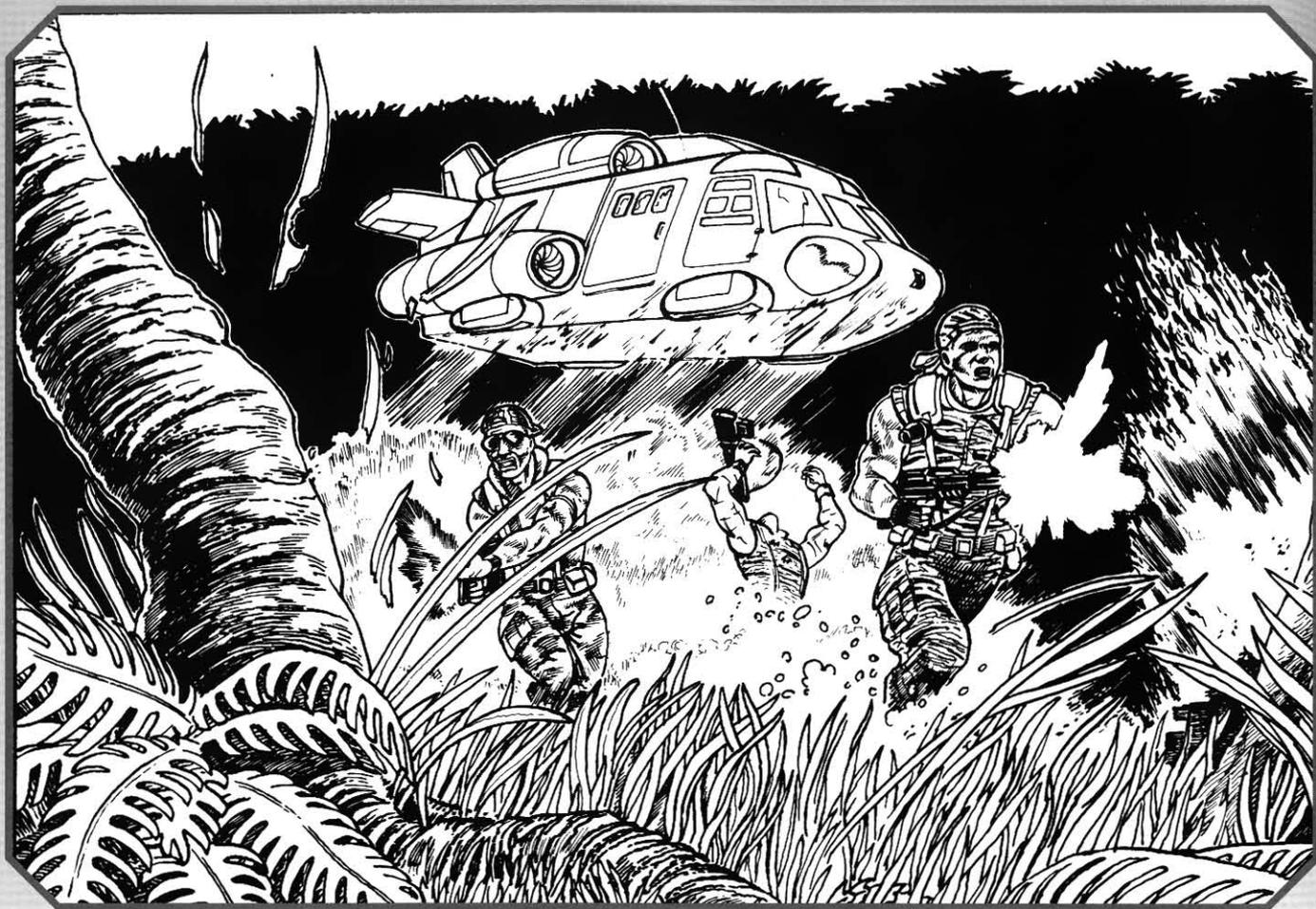
Les brevets sont déposés dans chaque pays. En outre, il est possible, de nos jours, de déposer un brevet auprès de l'ONU, mais n'est pas très courant. Un brevet consiste en l'enregistrement d'un processus, d'un appareil, ou d'un concept, et appartient d'ordinaire à une personne. Si quelqu'un a une idée et la fait breveter, elle lui appartient en toute légalité. Si une personne autre que le possesseur dudit brevet souhaite utiliser ce dernier, elle peut soit payer une licence d'exploitation au propriétaire, soit racheter carrément le brevet. L'un ou l'autre de ces choix est généralement adopté après une négociation pacifique. Les corporations ont recours à cette méthode pour se protéger les unes des autres et, après coup uniquement, pour protéger les inventeurs indépendants.

Au début des années 90, les bureaux de dépôt de brevets du monde débordaient de brevets conceptuels. Une personne sans connaissance aucune de la médecine était susceptible de breveter une idée de médicament. Cela a grandement empêché les avancées de la recherche. Payer plusieurs millions à un type, juste pour tester une idée, n'intéressait pas les compagnies pharmaceutiques. En 2020, la plupart des pays ont accepté d'adopter un système un peu plus limitatif. On ne peut faire breveter un concept qu'après en avoir fait la démonstration. Si une autre personne parvient à trouver un moyen d'appliquer ou de produire l'idée par la suite, cette dernière doit alors s'acquitter d'une licence d'exploitation.

La dernière question est la suivante : Quel est le moteur de notre économie ? On peut affirmer sans risque qu'il se trouvera toujours quelqu'un pour vendre à autrui ce qu'il désire. Il est aussi vrai de dire qu'un grand nombre des tendances du marché sont façonnées par les batailles médiatiques. Tout le monde a besoin de chaussures, mais il y a un million de marques sur le marché. Si vous voulez vendre les vôtres deux cents euros la paire, votre campagne de pub a intérêt à être bonne. Les meilleurs vendeurs sont généralement ceux qui disposent du meilleur marketing. Comme toujours, il n'existe pas de réponse simple.



L'ARMÉE AMERICAINE CONTEMPORAINE



TEMPS FORTS

- La Frondrière d'Amérique Centrale
- L'Armée Craque
- La Cyberguerre Sud-Américaine
- Les Guerres Spatiales Euros-Yanks
- Big Stick contre Mantoga, Inc.

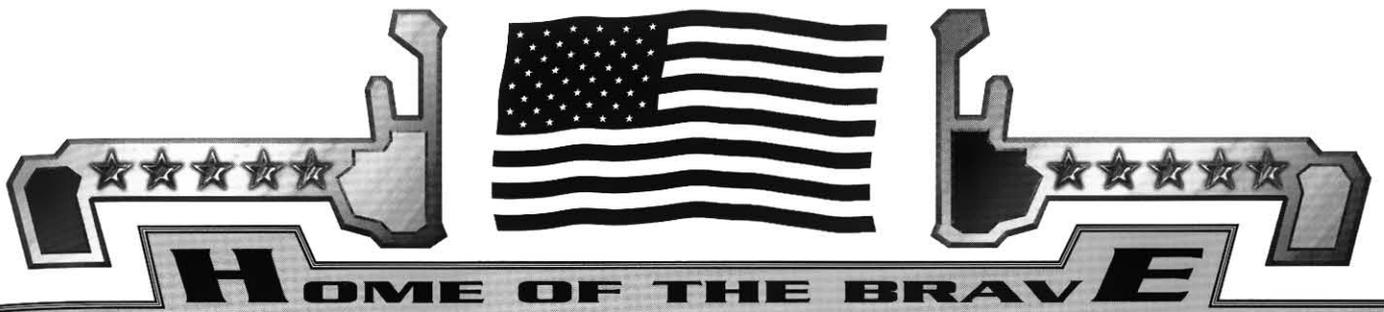
En 1989, le Mur de Berlin fut déclaré non-opérationnel. Avec sa mort, la Guerre Froide qui opposait l'Union des Républiques

Socialistes Soviétiques aux nations occidentales (essentiellement les Etats-Unis d'Amérique et ses alliés) prit également fin. La course à l'armement, inspirée par la Guerre Froide, s'était taillée la part du lion de l'économie mondiale pendant plus de quarante ans, trouvant son paroxysme dans l'existence d'armées permanentes gigantesques, du développement insensé d'armes en temps de paix, d'arsenaux nucléaires capables de dévaster plusieurs fois la planète, et de nombreux complexes industriels militaires voués à prospérer grâce à la course à l'armement.

Avec la fin de la Guerre Froide disparut la nécessité de posséder ces armées incroyables. Les Etats-Unis maintenaient leurs forces armées au même niveau depuis la fin de la Deuxième Guerre Mondiale, un record fantastique pour une nation jusque là réputée pour posséder une

armée tout juste assez conséquente pour former un cadre en cas de guerre réelle. Si cette dépense a soutenu l'économie du pays en fournissant des emplois et des industries, le coût de l'armée, chiffré en milliards de dollars, fit plus de mal que de bien économique, contribuant à la dette apparemment inconcevable de la nation.

Dès 1990, des appels à un «dividende de la paix», à une diminution de la puissance militaire, et à un retour des subventions gouvernementales vers les programmes nationaux ont retenti aux Etats-Unis. Ce mouvement a gagné en puissance après le succès de l'intervention militaire de 1991 en Irak. L'armée américaine, aidée par les nations alliées, remporta une victoire à la facilité embarrassante sur les forces de Saddam Hussein, dévastant son armée aux effectifs impressionnants. Comme d'habitude, toutefois, ce succès n'eut pas de suite appropriée. Dès que



la bataille fut gagnée, le gouvernement américain ordonna un cessez-le-feu et mit fin à la guerre sans avoir atteint son but : supprimer la menace que représentait Hussein pour la région. En effet, la seule chose que cette guerre courte et coûteuse sembla prouver, c'est que l'Amérique possédait une véritable armée, digne d'une puissance mondiale de tout premier plan, mais sans la volonté de l'utiliser au bénéfice du pays.

Au début des années 1990, le dividende de la paix finit par être observé, et l'armée américaine fut donc réduite, privée de ses grandes unités qui avaient dominé les champs de bataille du monde entier. Elle dut opter pour un ensemble d'unités à déploiement rapide promptes et petites, capables d'agir de façon autonome. Ces unités devaient incorporer leur propre soutien organique et, partout où cela s'avérait possible, leur transport.

L'Amérique Centrale

Cette décision s'avéra inestimable quand survinrent les vraies guerres d'Amérique Centrale et du Sud. En 1991-92, le bioagent anti-drogue américain prit effet dans le monde entier. Ce furent les barons de la drogue de l'Amérique du Sud, les principaux pourvoyeurs du marché américain, qui furent le plus durement touchés. Leur puissance déclina avec la destruction de leurs plantes productrices de narcotiques. Ils se servirent de leurs relations pour riposter et attaquèrent la DEA sur tous les fronts. Que les eurocorpos aient été en affaire avec les barons de la drogue ou qu'ils aient simplement profité de cette occasion pour affaiblir les ressources américaines ne change rien au résultat. Le conflit avait déjà commencé un an plus tôt avec l'intervention limitée dans la zone du canal de Panama.

La DEA, embourbée dans la paranoïa politique de la Bande des Quatre, étendit la guerre en envoyant les forces armées nationales plus au sud.

Le résultat était prévisible. Dans la trentaine d'années qui avait suivi le conflit du Vietnam, les leçons durement apprises dans les marais de l'Asie du Sud-Est avaient été oubliées. Comme avant, de grandes unités équipées d'engins lourds furent envoyées sur le théâtre des combats, où elles tentèrent sans succès de résister et de se battre. Le même schéma se reproduisit : l'ennemi frappait puis se fondait dans les forêts tropicales, disparaissant même parfois dans la population locale. Les actions partisans et les

Ordre de Bataille de l'Armée lors de la 1^{ère} Guerre d'Amérique centrale

7^{ème} Division d'Infanterie Légère (LID), 25^{ème} LID, 82^{ème} Division Aéroportée (ABN), 10^{ème} Division d'Infanterie Motorisée (MDIV), 193^{ème} Brigade d'Infanterie, 75^{ème} Régiment d'Infanterie (Ranger), 7^{ème} Groupe des Forces Spéciales (ABN)



7^{ème} Div. d'Infanterie Légère



10^{ème} Div. d'Infanterie Motorisée

actes de sabotage coûtèrent de lourdes pertes aux forces américaines. Les campagnes de propagande et les programmes d'assistance étaient inutiles. Les économies locales avaient quasiment tourné autour de la richesse entraînée par la drogue. Si vous n'étiez pas directement employé à la production de la drogue, vous obteniez votre argent auprès d'une personne qui, elle, l'était. Tel était le lien économique qui avait mené les barons de la drogue au pouvoir, un pouvoir si grand que les gouvernements effectifs de ces pays ne pouvaient pratiquement pas agir à leur encontre. Les peuples d'Amérique Latine étaient parfaitement conscients du fait que les Américains les privaient de leur moyen de subsistance et ils les détestèrent profondément pour cette raison. Ils n'étaient que trop heureux de pouvoir riposter de toutes les manières possibles.

Les nouveaux plans d'organisation proposés pour alimenter le dividende de la paix furent suppléés et modifiés par l'évolution de la guerre en Amérique du Sud. Alors que la guerre du Vietnam avait créé le concept des troupes aéroportées, le premier Conflit d'Amérique Centrale transforma l'unité aéroportée en bataillon de combat transporté par aérodyne. L'expérience tactique avait démontré que les hélicoptères eux-mêmes ne pouvaient pas faire face aux

forêts denses sous un feu antiaérien croisé. Seuls les aérodynes disposaient de la vitesse et de la dextérité aérienne nécessaires pour réaliser une opération aussi complexe. La plupart des innovations mondiales en matière d'aérodyne ont été accomplies pour produire de meilleurs VTOL de guerre. La quasi-totalité des aérodynes volant en 2020 trouvent leur origine dans l'AVX-2, le premier aérodyne de combat entièrement viable.

L'armée américaine était de plus en plus aéroportée, et paraissait vouée à développer la première armée complètement aérienne au monde, ce qui, associé aux toutes nouvelles superarmes longue portée et aux tactiques de « bataille continue » maintenue 24 heures sur 24, commença à retourner le rapport des lourdes pertes en faveur des forces américaines. Alors le marché s'écroula. Le crack boursier de 94 fit bouler de neige et déboucha sur l'Effondrement de 95, et la Bande des Quatre commença à rappeler les troupes au sol aux USA par crainte de ce qui pourrait arriver. Son souci trouva sa justification en 1996 avec l'effondrement des autorités fédérales, période qui vit la naissance de l'anarchie. M. Seward, l'ancien Secrétaire d'Etat à la Défense, n'eut pas vraiment le choix ; pour sauver ce qui restait de l'Amérique, il promulgua la loi martiale.



HOME OF THE BRAVE

Le Règne Militaire

Les districts du gouvernement militaire furent établis et des gouverneurs militaires nommés pour veiller sur eux. Chaque gouverneur militaire était le chef d'un *kampfgruppe* militaire, un assemblage d'unités assignées au même district. Les planificateurs du Pentagone tentèrent de regrouper autant d'unités disparates que possible, avec pour précepte que chaque district contrôlé par l'armée devait disposer des unités nécessaires pour faire face à l'ensemble des situations urgentes. Ainsi des unités parachutistes se retrouvèrent-elles à partager leur base et leurs missions avec les blindés, les forces spéciales avec l'intendance, l'infanterie avec les pilotes de chasse, et même les forces amphibies des Marines avec les bataillons d'artillerie de l'Armée de Terre. Cette politique de l'embrouillamini ponctuel fut le précurseur direct des Groupes Opérationnels Combinés de 2020.

La pénurie de ravitaillement et de carburant entraîna plus de changements encore au sein des unités autrefois aéroportées. Un des problèmes posés par les AV, c'était l'immense quantité de carburant CHOOH₂ qu'ils consommaient.

Bien qu'ils soient beaucoup plus gourmands qu'une voiture terrestre normale, les véhicules terrestres revenaient beaucoup moins cher que les aéroplanes. Ajoutez à cela le manque de pièces de rechange pour les aéroplanes relativement neufs, et les forces AV se retrouvèrent quasiment clouées au sol. Les groupes dépendant du transport par AV furent hâtivement reconvertis à l'utilisation de chars d'assaut, de véhicules blindés de transport de troupe (APC), de véhicules d'infanterie (IFV) et, dans certains cas, de camions. Au moins ces engins disposaient-ils d'immenses stocks de pièces détachées et pouvaient être entretenus et maintenus en état de marche sans qu'il soit besoin de procéder à une nouvelle fabrication à grande échelle. Le gouvernement espérait que la période d'anarchie ne durerait pas assez longtemps pour épuiser les stocks de réserve.

Comme vous avez pu le lire ailleurs, la période d'anarchie fut brutale. C'est un des rares moments de l'histoire américaine où il fit bon appartenir à l'armée. Pour tenter de maintenir l'ordre, les gouverneurs militaires durent autoriser des actions qui parurent, avec le recul, hors de tout propos humanitaire, comme l'Incident de Houston, perpétré par des troupes commandées par le général honoraire Darrel Fister. Celles-ci tuèrent plus de 2000 civils au moyen

d'un tir d'infanterie de barrage concentré quand ceux-ci refusèrent de renoncer à entrer dans Houston, conformément à la loi martiale. On peut encore citer les pendaisons en série de Kansas City, ordonnées par le lieutenant général Marty Norman ainsi que le couvre-feu «tirez à vue» de New York et d'autres villes de la Côte Est. Toute personne aperçue après le couvre-feu se faisait abattre par des patrouilles mobiles ; le général Boyle vit là un moyen de freiner les violences nocturnes.

Ces incidents, ajoutés à l'attitude générale des soldats et au fait que la population voyait en eux des tueurs autoritaires nourris, armés, et maintenus dans le but de tuer des civils, engendra une mauvaise image des militaires qui perdure encore à ce jour.

La plupart des actions militaires intervenues sous la loi martiale se eurent lieu quand les forces fédérales se heurtèrent aux milices d'état et aux troupes de la garde nationale.

En général, ces troupes territoriales étaient fidèles à leur gouvernement respectif et avaient abandonné tout service fédéral, n'agissant de concert avec les forces fédérales que lorsque leurs buts correspondaient à l'ordre du jour des dirigeants de l'état. Pour la plupart, ces petites actions impliquaient des unités de la taille d'une section/escouade, et ressemblaient plus à des «combats territoriaux» qu'à des opérations militaires. Il y eut une grande bataille de ce genre : la Bataille d'Edwards. Au cours de celle-ci, le gouverneur E. Brown III devint gourmand et envoya les forces californiennes capturer la base aérienne d'Edwards et sa moisson d'avions spatiaux flambant neufs. Avec l'aide de troupes rivales du Nevada, les défenseurs d'Edwards repoussèrent l'assaut des Californiens.

Comme les planificateurs fédéraux l'avaient espéré, l'ère des violences perpétrées sous la loi martiale ne dura pas longtemps. Les grands actes de violence collective eurent lieu pendant les deux premières années de l'application de la loi martiale. Entre la violence, l'agitation économique, la famine et la maladie, la population des Etats-Unis fut réduit à un chiffre tel que la possibilité de violence publique en fut sensiblement diminuée. La perte de ressources alimentaires entraînée par la sécheresse de 98 accéléra cette tendance, et la Peste Atrophiante de l'an 2000 permit au gouvernement de reprendre le contrôle du pays. On ne donna des soins médicaux qu'à ceux qui acceptèrent de regagner les zones contrôlées et se soumettre à la loi martiale. Un très grand nombre des dissidents moururent de la Peste Atrophiante.

L'Armée et l'Etat

Quand la loi martiale fut révoquée et que les comités régionaux s'emparèrent du gouvernement des régions qui y étaient soumises, l'armée maintint une forte présence dans le processus d'administration. Chaque comité régional dispose d'un agent de liaison militaire, un représentant du bureau du gouverneur militaire (c'est souvent le gouverneur militaire lui-même).

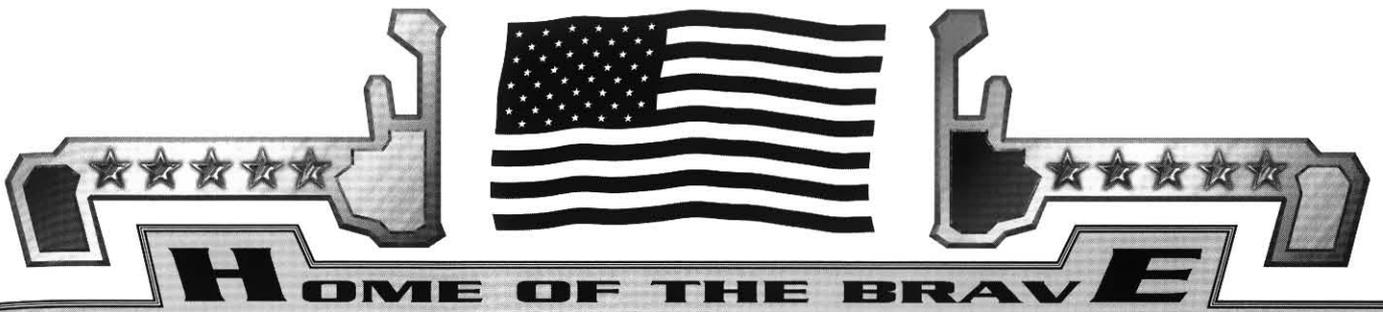
Ces agents de liaison font en sorte que les priorités militaires sont représentées et améliorent la coopération entre les forces armées et les autorités civiles. Si l'armée américaine est toujours mal perçue par la population, cette coopération est nécessaire pour la sécurité de la nation et des zones régionales. En effet, l'armée américaine représente la seule force armée capable d'obliger les corporations à se comporter de façon convenable.

La 2^{ème} Guerre Sud-AM

Quand un minimum de contrôle et d'ordre civil fut revenu aux Etats-Unis, le Ministère de la Défense et la DEA reportèrent leur attention sur le problème de l'Amérique Centrale. Ils étaient persuadés que leurs nouvelles unités militaires, équipées d'AV et des premiers cybersoldats, pourraient vaincre les forces démunies des barons de la drogue sud-américains. Ils légitimèrent la guerre en déclarant que les barons de la drogue restaient un danger pour l'économie américaine, même si la majorité des drogues vendues aux Etats-Unis étaient des narcotiques artificiels de synthèse («Achetez américain !»).

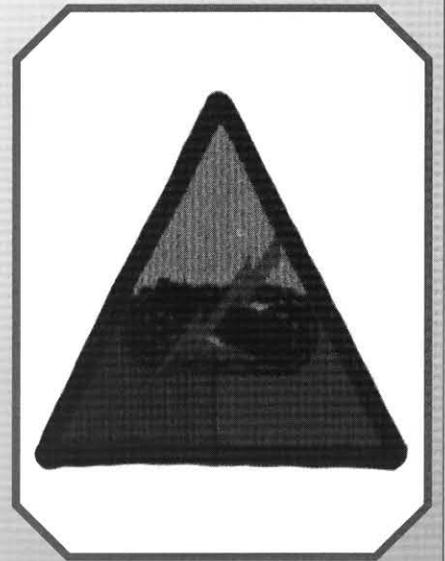
Il a été universellement reconnu que cette guerre n'était rien d'autre que l'accaparement à peine déguisé de terres et ce, afin de procurer aux USA une base de ressources captive et un contrôle ferme sur tout l'hémisphère occidental. C'est aussi cette opération qui a reporté la destruction finale de la Bande des Quatre.

Les eurocorporations s'y opposèrent, car elles exerçaient déjà un contrôle économique solide sur l'Amérique du Sud. La guerre se transforma en une lutte pour la domination sur le reste de l'hémisphère, conflit dans lequel l'Amérique engagea la quasi-totalité de ses forces militaires lorsque les eurocorpos fournirent aide, formations, équipement et de l'argent aux armées indigènes qui résistaient à l'invasion. Ce cas de figure était le reflet de la tactique employée depuis



Unités s'étant Distinguées pendant la 2^{ème} Guerre Sud-AM

101^{ème} Division d'Assaut Aérien, 2^{ème} Régiment de Cavalerie Légère (section aéroportée), 102^{ème} Régiment de CyberCavalerie (Motorisée/Provisoire), 75^{ème} Régiment d'Infanterie (Ranger), 21^{ème} Brigade d'Infanterie (Légère), Equipes Un et Deux du SEAL, quelques éléments du 7^{ème} Groupe de Forces Spéciales (Cyber-Equipes Longue Portée)



des décennies par les Soviétiques : «A vous et à eux de vous battre». Ce n'était pas une coïncidence ; les Européens avaient choisi les conseillers militaires de l'Union des Néo-Soviétiques pour guider la progression de la guerre.

Dans le cas présent, le plan des Européens ne consistait pas à contrer directement les actions militaires américaines, mais plutôt à rendre l'invasion si onéreuse que les Américains finiraient par perdre, copiant en cela les modèles établis au Vietnam et en Afghanistan. Obligeamment, la Bande des Quatre décida d'engager l'ensemble de ses forces pour envahir les territoires inhospitaliers de la Colombie, de l'Équateur, du Pérou, et du Venezuela, portant le combat sur des terrains mi-jungle mi-montagne contre un ennemi résolu, un peuple qui défendait sa patrie et sa vie. Naturellement, les Américains subirent d'effrayantes pertes en hommes et en matériel. La guerre s'enlisa pendant près de huit ans, saignant l'économie américaine. Conformément au plan des Néo-Soviétiques, la guerre prit fin non pas à cause des pertes de l'armée, mais du fait de l'absence de victoire militaire. La Bande des Quatre, luttant pour maintenir sa popularité et son pouvoir sur le peuple américain, avait misé sur une guerre couronnée de succès pour raviver son contrôle décroissant (cette solution, qui a été

mise à l'épreuve du temps et a fait ses preuves, permet de remédier à une faible popularité ; elle a été employée par tous les présidents de Johnson à Bush). Ce plan se retourna contre elle, et la Bande des Quatre fut privée de toute fonction par les réformes gouvernementales adoptées par le nouveau Congrès. La guerre continua de s'éterniser à un moindre niveau, et dégénéra en une série de petites fusillades opposant troupes américaines et guérilleros indigènes. Finalement, les États-Unis abandonnèrent, et la guerre prit fin sur un échec douloureux, laissant les eurocorps triompher.

Alors que les USA commençaient à retirer leurs troupes de leurs bases pour regagner les États-Unis, un des événements les plus tragiques de la guerre se produisit. Pendant la guerre, l'armée, à court d'effectifs, avait engagé des centaines de milliers de civils dont la plupart étaient qualifiés mais sans emploi avant le début du conflit. À la fin de la guerre, plus de cinq cent mille d'entre eux étaient cantonnés à Panama et dans d'autres bases militaires disséminées dans tout le Panama et la Colombie. Malheureusement, les importantes coupes budgétaires décidées par le nouveau Congrès limitèrent l'argent disponible pour assurer leur rapatriement aux États-Unis, et on décida d'abandonner les civils au Panama, rom-

pant leur contrat d'embauche tandis qu'on rapatriait le reste de l'armée régulière. Il en ressortit la tristement célèbre Marche Nomade de 2010-2011, laquelle entraîna plus de décès que la guerre elle-même et aboutit à la formation de nombreux gangs de Nomades mexicains et de pirates côtiers.

Les Guerres Spatiales

La Force Aérospatiale américaine (USAF) dut abandonner toute domination sur les cieux pour répondre à la demande populaire. Elle se tourna alors vers la construction de la plus puissante force spatiale sillonnant l'orbite rapprochée. Celle-ci fut égalée par le plan d'armement spatial de l'Union des Néo-Soviétiques assisté par l'ESA. Les deux puissances se mirent en devoir de joncher l'orbite rapprochée de satellites tueurs, de drones dissimulés, d'habitats de travail et de grandes stations de guerre servant de forteresses et de bases orbitales. Des patrouilles spatiales nettoyaient de temps à autre des réparations orbitales de matériel ennemi, s'appuyant pour cela sur les Lois de récupération Spatiales votées par l'ONU en 1995. Celles-ci établissent que tout objet non-identifié placé en



orbite constitue un danger pour la navigation orbitale et peut donc être retiré et récupéré par toute personne ou organisme responsable. Puisque les satellites tueurs, les drones et les espions étaient bien évidemment non identifiés - une identification aurait annulé leur déguisement et donc leur efficacité - les navettes des Néo-Soviets et de l'USAF ne cessèrent d'aller et venir dans les voies spatiales, récupérant les armes des uns et des autres. L'ESA et les Orbitaux restèrent à l'écart du conflit, car bon nombre des appareils étaient piégés et extrêmement dangereux pour tout ce qui s'en approchait un peu trop.

Inutile de dire que ces opérations mirent du matériel de camps opposés en contact et que les résultats en furent explosifs. Des incidents entraînant des dégâts et des blessures commencèrent à se produire, et les patrouilles adverses se mi-rient à échanger autre chose que des salutations et des données navigationnelles en se croisant.

La crise s'envenima jusqu'à l'attaque surprise de la plate-forme d'armement spatiale Mir XIII, la plus grande station de guerre des Néo-Soviets. L'USAF réussit à l'aborder grâce à ses Marines EVAT, et perpétra la seule invasion en combinaison spatiale jamais répertoriée. L'ESA intervint aux côtés de ses alliés, et une brève guerre spatiale fit rage pendant près de six heures, au bout desquelles l'ESA bombardait Colorado Springs depuis la Lune. Entre-temps, plus de 40 % des plate-formes et des véhicules mondiaux de transfert Terre-orbite avaient été détruits dans cette guerre totale. Le Crystal Palace, qui venait de naître, survécut uniquement parce qu'il occupait une orbite éloignée et constituait une cible de faible priorité (il était plus important d'éliminer les Néo-Soviets armés que de tuer des cibles civiles distantes et désarmées).

La Première Guerre Orbitale, ainsi qu'on vint à l'appeler, établit le record du plus fort coût horaire en matériel détruit ou dépensé : 2,98 milliards d'eurodollars par heure.

L'Armée Aujourd'hui

Après la Deuxième Guerre d'Amérique Centrale, l'armée américaine revint au pays, couverte d'infamie, et se fondit dans le paysage politique de la nation. Elle poursuivit son existence sous la forme d'une organisation de défense plutôt bien équipée, reconstruisant lentement ses forces après la débâcle sud-américaine. Sa mission redevint celle du siècle pré-

cedent : la défense nationale plutôt que l'outil d'une politique internationale. Les seuls territoires qu'elle conserva à l'extérieur de l'Amérique continentale furent les îles hawaïennes (même si, techniquement, cet état n'est pas une possession militaire, il dépend tellement de l'armée pour son assiette économique qu'il pourrait tout aussi bien être une base militaire), le Panama, et l'île de Guam. Hawaii est extrêmement fortifiée car c'est un état ; le Panama et Guam sont maintenus par pure obstination et tradition.

L'USAF a deux missions : maintenir la puissance militaire en orbite et éliminer la puissance de l'ESA sur la Lune. Après la Première Guerre Orbitale, l'USAF a fermement reconstruit sa force orbitale et ce, sans perdre de vue la destruction des biens de l'ESA en orbite éloignée - tout le monde sait qu'un seul bon missile suffirait à anéantir le Crystal Palace. Dès que les catapultes électromagnétiques de la Lune auront été neutralisées, l'ESA deviendra une cible à détruire. Cet objectif de mission bien connu ne débouche sur rien d'autre qu'un malaise orbital.

L'Opération Big Stick

Au niveau interne, l'armée a acquis une autre fonction : l'équilibre des pouvoirs. Le gouvernement américain élu voit en l'armée un moyen de s'assurer du bon comportement des corporations puissantes résidant aux Etats-Unis. Dans leur ensemble, les corporations possèdent deux fois plus de soldats que l'Armée de Terre américaine et le Corps de Marines réunis. Toutefois, si on les prend une par une, aucune d'elles - pas même le géant de la sécurité Arasaka ou la puissance mercenaire Militech - ne peut égaler la puissance de feu de trois régiments de l'Armée de Terre.

La puissance de la machine de guerre américaine par rapport aux corporations a largement été démontrée lors de l'Incident Mantoga. Au cours de ce dernier, la corporation Mantoga fut détruite par l'armée. Cela s'est produit avant le retour des élections libres de 2008, lors d'une tentative d'assouplir le gouvernement militaire et de nommer un président.

Le 5 novembre 2005, le Président désigné, Henri Jacobi, fut assassiné. Toutes les preuves semblaient indiquer Mantoga Inc. comme commanditaire, et le 17 novembre 2005, on donna quatre heures à la corporation pour se retirer complètement des Etats-Unis d'Amérique. La corporation ignora cet ultimatum... pour son malheur. Quatre heures très précises après la communication de

l'ultimatum, les forces de l'Armée de Terre marchèrent sur toutes les installations de Mantoga Inc., détruisant ses bureaux au moyen d'attaques aériennes concertées (la plus impressionnante étant une attaque de précision lancée sur le bureau de Mantoga situé dans la banlieue de Chicago ; une seule bombe fousseuse larguée depuis les airs détruisit tout l'immeuble de bureaux avec la précision chirurgicale d'une démolition planifiée) et envahissant tous les entrepôts et toutes les usines à l'aide de troupes, de blindés et de l'artillerie. L'opération dura douze heures, nettoyage compris. Les agents des renseignements et les unités d'action directe militaires discrètes (c'est-à-dire des assassins) prirent le relais, traquant et tuant les employés et les agents de Mantoga qui avaient fui le pays.

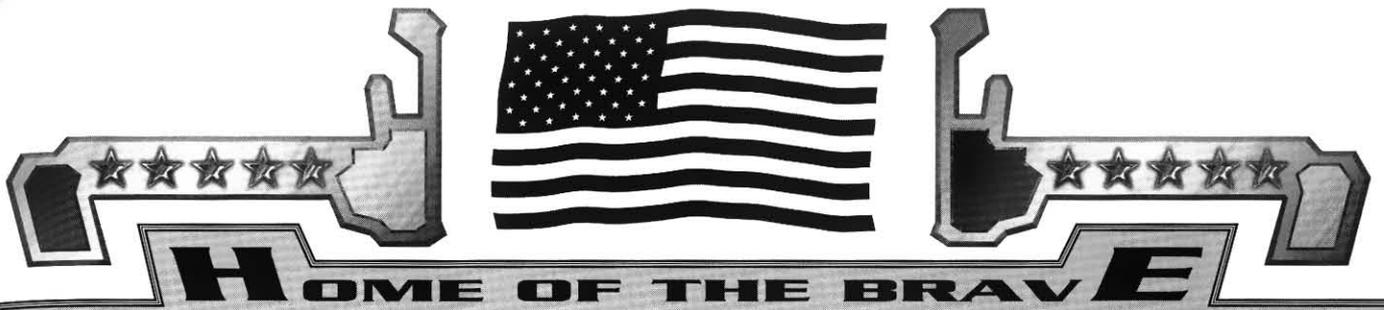
Le 3 avril 2006, l'Opération Big Stick prit officiellement fin juste après l'assassinat du dernier administrateur de Mantoga Inc. à Bonn, en Allemagne.

Cette action militaire génocide fait figure de référence, pour toutes les corporations présentes sur le sol américain, de ce qui se produit lorsqu'on pousse le gouvernement américain à bout.

Armée et Corporations

Malgré l'exemple de l'Opération Big Stick et la mauvaise réputation dont jouit généralement l'armée américaine, les relations demeurent assez cordiales entre les corporations puissantes et l'armée américaine. Cette dernière est un gros client, s'avère puissante et dispose d'un budget bien plus conséquent que la plupart des autres acheteurs. Aussi la majorité des corporations tentent-elles de maintenir des relations commerciales amicales. Parmi celles-ci, les plus importantes sont Arasaka, EBM, IEC, Militech, Orbital Air, Petrochem, et WorldSat qui, toutes, sont de gros pourvoyeurs d'une marchandise ou d'une autre de l'armée américaine.

Militech a noué des liens particulièrement solides avec les forces armées américaines et ce, grâce à l'influence de son P.D.G., l'ex-général Lundee de l'USMC. Cette influence va de la participation à certains projets militaires à la vente de matériel aux forces armées, en passant par la location de troupes Militech à l'Armée de Terre ou au Corps de Marines quand ceux-ci n'ont pas assez d'effectifs pour accomplir une mission donnée. Quand on les utilise de cette façon, les troupes Militech revêtent l'uniforme réglementaire de l'armée américaine et seules leurs épauettes permettent de les identifier comme des mercenaires de Militech.



FORCES MILITAIRES AMERICAINES DE 2020

TEMPS FORTS

- De Nouvelles Forces pour une Nouvelle Ère
- Une Nouvelle Armée de combat
- Une Navy Amaigrie
- Les Marines toujours en Tête
- L'USAF : les «Rocket Jocks» en pleine Ascension

Les quatre groupes qui composent les forces armées des Etats-Unis sont restés les mêmes depuis la Deuxième Guerre Mondiale : l'Armée de Terre, la Navy, le Corps de Marines, et l'Air (ou «Aerospace») Force. Chaque corps couvre des zones spécifiques de la défense nationale. Ces zones restent distinctes, mais moins qu'avant avec l'apparition de la politique des Groupes Opérationnels Combinés.

Autrefois, les bases et les fonctions de l'armée étaient strictement séparées. La Navy et l'USMC partageaient leurs bases parce que, techniquement, l'USMC était une branche de la Navy. L'USAF et l'Armée de Terre possédaient généralement des bases distinctes, assez proches l'une de l'autre, mais fort différentes, même si les deux forces partageaient leurs responsabilités sur le même théâtre d'opérations. En outre, les unités de chaque branche n'étaient pas cantonnées de façon à constituer une force équilibrée. Les bases étaient davantage conçues pour former que pour préparer au combat ; Fort Knox était rempli de blindés, Fort Leonard Wood était réservé aux ingénieurs et à l'infanterie, etc. Dans une nation paisible, c'était pratique et efficace.

Les GOC



Les problèmes assaillant la nation l'ont contrainte à modifier le déploiement des forces armées. A l'époque de la loi martiale, il était devenu nécessaire de disper-

ser les forces armées dans tout le pays pour maintenir l'ordre. Chaque région militaire avait besoin de ses propres forces, et chaque combinaison de corps devait s'avérer plus ou moins équilibrée pour parer à toute éventualité. Lors des réorganisations de 1992-93, toutes les unités militaires avaient été équipées d'autant d'unités de combat organiques que possible. Par exemple, un régiment de blindés a été réorganisé de façon à comprendre un peu d'artillerie blindée, d'artillerie mobile, et une petite unité de mécaniciens sur blindés. Il s'agissait de faire fonctionner chaque formation de façon relativement autonome sans qu'elle ait besoin de coopérer de près avec d'autres unités. A l'époque de la loi martiale, cela ne fut pas suffisant. Les unités plus lourdes ne pouvaient pas opérer efficacement en puisant dans les ressources disponibles limitées de cette période. On décida que la combinaison idéale se composerait d'une unité de frappe lourde, d'un contingent de patrouille plus grand et plus léger et d'un élément de soutien aérien et de reconnaissance. Ainsi sont nés les Groupes Opérationnels Combinés.

Les critiques portant sur le concept des GOC ont été nombreuses, et la plupart provenaient du sein même de l'armée. La principale accusation était que des unités disparates ne pouvaient pas se mélanger correctement et que les problèmes d'intendance seraient trop compliqués à traiter. Pour preuve, les contestataires prirent le vieux système des Troupes de Combat de la fin des années 30, début des années 40. Celui-ci ressemblait beaucoup au système des GOC et n'avait pas très bien fonctionné sous le feu de l'ennemi. On réfuta leurs arguments en invoquant une technologie des communications améliorée et une mission différente ; en 1942, on avait créé les diverses Troupes de Combats pour transformer une division en plusieurs groupements tactiques indépendants mais solidaires les uns des autres. En 1996, il s'agissait de disposer de groupes indépendants dotés d'un soutien interne mutuel, chose que les Troupes de Combat n'avaient pu accomplir. Pourtant, les protestations eurent quand même un effet : les GOC sont devenus des formations plus ou moins permanentes. Les forces composant chaque groupe s'entraînèrent ensemble, vécurent ensemble, et combattirent ensemble, formant ainsi une super-unité. Chaque unité au sein du groupe garda son identité individuelle, mais l'accent fut d'abord mis sur le GOC et ensuite sur l'unité mère.

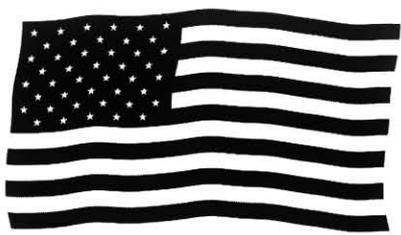
Les GOC ont même réuni des unités issues de services différents, opérant à partir des mêmes bases et combattant ensemble comme GOC solidaire. Cela n'aurait jamais pu se faire si la situation n'avait été aussi désespérée. Si l'anarchie n'avait pas été totale, le concept d'un bataillon de l'USMC servant de concert avec un régiment de l'Armée de Terre aurait été impossible. La propagande d'entretien du moral des troupes passa d'une rivalité entre les services à la position «l'armée contre l'anarchie».

Aujourd'hui, les GOC existent toujours. Ils patrouillent la nation et la protègent contre les menaces internes et extérieures. En outre, les unités des GOC se sont bien comportées au Panama face à une pression militaire permanente, enterant ainsi le dernier argument avancé contre leur concept. Une formation à la coordination constante en a fait des unités de combat efficaces et organiques.

Organisation des GOC

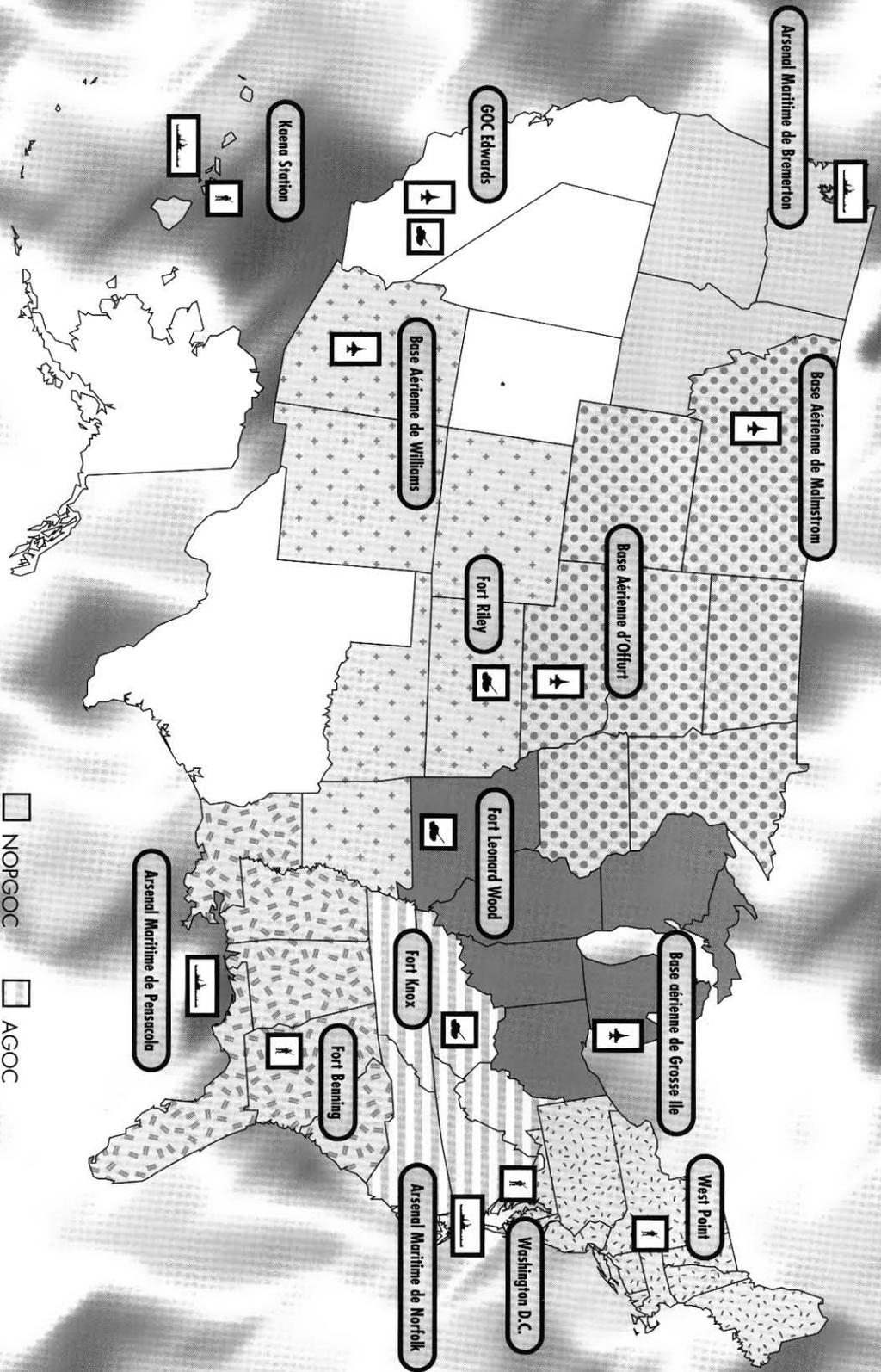
Un Groupe Opérationnel Combiné comporte généralement trois éléments : un corps de blindés lourds ou doté d'une très grande puissance de feu, un corps d'infanterie plus volumineux et une escadre aérienne. D'habitude, les blindés correspondent à un bataillon de l'Armée de Terre, car celle-ci possède le gros des véhicules de combat blindés du pays. Le corps d'infanterie provient soit de l'Armée de Terre, soit du Corps de Marine (USMC). L'escadre aérienne peut être issue de l'Unité Aérienne de l'Armée de Terre, des engins du Corps de Marine, ou même des forces aériennes de la Navy (l'aéronavale). Les taille et composition de chaque GOC dépendent de la surface et du type du territoire ainsi que de la population présente dans sa zone d'opérations. On est en train de former deux GOC non-régionaux pour accomplir des missions spéciales (ils se composeront de compagnies de reconnaissance de Rangers et de Marines et d'escadrons de frappe aérienne non-nucléaire opérationnels/stratégiques).

Le GOC du Fort Leonard Wood comprend un bataillon de chars épaulé par l'infanterie blindée et des blindés mobiles, deux bataillons d'infanterie (un bataillon aérien AV et autre mobile au sol), un groupe des forces spéciales (un mélange improvisé d'escouades et de sections), et une



HOME OF THE BRAVE

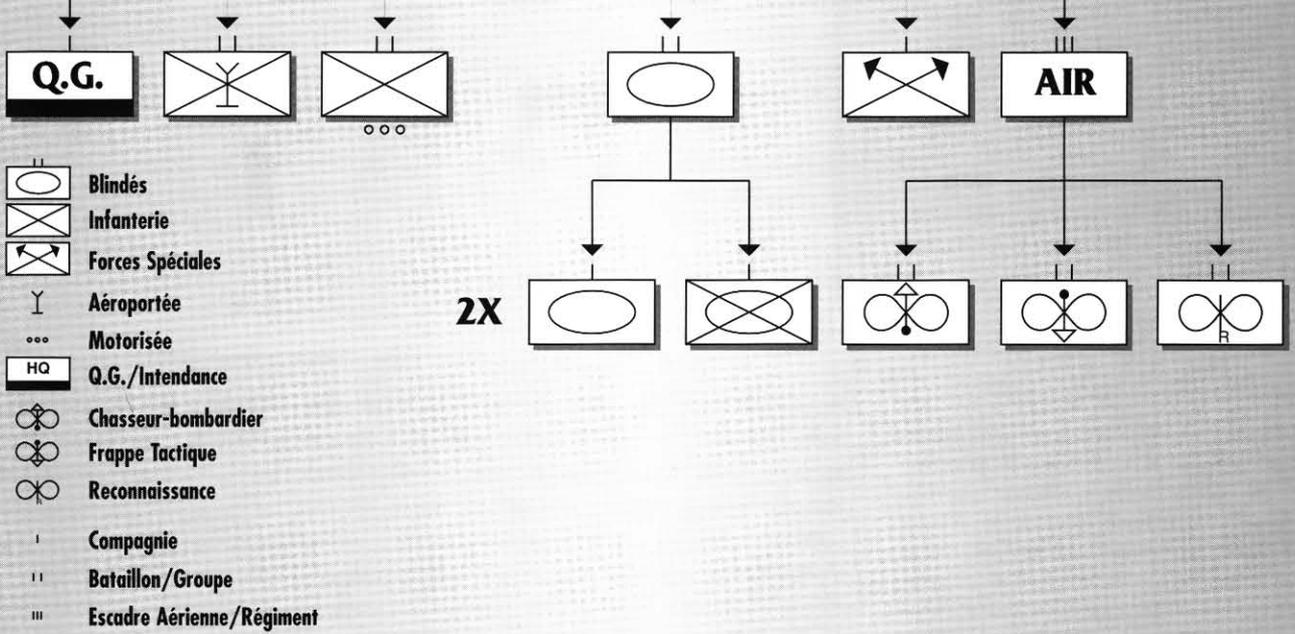
ZONES DES GOC AVEC LEURS BASES PRINCIPALES



- NOFGOC
- SOGOC
- GPGOC
- MIDGOC
- AGOC
- DIXGOC
- NOGOC



LE MIDGOC
Fort Leonard Wood



escadre aérienne de reconnaissance/soutien tactique. Ce GOC doit patrouiller une grande zone de terrain allant des plaines aux collines boisées, et maîtriser le Missouri, le Kansas, l'Iowa, le nord de l'Arkansas, l'est de l'Oklahoma, et l'ouest de l'Illinois.

Le GOC Edwards de la base aérospatiale d'Edwards se compose de deux compagnies de blindés légers, d'une compagnie de blindés lourds, d'un régiment d'infanterie aéroportée dotée d'artillerie et d'une escouade aérienne d'avions d'assaut. La juridiction du GOC s'étend sur la majeure partie du Nevada et comprend une surveillance minutieuse des Etats Libres de Californie.

Les GOC opèrent directement depuis leur base centrale (d'après laquelle ils tirent leur nom), voire depuis quelques bases auxiliaires réparties dans toute leur zone de contrôle. Des forces petites et légères sont cantonnées dans ces bases de moindre importance (une section ou deux, peut-être), alors que les forces de réaction mobiles sont tenues prêtes, sur la base principale, à aider toute base secondaire qui aurait besoin de renforts.

Zones de Contrôle des GOC

Le Nord-Est : Tout le secteur du Nord-Est (Connecticut, Delaware, Maine, Maryland, Massachusetts, New Hampshire, New Jersey, New York, Pennsylvanie, Rhode Island, Vermont, et Washington D.C.) est placé sous la juridiction du plus grand GOC de la nation, le NECOG.

Ce GOC est fort de cinq divisions réparties dans tout le secteur, parmi lesquelles on trouve le Groupe des Opérations Spéciales d'élite «Delta» et un bataillon de reconnaissance de l'USMC positionné à Washington, D.C.

Les Appalaches : L'AGOC exerce une juridiction militaire interne sur ce secteur (Kentucky, Caroline du Nord, Tennessee, Virginie, et Virginie Occidentale). C'est l'un des plus petits GOC ; ses deux bases principales se trouvent dans la vieille Académie des Blindés de Fort Knox et dans la Base Navale de Norfolk.

Dixie : Le GOC de ce secteur se compose surtout d'unités de la Navy et des Marines. Etant donné la situation géographique de son district militaire (Alabama, Floride, Géorgie, Louisiane, Mississippi, et Caroline du Sud), cela n'a rien

d'étonnant. Le DIXGOC partage également la responsabilité des patrouilles menées sur le fleuve Mississippi.

Le Midwest : Dans le secteur du Midwest, les GOC sont plus grands ; ils peuvent ainsi se scinder en groupes plus petits pour couvrir les vastes étendues de territoire de leur district de contrôle.

Le MIDGOC, basé au Missouri et dans l'Illinois, doit couvrir l'Illinois, l'Indiana, le Michigan, le Missouri, l'Ohio, et le Wisconsin.

Les Grandes Plaines : Le GPGOC est une immense organisation comprenant une force de près de 3 divisions. Il se compose d'une infanterie mobile et de bataillons de véhicules légers, et assure la sécurité militaire interne dans les états suivants : Iowa, Minnesota, Montana, Nebraska, Dakota du Nord, Dakota du Sud, et Wyoming.

Le Sud-Ouest : Les déserts et les plaines du Sud-Ouest (Arizona, Arkansas, Colorado, Kansas, Nouveau Mexique et Oklahoma) requièrent des forces mobiles proches des versions militarisées des Nomades. Comme le GPGOC, le SOGOC se compose surtout d'une infanterie mobile et de véhicules légers.



Le Nord-Ouest Pacifique : Ce GOC est scindé car sa juridiction s'étend jusqu'au îles hawaïennes. Deux bataillons de Marines tiennent les îles et le reste du NOPGOC est cantonné dans les états continentaux (Idaho, Oregon, Washington).

Etats Libres : Bien que les Etats Libres ne fassent plus partie de l'Union, ils continuent d'entretenir des relations cordiales avec les USA. En fait, l'Etat Libre de Californie, qui abrite la Base d'Edwards, le principal spatioport américain, a un GOC militaire américain sur son sol. Le GOC Edwards a été fondé par consentement mutuel. Les Etats-Unis paient un loyer, amènent une économie à cet état pauvre, et aide CalSud à assurer la défense de son territoire. En échange, un mélange de forces issues de CalSud et du Nevada aide le GOC Edwards à défendre la Base d'Edwards.

L'Armée de Terre

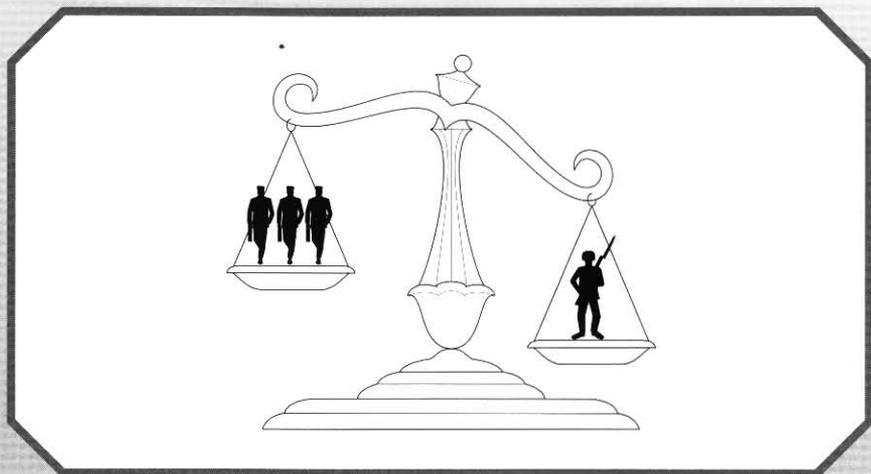


L'Armée de terre est directement responsable des guerres menées en terre étrangère et de la défense terrestre interne et externe de la nation. C'est la plus grande branche des forces armées des Etats-Unis d'Amérique, mais c'est aussi celle qui a la plus mauvaise réputation. Pendant plus d'un siècle, on a considéré que l'Armée de Terre était le service où les conditions d'admission, la qualité de formation, et donc le niveau de compétence étaient les plus faibles qui soient. Ce n'est pas tout à fait vrai si l'on en juge par le comportement de l'Armée de Terre lors des quatre grandes guerres et des diverses actions policières du siècle dernier. Pourtant, c'est toujours ainsi qu'elle est perçue.

Actuellement, l'Armée de Terre n'est pas la force de combat d'élite de la nation. Pour trouver ce genre de militaires, il faut se tourner vers l'Unité de Réaction à Armure Assistée de l'USMC. Homme pour homme, l'Armée de Terre n'est même pas assez bonne pour rivaliser avec les soldats corporatifs, mais elle possède des effectifs importants et des armes en quantité, aussi manie-t-elle une puissance supérieure à n'importe quelle unité militaire individuelle d'Amérique du Nord. Grâce à ses chars d'assaut, à son infanterie aéroportée, son artillerie mobile et ses troupes aériennes tactiques, c'est une force avec laquelle il faut compter.

Les amoureux de l'armée et les historiens s'intéressent tout particulièrement à l'adjonction assez récente de l'Unité Aérienne de l'Armée de Terre

Soldats Corporatifs contre Soldats Nationaux



Les unités de Sécurité Corporative sont certes bien équipées, bien entraînées et bien organisées, mais, à moins d'appartenir à Arasaka, Militech ou Lazare, ce ne sont que des agents de la sécurité - des flics bien armés au caractère de cochon, pas des troupes de combat dévouées. Les corps leur enseignent les conflits économiques (n'endommagez pas les actifs !) et non une guerre où tous les coups sont permis. Les troupes corporatives hésiteront avant d'endommager des biens ou personnes de valeur, alors que l'Armée de Terre n'y réfléchira pas à deux fois avant de faire exploser un immeuble entier pour tuer un seul sniper...

(UAAT). Tout comme la Navy et le Corps des Marines, l'Armée de Terre possède à présent ses propres soutien et corps aériens, et ne dépend donc plus de l'USAF sur ce plan. Ainsi, l'Armée de Terre peut construire des avions multirôles et se spécialiser dans les attaques au sol, la vraie mission de tout soutien aérien, sans devoir s'en remettre à une USAF peu encline à s'exécuter. De nombreux observateurs ont comparé la fonction et l'apparence de l'Unité Aérienne de l'Armée de Terre à l'ancienne Luftwaffe. Pour plus de détails sur l'histoire de cet événement, vous avez la possibilité de vous reporter au Corps Aérospatial Américain, ci-après.

Organisation

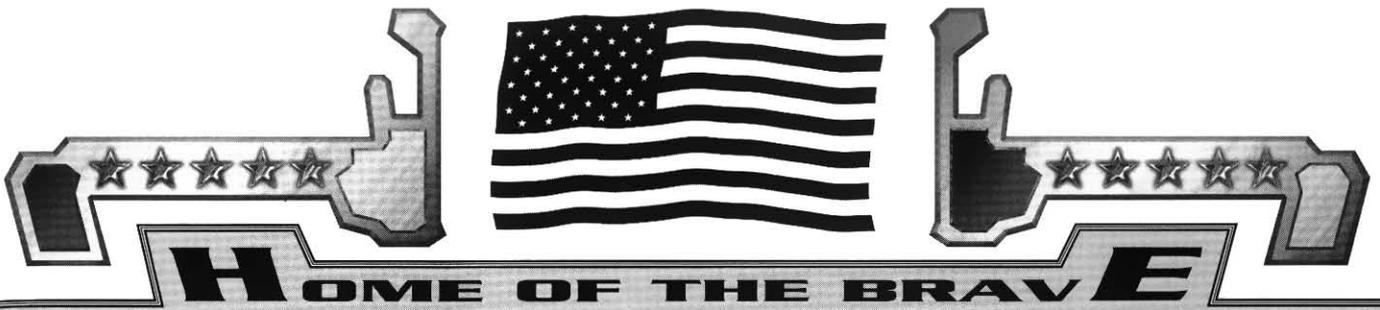
L'organisation administrative des unités de l'Armée de Terre n'a pas changé depuis plus d'un siècle : les unités sont le plus souvent des divisions de près de 10 000 à 15 000 hommes réparties en trois régiments. Avec l'avènement des GOC, les unités sont divisées en régiments et en bataillons, selon les besoins. L'usage consiste à assigner des unités dans des bataillons au lieu de les scinder davantage. La taille réelle des unités est celle indiquée dans les paragraphes suivants.

Division : Composée de trois régiments et d'un bataillon de commandement, cette unité dispose de près de 5 000 combattants et d'un personnel de soutien de 5 000 à 7 500 personnes. Les divisions blindées ont 2 300 combattants environ et entre 450 et 500 véhicules de combat blindés, ainsi qu'un personnel de soutien de 5 000 personnes. Dirigée par un général.

Régiment : Un régiment comprend trois bataillons et un bataillon de commandement, ce qui fait un total de 1 500 combattants, et un personnel de soutien de 2 000 personnes. Les régiments blindés comprennent 650 soldats, 150 chars d'assaut, et un personnel de soutien allant de 1 300 à 1 500 personnes.

Les escadres de l'Unité Aérienne de l'Armée de Terre se composent de deux ou trois groupes (l'équivalent d'un bataillon) et disposent de 300 à 450 combattants, 145 à 220 avions et un personnel de soutien de 1 000 à 2 000 personnes. Dirigé par un colonel.

La philosophie des GOC indépendants a fait évoluer le bataillon Q.G. apparemment surchargé d'officiers. En réalité, le bataillon Q.G. d'un régiment devient le commandement central d'un GOC entier et doit faire face à des responsabilités de commandement bien plus pesantes



et bien plus diverses qu'un Q.G. régimentaire du siècle dernier. En outre, on dépêche généralement des unités «de soutien» supplémentaires (des unités ajoutées pour remplir des fonctions particulières, comme placer une compagnie de mécaniciens auprès d'une unité de reconnaissance motorisée) en même temps que le Q.G., à utiliser selon les besoins.

Bataillon : Unité principale de combat sur les champs de bataille, le bataillon comporte trois compagnies et une section de commandement ; 450 combattants et un personnel de soutien de 800 à 900 personnes. Les bataillons blindés se composent de 200 combattants, de 47 véhicules de combat blindés et d'un personnel de soutien allant de 200 à 300 personnes. Les groupes tactiques aériens consistent en deux ou trois escadrons (100 à 150 combattants, 48 à 72 avions, et un personnel de soutien allant de 300 à 500 personnes). Dirigé par un major.

Autrefois, les bataillons étaient complètement homogènes, composés de compagnies identiques - un bataillon d'infanterie comprenait trois compagnies d'infanterie, un bataillon blindé, trois compagnies blindées, etc. Cet usage a commencé à évoluer pendant la Deuxième Guerre Mondiale, lorsqu'on a inclus l'infanterie blindée aux formations blindées - on ne tarda pas à découvrir l'importance d'un rideau d'infanterie doté de blindés.

Quand on réorganisa l'Armée de Terre, on dota les bataillons de deux compagnies homogènes et d'une compagnie de soutien «organi-que» (c.-à-d., une partie naturelle de l'unité, et non un segment rattaché provenant d'une autre unité). Les bataillons d'infanterie obtinrent deux sections d'artillerie et une section de soutien équipée d'armes lourdes. Les bataillons blindés acquérirent une section d'artillerie mobile et deux sections d'infanterie blindée. Les groupes tactiques aériens ont gardé la même formation, car ils avaient presque toujours mêlé différents escadrons aériens dans un même groupe (le combat aérien exigeait et exige encore un trop grand nombre d'avions spécialisés pour former des groupes homogènes).

Compagnie : La compagnie est la plus petite unité de combat après les unités des forces spéciales. Il est extrêmement rare qu'une unité de combat soit assignée à des sections ou à des escouades. Au lieu de cela, on assigne généralement une compagnie si la spécialité de l'unité est désirée en quantité limitée (par exemple, si vous avez besoin de tanks, vous en obtenez dans une compagnie au lieu d'une section). Une compagnie comporte trois sections et une section de commandement (une section est une unité

archaïque formée de deux escouades ; aujourd'hui, ce nom sert uniquement aux forces spéciales et aux unités de commandement) - 140 hommes et 14 véhicules pour une unité d'infanterie, 55 hommes et 14 véhicules pour une unité blindée ou d'artillerie, et 35 à 50 pilotes, 16 à 24 avions, et un personnel de soutien allant de 100 à 150 personnes pour un escadron de l'UAAT. Notez que seul l'escadron possède un personnel de soutien interne ; les autres compagnies fournissent généralement leurs propres soutiens et reçoivent le soutien plus complexe d'un bataillon. Dirigée par un capitaine.

Section : Une section est une formation combattante de base. Alors qu'une compagnie peut répartir ses sections constituantes en ordre séparé, les escouades qui forment une section restent généralement à proximité les unes des autres afin de s'appuyer un soutien mutuel. Une section se compose de trois escouades et d'une escouade de commandement, ce qui donne 400 fantassins et quatre véhicules, ou 16 à 20 hommes et quatre AFV/Avion (les «sections» de l'UAAT portent le nom d'escadrilles). L'escouade de commandement d'une section d'infanterie comporte généralement des communications, un soutien technique (c.-à-d., un ou deux Techies), et une quantité limitée d'armes lourdes. Dirigée par un lieutenant (souvent, le vrai commandement est exercé par le sergent de section - l'officier est là pour donner les ordres).

Escouade : 10 hommes et un véhicule, ou bien 2 ou 3 hommes et un AFV/Avion. C'est l'unité la moins élevée d'une formation de blindés ou de l'UAAT. Dirigée par un sergent ou un caporal. Les unités des forces spéciales, tels les Commandos en Armure Assistée, sont formées, assignées et opèrent sous ce format. Les escouades d'infanterie de 2020 sont presque toujours une infanterie mobile, équipée d'un moyen de transport - l'infanterie standard dispose d'un camion ou d'un APC, l'infanterie blindée d'un IFV, et l'infanterie aéroportée d'un hélicoptère ou d'un aérodyne.

Equipes de Tireurs : L'infanterie divise ses escouades en groupes plus petits encore, lesquels comportent un chef d'équipe de tireurs (dont le grade pourra ou non être supérieur à 2ème classe ; les chefs des équipes de tireurs sont souvent le chef d'escouade et le deuxième dirigeant le plus compétent de l'escouade), trois fusiliers et un artilleur d'armes spéciales.

Le raisonnement qui sous-tend l'équipe de tireurs, c'est qu'une escouade peut se scinder pour couvrir plus de terrain en situation de combat urbain ou rapproché. Puisque les équipes de

tireurs agissent généralement en ordre serré, elles peuvent essentiellement accroître leur efficacité de 50 %.

Les unités des forces spéciales se divisent presque toujours en équipes de tireurs, car leur puissance de feu/formation est telle qu'une de leurs équipes de tireurs s'avère plus efficace qu'une escouade normale de l'Armée de Terre.

Déploiement

Force principalement terrestre, l'Armée de Terre se voit généralement assignée des patrouilles et des fonctions terrestres. Les régiments et bataillons blindés sont déployés à l'intérieur et sur les frontières de la nation, où ils servent de renforts massifs aux unités plus légères et aux unités de gardes empêchant ainsi les incursions étrangères.

Les unités d'infanterie sont déployées partout, leur orientation dépendant du terrain et des fonctions à remplir. Il n'est pas conseillé de déployer une unité d'infanterie de surface normale dans les Rocheuses de l'ouest car le terrain y est montagneux ; une unité aéroportée constituera un choix bien meilleur. Les unités de l'UAAT sont toujours déployées avec des unités de surface régulières de l'Armée de Terre, à moins que le GOC ne comprenne un élément aérien de la Navy ou du Corps des Marines en son sein.

Stratégie

Comme toutes les stratégies, celle de l'Armée de Terre dépend des circonstances. Il y a deux types de stratégies pour l'infanterie : la stratégie urbaine ou non-urbaine. En milieu urbain, la doctrine stratégique de l'infanterie fait couvrir une zone de deux ou trois pâtés de maisons (ou l'équivalent) à chaque section. Celles-ci se divisent en équipes de tireurs afin de couvrir cette zone de la façon la plus complète. Les deux équipes de tireurs de chaque escouade doivent agir en étroite coordination et rester à proximité l'une de l'autre pour pouvoir se fournir un soutien mutuel. En général, l'escouade de commandement est gardée en réserve.

En milieu non-urbain, la tactique consiste à faire agir les équipes de tireurs de chaque escouade comme les deux moitiés d'un ensemble coordonné, l'une fournissant un tir de couverture tandis que l'autre avance, et vice versa. Cette tactique particulière porte le nom de «surveillance imbriquée». En position défensive, les deux équipes de tireurs s'arrangent pour défendre la position de l'escouade ainsi que chacune d'elles.



La stratégie des blindés consiste à se tenir le plus possible à l'écart des situations urbaines, car le terrain confiné d'une ville est un territoire idéal pour des fantassins embusqués et bien armés. En terrain découvert (celui où les blindés préfèrent manoeuvrer) la stratégie de «surveillance imbriquée» est à nouveau utilisée, mais cette fois, on l'applique à des sections entières. Tandis que la Section A avance, la Section B lui fournit un tir de couverture, etc.

Le soutien de l'artillerie ou de l'aviation se limite à la destruction ou à la paralysie des concentrations et des forteresses de l'ennemi. Ce soutien étant moins précis et moins disponible qu'une équipe de tireurs de soutien organique (pour un soldat au sol, «moins précis» signifie «ça risque de rater sa cible et de ME toucher», et «moins disponible» signifie «c'est pas là quand j'en ai besoin»), il ne sert pas à atteindre des buts tactiques de courte portée (c'est-à-dire, des objectifs immédiats ou quand les choses vont vraiment mal). Il doit donc être planifié à l'avance, ne serait-ce que pour disposer d'un soutien aérien ou d'infanterie prêt à venir vous aider. Cela dit, il est d'une utilité impressionnante quand il est disponible.

L'Équipement

Ainsi qu'il est indiqué dans la partie intitulée «L'Équipement Militaire», l'Armée de Terre utilise l'Arme d'Assaut Mk IV comme fusil réglementaire. Un soldat d'infanterie en campagne a l'équipement suivant : une armure de campagne standard, un sac, un poncho IR, une gamelle, une trousse de premiers secours, deux uniformes de rechange, un sac de couchage, une petite tente, une lampe torche, une petite trousse de survie (allumettes, pilules de purification des eaux, vitamines, hameçons, ligne, etc.), un couteau-baïonnette, cinq chargeurs de munitions, quatre grenades (de types divers, selon la mission) et une petite trousse de nettoyage des armes. Deux fusiliers et le chef d'équipe des tireurs sont armés de lance-grenades M-205 et de cinq grenades de types divers ; les deux autres sont armés d'AAL de l'Armée de Terre ou d'autres armes antivéhicules portables. Le cinquième homme de l'équipe de tireurs a une arme spéciale (une AAR M-12, une mitrailleuse M-60D, une Arme d'Escouade d'Assaut M-232, ou un lance-grenades M-121). Les préposés aux armes spéciales de chaque escouade utilisent généralement des modèles différents. Les soldats des véhicules sont équipés comme des soldats normaux, mais utilisent le fusil d'assaut Militech Dragon à la place du Mk IV et transportent leurs kits de campagne à bord de leur véhicule.

PVG

INFORMATIONS SUR LES VÉHICULES

Pour obtenir des renseignements supplémentaires et connaître les caractéristiques des véhicules mentionnés dans ces pages, reportez-vous au supplément Maximum Metal.

Les officiers de l'Armée de Terre sont équipés d'un pistolet et peuvent prendre un fusil ou un pistolet-mitrailleur. Ils disposent également d'une protection de combat standard, de jumelles, de dispositifs de communication ou de direction d'artillerie, et font souvent porter leur kit de campagne par quelqu'un d'autre.

Le véhicule de campagne le plus employé est le Hummer, une Jeep/camion tous usages. Puis vient le camion de deux tonnes et demie. Les véhicules de combat de l'Armée de Terre comprennent la moto Darkwarrior des troupes de reconnaissance, l'IFV M-11 pour l'infanterie blindée, le Véhicule Hellfire M-50 pour les opérations antichars, le MBT M-11 pour les blindés lourds, le LBT M-75 pour les blindés légers, l'AV-6 et l'UH-9 pour les transports aéroportés, l'AV-8 et l'AH-99 comme soutien par hélicoptère de protection, et l'AV-9 pour le commandement, les MCE, et les opérations spéciales. L'Unité Aérienne de l'Armée de Terre utilise énormément l'avion de chasse Wasp, le Dirigeable Overlord pour les contrôles EO, le Falcon-B pour les reconnaissances et le transport du courrier, l'Osprey pour le transport VTOL standard, le Blitz A-01 pour les attaques au sol, et l'Univers C-200 pour le transport collectif.

La Navy



Le devoir de la Navy est d'assurer la défense des côtes, des navires et des biens américains outre-mer. Pour mener à bien son rôle, elle dispose de trois branches : le Service Sous-Marin, la Navy de Surface, et l'Aéronavale.

Le Service Sous-Marin est sans doute le plus grand au monde. Si les corporations internationales utilisent des sous-marins pour toutes sortes de tâches, seule l'USN possède encore les sous-marins d'assaut long-courriers nucléaires qui jouissaient d'une popularité insensée pendant la

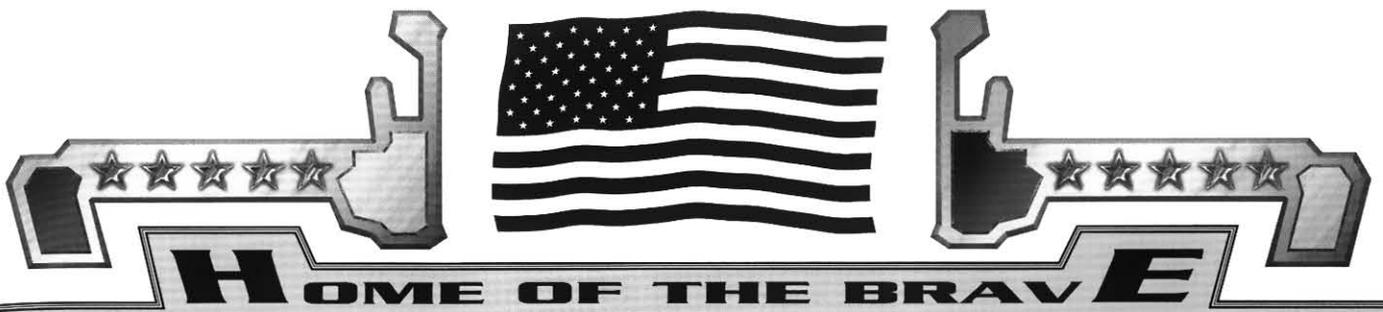
Guerre Froide. Nombre de ces sous-marins sont des vétérans de cette période d'impasse. Ils ont été rénovés puis remis à flot. Ils remplissent la même fonction que pendant la Guerre Froide : des chasseurs-tueurs sillonnent les océans en quête de vaisseaux et de sous-marins ennemis, tandis que des «Boomers» rôdent près du fond marin, vérifient leur position en permanence, transportent leur cargaison mortelle de supermissiles. La seule différence, c'est que, cette fois, les missiles sont braqués sur Bonn, Paris, Hambourg, Brest et d'autres sites de l'ennemi le plus probable de l'Amérique : la CEE. Cette flotte de navires puissants et de bateaux côtiers plus petits est maintenue parce que, si la CEE peut tenir les Etats-Unis au moyen des catapultes électromagnétiques lunaires de l'ESA, la menace d'une destruction nucléaire rétablit l'équilibre des pouvoirs. Si quelqu'un appuie sur la détente à Luna, l'Europe connaît une mort horrible par fission.

La détection des sous-marins exige l'apport de sonars dans l'hydrosphère ou bien de s'approcher de l'eau. C'est pourquoi les sous-marins sont les armes idéales pour contrebalancer la puissance de feu de l'ESA.

A ce jour, aucune méthode ne permet de détecter des sous-marins à une altitude supérieure à celle convenant au largage des bouées acoustiques. Les puissances de la Guerre Froide ont consacré une grande partie de leur temps à tenter de détecter les sous-marins, mais ont échoué. En outre, aucune technologie nouvelle ne laisse entrevoir la possibilité de détecter les sous-marins depuis une position orbitale, même les sous-marins vieux de plus de quarante ans. Les révisions apportées aux sous-marins américains les ont rendus quasiment indétectables et plus meurtriers que jamais.

La Navy de Surface consiste en un grand nombre de petits bateaux mus au CHOOH2, et de navires de guerre nucléaires relativement peu nombreux. Jadis puissante, la «flotte aux 600 vaisseaux» a été réduite à près de 250 bateaux de reconnaissance, 39 frégates et escorteurs, dix croiseurs de combat nucléaires, deux transporteurs nucléaires et quatre cuirassés nucléaires remis en état de marche.

La plupart des bateaux de reconnaissance sont cantonnés au large de la côte américaine et servent de garde navale armée. Les autres servent de petits escorteurs aux navires plus grands quand ils sont détachés outremer. La fonction de la Navy de Surface est d'empêcher les incursions aériennes et navales dans l'espace naval américain, mais aussi à incarner un instrument de politique nationale à l'étranger. Il est fré-



quent de voir un groupe de combat de cuirassés manoeuvrer au large de la côte d'une nation hostile. Pour ce faire, la Navy reçoit l'assistance de ses alliés japonais. Entre la Navy, les Japonais et les Australiens, les pays situés au bord du Pacifique forme un bassin hostile à l'influence de la CEE.

L'Aéronavale est le nom qui dissimule la branche aérienne de la Navy. Cette branche utilise ses avions pour soutenir les opérations navales, effectuer des patrouilles antinavires et antisubmersibles et défendre les biens américains. Ses avions et autres appareils volants décollent depuis des bases terrestres situées en Amérique, Hawaii et Guam, et couvrent une grande partie du monde. En outre, les deux transporteurs nucléaires (le Nimitz et le United States) portent la force de frappe de l'Aéronavale là où elle doit se rendre.

Entre ces trois forces, les USA possèdent la plus puissante marine de combat au monde. Autrefois, l'URSS possédait une marine supérieure en nombre, mais elle a été vendue et démantelée lors des soulèvements qui se sont produits après sa mort et la naissance de l'Union des Néo-Soviets.

Organisation

L'organisation de la Navy est différente de celle des forces terrestres. Dans la Navy, chaque vaisseau constitue une unité. Les bateaux de reconnaissance peuvent être assignés à des unités de patrouille plus ou moins permanentes, ce qui en fait l'équivalent naval des sections ou des compagnies opérant au sein d'unités plus grandes. Les vaisseaux les plus importants (croiseurs de combat, transporteurs et cuirassés) forment le noyau dur des forces opérationnelles navales, et sont escortés par des frégates et des destroyers. Les forces opérationnelles navales se font et se refont constamment, en fonction du type de vaisseaux nécessaires et disponibles.

Stratégie

La stratégie navale n'a pas beaucoup changé depuis le 20ème siècle. Les sous-marins poursuivent leur jeu meurtrier du chat et de la souris : les chasseurs-tueurs cherchent les submersibles et les boomers tentent de rester à l'abri de tout dégât. Les vaisseaux de surface continuent de guetter l'arrivée d'avions, de sous-marins et de navires, prêts à attaquer au premier signe d'activité hostile. Leurs armes préférées sont les missiles, du fait de leur portée et de leur force de frappe. Un seul missile peut couler ou gravement endommager la plupart des bateaux. Les gros cuirassés font exception à cette règle ; ils

peuvent essuyer vingt fois plus de dégâts environ avant de perdre leur capacité au combat. Les avions utilisent des missiles et des torpilles, selon qu'ils font des raids aériens, ou des patrouilles antisubmersibles.

Comme par le passé, les cuirassés servent à intimider les ennemis et les nations de puissance inférieure.

L'Équipement

La plupart du matériel de la Navy est utilisé à bord des navires et se compose d'outils. Les tenues de la Navy sont quelque peu différents des uniformes habituels. Elles intègrent des poches gonflables qui enflent et servent de bouée quand la pression entourant le marin atteint les niveaux rencontrés à quatre mètres sous l'eau. Ces flotteurs peuvent aussi être déclenchés manuellement.

Quand les troupes navales doivent utiliser des armes à feu et des armures corporelles, elles utilisent le même équipement que l'Armée de Terre, à une exception près : les troupes de sécurité navales préfèrent utiliser le pistolet-mitrailleur Sternmeyer SMG-21 à bord des navires. En effet, ses balles ne traversent pas les parois des vaisseaux, contrairement aux munitions dotées d'une vitesse supérieure.

La plupart des vaisseaux de la Navy dépassent le cadre de ce supplément (la PA d'un cuirassé atteint les quatre ou cinq chiffres et ses PS avoisinent les six). Le bateau de reconnaissance le plus courant de la Navy est le PB-20. La Navy utilise toujours des GEV M-40 dans les zones peu profondes.

Les unités aériennes de la Navy utilisent l'avion de chasse Wasp et l'avion d'assaut A-01, modifiés comme il se doit pour fonctionner en milieu maritime.

Les US Marines



L'USMC (United States Marine Corps) fut créé pour servir de corps d'infanterie de frappe et de troupes embarquées à la Navy. Il a lentement évolué pour devenir un corps de frappe tout à fait distinct. Il fait toujours partie de la Navy, dont il reste l'allié, mais il peut également remplir des missions indépendantes en toute autonomie. Finalement, les Marines - qui n'étaient pas écrasés par le matériel lourd et l'administration extrêmement pesante dont l'Armée de terre est victime - en

sont venus à être considérés comme une sorte de force à déploiement rapide, un groupe de médiateurs militaires capable de se rendre rapidement sur les lieux d'une crise militaire.

Même si les Marines et l'Armée de Terre, son ancien rival le plus acharné, travaillent aujourd'hui main dans la main, les Marines suivent toujours des directives de formation et d'opérations distinctes. L'organisation même de leurs unités est légèrement différente. Du fait de leurs rigoureux critères de recrutement et d'entraînement, les Marines sont perçus comme l'élite des forces terrestres américaines (mais même ainsi, ils ne forment qu'un corps d'infanterie légère ; l'Armée de Terre dispose toujours d'une mobilité et d'une puissance de feu supérieures).

Le conditionnement des Marines a longtemps été représenté comme la transformation de jeunes gens en tueurs sans cervelle et obéissants. Ce n'est pas tout à fait exact. Si les Marines fraîchement formés donnent effectivement cette impression, cette formation sera ensuite affinée pour faire de chaque Marine un soldat courageux et personnellement impliqué. Ce résultat est interprété comme un lavage de cerveau et on s'imagine souvent que les Marines doivent subir un gros rajustement d'attitude pour s'intégrer à la société. mais au final, un Marine moyen est plus motivé et plus confiant qu'un soldat moyen de l'Armée de Terre.

Organisation

L'organisation de l'USMC est semblable à celle de l'Armée de Terre. Après tout, les Marines ne sont que des forces d'infanterie et de chars d'assaut, tout comme les unités de l'Armée de Terre. Toutefois, les forces des Marines ne sont pas aussi volumineuses car elles ne remplissent généralement pas les mêmes fonctions que celles de l'Armée de Terre. Pris individuellement, un bataillon de Marines est presque identique à son homologue de l'Armée de Terre, mais les unités de Marines s'arrêtent au niveau du régiment. L'USMC ne dispose pas d'unités plus grandes. Les unités blindées des Marines sont très rares et sont remplacées par des unités d'aéroglistes en milieu aquatique. Les unités aériennes sont plus conséquentes car les Marines ont leur propre aviation depuis très longtemps.

Déploiement

On déploie généralement les unités de Marines pour défendre la côte, car ils peuvent alors profiter des bonnes relations qu'ils entretiennent avec la Navy. On déploie également les unités



de Marines comme troupes embarquées (à bord des navires de la Navy). Un bateau de reconnaissance PB-20, par exemple, transporte habituellement une équipe de tireurs ou une escouade de Marines pour effectuer ses patrouilles. Ces derniers occupent dès lors des postes d'équipage tels que canonnière ou tout autre poste qualifié.

Stratégie

En tant que forces terrestres, les unités de Marines utilisent le même type de stratégie que l'Armée de Terre, en y ajoutant l'assaut amphibie (une spécialité des Marines). Les Marines blindés préfèrent déborder l'ennemi et assurer une puissance de feu de renfort aux unités de Marines, ou gagner rapidement les lignes arrière de l'ennemi. Ils utilisent des chars dans le premier cas et des aéroglisseurs dans le second.

Équipement

L'équipement et les blindés de l'infanterie des Marines sont semblables à ceux de l'Armée de Terre. Les blindés sont souvent légers ; ils ont quelques MBT M-11, mais la plupart des unités de blindés des Marines disposent soit de M-75 soit d'aéroglisseur M-40. Les aérocamions et les Jeeps sont des moyens de transport que les Marines apprécient sur les terrains plats ou les étendues d'eau quasi découvertes. Ces engins sont portés par des PAC/IFV amphibies à roues. Les unités aériennes des Marines emploient des avions d'assaut de type Wasp ou A-01. Les unités d'infanterie normales font également bon usage des AV et des hélicoptères.

L'USAF



Àu début, il y avait l'Unité Aérienne de l'Armée de Terre, laquelle englobait les régions aériennes logistiques, stratégiques et tactiques de tous les appareils que l'Armée de Terre faisait voler. C'est à ce moment que la Navy et le Corps de Marines acquérèrent leur propre flotte aérienne.

Après la fin de la Deuxième Guerre Mondiale, un nouveau service fut institué pour reprendre toutes les fonctions de l'UAAT : l'USAF ou le Corps Aérospatial Américain. Les commandants de ce groupe s'emparèrent de toutes les responsabilités et zones de contrôle. Ils auraient même réquisitionné les flottes aériennes de la Navy ou de l'USMC si cela leur avait été accordé.

L'US Air Force poursuit le travail de l'ancien UAAT, et s'en tira souvent mieux. Toutefois, le temps passant, l'accent qui avait été mis sur les fonctions de soutien au sol fut délaissé pour s'assurer une supériorité aérienne et préférer les bombardements stratégiques (même si cette dernière fonction avait été rendue obsolète). Ce manque de soutien rapproché contribua au développement des hélicoptères de protection et, finalement, à celui des AV. En effet, il fallait quelque chose à l'Armée de Terre pour parer à l'absence d'avions spécialisés lors des attaques au sol.

Une fois que l'Air Force eut envoyé le Thunderbolt II A-10 à la casse, elle se retrouva sans relève pour les attaques au sol. Par conséquent, quand la Première Guerre d'Amérique Centrale s'aggrava, l'offensive terrestre se retrouva sans soutien aérien approprié. À l'époque de la loi martiale, les gouverneurs militaires incorporèrent complètement les unités de l'Air Force dans la structure de leurs propres unités. Quand l'armée subit sa reconstruction et restructuration après le rétablissement de la loi civile, l'Armée de Terre et l'Air Force parvinrent à un compromis. Si l'Air Force abandonnait le contrôle des soutiens aériens terrestres à l'Armée de Terre, cette dernière l'aiderait à faire valoir le concept d'une force aérospatiale entièrement consacrée au théâtre orbital. C'est ainsi que naquit la nouvelle USAF.

Face à l'opposition des forces orbitales de l'ESA et des Néo-Soviets, l'USAF commença à construire à une vitesse effarante des scramjets (avions à réaction ultra-rapides), des navettes d'assaut et des stations spatiales. L'ESA et les Néo-Soviets réagirent de façon semblable, et la course à l'armement déboucha sur l'attaque que l'USAF lança sur la station Mir, en 2008. Cette guerre courte prit fin avec le roc lâché sur les USA, mais entre-temps, l'USAF avait révélé ses intentions et l'ESA prit la leçon à cœur.

Depuis cette époque, l'USAF ne cesse de reconstituer ses forces. Si l'ESA exerce un contrôle ferme sur l'orbite haute, l'USAF possède de plus d'appareils d'assaut en orbite basse que n'importe quelle autre puissance spatiale. Armée de ses stations de combat, vaisseaux d'assaut et troupes EVA (ExtraVehicular Activity, ou activités extravéhiculaires), l'USAF guette en attendant une occasion de frapper.

Organisation

L'organisation de l'USAF est un peu sporadique par rapport aux caractéristiques des autres services militaires. En effet, le théâtre des opérations de l'USAF est très différent et complètement hostile à la vie humaine.

D'habitude, les organisations sont des groupes improvisés, assemblés pour leurs capacités. Seuls les chasseurs d'assaut orbitaux et les troupes EVA (ou TEVA) ont une organisation quelque peu rigoureuse. Les chasseurs d'assaut sont assignés à des escadres aériennes de seize vaisseaux. Quatre vaisseaux forment un escadron et deux vaisseaux une escadrille. Les troupes EVA sont organisées en sections de vingt troopers, lesquelles sont à leur tour divisées en quatre escouades de cinq hommes. Celles-ci ont toutes un officier d'escouade. Un seul officier d'escouade commande la section tout entière.

Déploiement

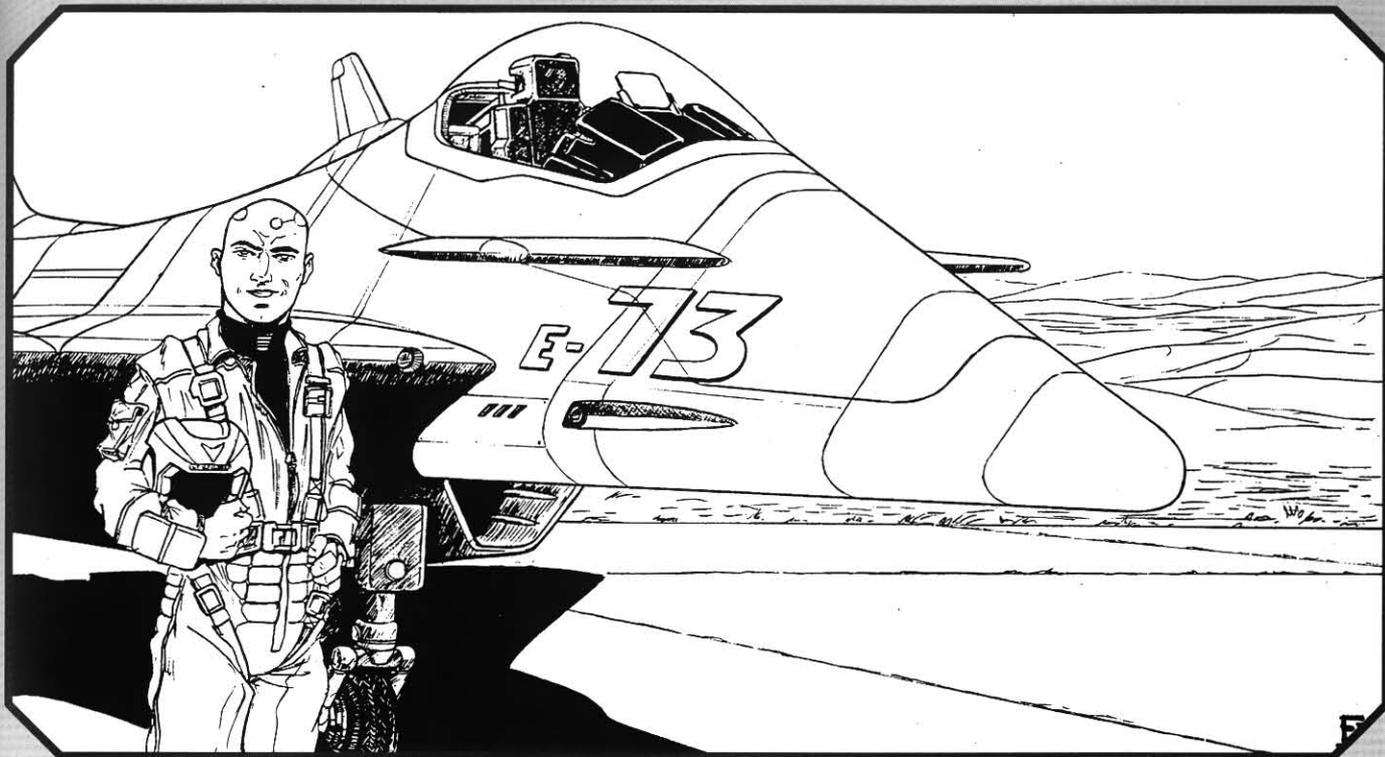
En orbite, les forces de l'USAF sont réparties dans toutes les stations de travail et de combat orbitales. Comme les stations de travail ne peuvent subvenir aux besoins d'un grand nombre de gens pendant très longtemps, le déploiement des biens orbitaux vitaux est extrêmement variable. Les TEVA sont toujours déployées à bord de navettes d'assaut quand une attaque est imminente, de stations de combat pour les préserver des attaques ennemies et dans les installations au sol de l'USAF.

Stratégie

Dans l'espace, la vitesse ultime est la vitesse de la lumière. Vu les vitesses fantastiques qu'atteignent de simples débris orbitaux, un impact est catastrophique. En outre, il n'y a pas beaucoup de terrain où l'on peut se cacher. Par conséquent, la stratégie de l'USAF consiste surtout à dissimuler sa signature radar, tromper l'ennemi et lui décocher un coup bien asséné à l'aide d'une arme à faible signature radar avant que l'adversaire n'ait le temps de réagir. On emploie les troupes EVA quand des astro-soldats ne dépendant pas d'un vaisseau spatial peuvent atteindre des objectifs importants. Un combat spatial disputé à près de 1 600 kilomètres de distance est à éliminer d'emblée, mais un peu de grabuge autour d'une station orbitale et tout ira pour le mieux.

Équipement

Les vaisseaux spatiaux de l'USAF représentent son principal équipement : des intercepteurs Delta 118 déployés depuis de nombreuses bases terrestres, 4 stations de combat et 2 puissants bâtiments armés à propulsion nucléaire (on a proposé de construire 2 clipper cargo modifiés pour le transport). Pour les opérations rapprochées, on utilise des TEVA équipées de combinaisons spatiales et d'armes EVA (AEVA), ainsi que des unités de combat pourvues d'armures assistées.



L'USAF est le corps d'armée qui utilise le plus d'armures assistées. Dans l'espace, une combinaison d'armure assistée n'a pas besoin de soutenir sa masse dans un champ gravitationnel. De plus, à l'aide de verniers de manoeuvre propulsés, elle se transforme en vaisseau spatial humanoïde à passager unique. Quand une mission exige des activités extravéhiculaires prolongées, on utilise le plus souvent une combinaison d'armure assistée.

LES CORPS D'ETAT

Les corps d'état sont les forces militaires que le gouvernement ou les autorités d'état contrôlent directement. Ils sont généralement plus faibles et plus petits que l'armée fédérale, car ils n'ont pas assez d'argent pour acheter des gadgets militaires. Ces corps sont quand même importants, car ils sont souvent plus faciles à mobiliser au niveau local que les forces fédérales. La milice/garde d'état est la force à laquelle on fait appel quand le désastre frappe et que la loi martiale est promulguée. Lorsqu'on dispose de peu de temps et que les Fédéraux ne peuvent pas intervenir, on déploie les corps d'état.

En outre, dans les Etats Libres, les corps militaires d'état tiennent lieu de «Garde Nationale» et les protègent contre toute forme d'incursions militaires.

Organisation

Chaque fois que c'est possible, les corps d'état sont organisés de façon identique à l'Armée de Terre, la principale différence étant qu'il est peu probable de voir une armée d'état disposer d'unités plus grandes que des bataillons. Les états possédant des patrouilles navales répartissent leurs bateaux dans des escadrons, à l'instar des escadrons de reconnaissance de la Navy.

Déploiement

D'ordinaire, les corps d'état restent dans leurs bases, où ils bénéficient de tout le soutien nécessaire pour mener leurs opérations à bien. Pour la plupart d'entre elles, ces bases sont de vieilles installations que les forces fédérales ont abandonnées ou vendues aux états.

Il y a une constante dans le déploiement de l'armée d'état : on garde toujours une unité d'élite à proximité de la capitale de l'état pour la protéger des assauts. C'est un vestige des années d'anarchie.

Stratégie

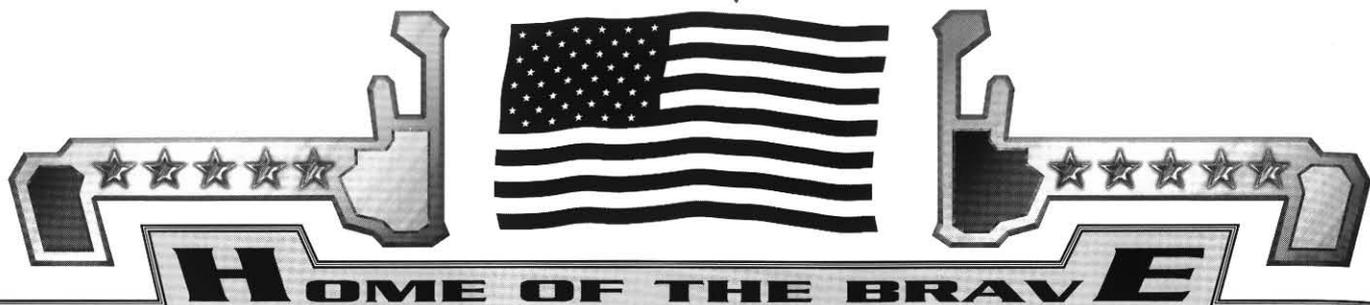
Les corps d'état ne sont pas aussi bien équipés que les forces fédérales, aussi le transport terrestre et la stratégie sont-ils restés importants en leur sein. Quelques exemples de cette stratégie de «martelage au sol» : rendre les routes et les ponts

sûrs pour effectuer le transport de la logistique, se déplacer en formant des «fronts» au lieu de suivre les bonds aériens des forces aéroportées fédérales et avancer lentement sous la protection d'une puissance de feu de soutien.

Equipement

Les corps d'état ont tendance à hériter des restes des armureries fédérales. Un grand nombre d'entre eux sont encore équipés de combinaisons de fusils M-16A3/204. Les plus chanceux ont des fusils Militech Ronin et des lance-grenades M-205. L'accès aux armures corporelles varie grandement, mais les soldats d'état portent tous des casques avec système de communication intégré, et, dans la mesure du possible, une forme ou une autre d'armure corporelle. En fait, il s'agit dans le meilleur des cas d'un gilet en kevlar, voire d'une veste et d'un pantalon légèrement blindés. Enfin, les armes lourdes sont pour la plupart un mélange étroit d'AAL, de mitrailleuses et de lance-grenades.

Les véhicules des armées d'état sont également des rebuts : des chars d'assaut légers M-75, de vieux IFV Bradley M-2, quelques vieux MBT Abrahms M-1, des chasseurs-bombardiers F-16, des hélicoptères Blackhawk et Apache, etc. On trouve souvent des véhicules commerciaux tels que l'Assault-8 d'Arasaka et des AV-4, et, bien sûr, les omniprésents Hummers et camions de deux tonnes et demie.



LES SOLDATS DE L'ARMÉE

TEMPS FORTS

- Un Nouveau rôle de Personnage
- Les Forces Spéciales : les As des As
- Armée et Carrière
- PNJ de Soutien
- Jouets pour Soldats

La vie dans l'armée est parfois difficile. On ne cesse de rappeler au soldat qu'il doit mettre sa vie au service des ordres d'une tierce personne sans tenir compte de ses desirs personnels. En outre, le soldat consacre du temps à des corvées qu'il préférerait éviter mais qu'il doit faire quand même. On appelle ce concept la discipline, et il occupe une place prépondérante dans la vie d'un soldat.

Pourquoi les gens deviennent-ils volontairement des soldats ? Pour certains, l'armée est une façon d'échapper à un avenir économique pauvre. Pour d'autres, elle représente un mode de vie où la personne sera acceptée, fera partie d'une équipe et améliorera peut-être sa position dans la vie. Quant aux autres, ils veulent se rendre dans de nouveaux endroits, rencontrer de nouveaux visages et les tuer avec de nouveaux jouets de destruction de masse. Le fait que d'autres personnes leur diront quand, où et qui ils peuvent tuer est compensé par l'autorisation d'utiliser un matériel coûteux qu'il leur serait impossible de s'offrir autrement.

Il n'est pas très difficile d'incorporer l'armée. Normalement, si vous entrez dans un bureau de recrutement, prouvez que vous êtes en bonne santé et un minimum intelligent, et signez les formulaires, vous êtes engagé. Bien sûr, les forces devant accomplir des missions spéciales doivent répondre à des exigences particulières. La mission spéciale de l'USAF exige de posséder une intelligence et une adaptabilité au-dessus de la moyenne, critères sans lesquels on ne peut pas être recruté ; l'USMC refuse de prendre les faibles. Les armées d'état sont encore plus faciles à rallier. A tout prendre, il est plus facile de s'engager dans l'armée de métier que dans les

armées corporatives. Les récompenses sont peut-être moins importantes, mais l'armée de métier est moins déplaisante que les armées des corporations.

Créer un PJ Militaire

Comme pour tous les personnages de Cyberpunk 2020, vous commencez par déterminer ses caractéristiques. Cela fait, vous pouvez suivre les parties 1 à 3 de l'Arbre de Vie. Arrêtez-vous là ; à présent, c'est l'armée qui prend le relais !

La prochaine étape consiste à intégrer le corps d'armée désiré. Cela fait, le personnage suit la Formation Individuelle Basique et Avancée (FIB&A) de l'arme incorporée.

Après les FIB&A, le joueur décide combien d'années son personnage passe dans l'armée, puis il génère les événements annuels, année par année. Chaque année, le joueur détermine l'Événement de la Vie par un jet de dés puis, s'il en est digne, il tente d'obtenir une promotion et de suivre la formation des Forces Spéciales.

Evénements de la Vie

Déterminez chaque Événement de la Vie annuel par un jet de dé distinct. C'est important, car il peut se produire des choses dans la vie d'un soldat susceptibles de mettre un terme à sa carrière ou de la changer de façon radicale. Les tables et les jets des Événements de la Vie sont traités normalement, mais les tables Gros Ennuis, Grandes Réussites et Vous Vous Faites un Ennemi sont différentes. Remplacez-les par les tables suivantes :

Le Désastre frappe !

1) Perte financière ou dette : Jetez 1D10 x 100 eb. C'est la somme que vous avez perdue. Qui sait comment c'est arrivé ? Le poker, un mauvais emprunt, une escroquerie.

2) Au trou : Vous avez fait 1D10 mois de prison. Plus une corvée de punition, miam, miam. Il existe de nombreuses façons de se retrouver en taule : insubordination, négligence dans le service, se faire prendre en infraction, etc.

Vous ne pouvez pas tenter d'obtenir une promotion ou de rejoindre les Forces Spéciales vu votre «palmarès» cette année.

3) Maladie : Le monde de 2020 est toujours imprégné de maladies bizarres et d'épidémies biologiques, et la plupart d'entre elles arpentent les champs de bataille où vous travaillez. Le résultat, c'est que vous perdez 1 point de REF permanent. Vous ne pouvez pas tenter d'obtenir une promotion ou de rejoindre les Forces Spéciales cette année.

4) Trahison : On vous a fait un enfant dans le dos. Jetez 1D10 : 1-3, on vous fait chanter. 4-7, un secret a été exposé au su de tous. 8-10, un de vos meilleurs amis vous a trahi, soit en amour, soit dans votre carrière (au choix).

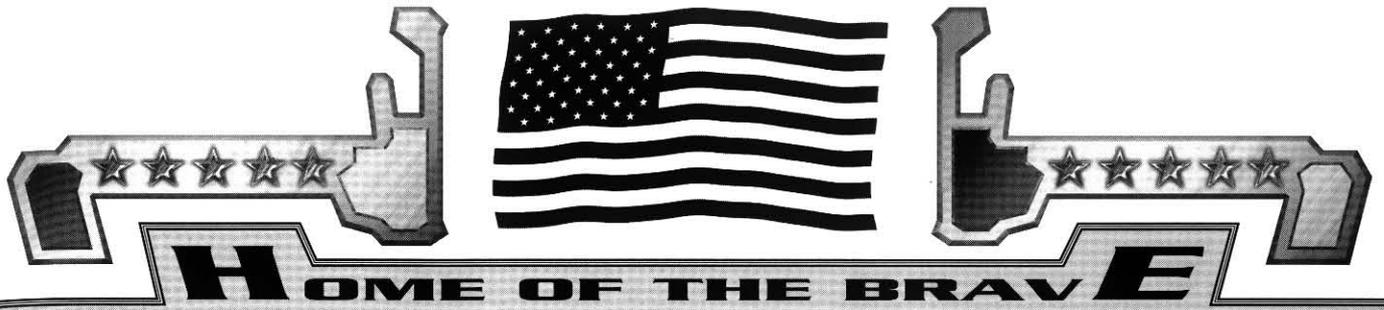
5) Blessure : C'est un des risques du métier. Vous ne pouvez pas tenter d'obtenir une promotion ou de rejoindre les Forces Spéciales cette année. Jetez 1D10 : 1-4, vous avez été défiguré et perdez 2 points de BT (l'armée essaie de vous réparer). 5-6, vous avez passé 1D10 mois à l'hôpital. 7-8, vous avez oublié ce qui vous est arrivé pendant 1D10 mois. 9-10, vous revoyez votre blessure sous forme de flash-backs (en général, elle est liée au combat !).

6) Votre petit(e) ami(e), un(e) ami(e), ou un proche a été tué : Vous avez perdu un être vraiment cher. Jetez 1D10 : 1-5, il s'agissait d'un accident ou d'une mort naturelle. 6-8, il s'agit d'un assassinat commis par des inconnus. 9-10, il s'agit d'un assassinat et vous connaissez les coupables. Il vous manque juste une preuve.

7) Fausse accusation : On vous a piégé. Jetez 1D10 : 1-3, vous avez été accusé de vol. 4-6, de lâcheté sous le feu ennemi. 7-9, de faire du marché noir. 10, de meurtre. Vous êtes innocent (espérons-le !), mais vous ne pouvez pas obtenir de promotion ou rejoindre les Forces Spéciales cette année.

8) Démobilisation Déshonorante : Vous avez dépassé les bornes. Vous êtes allé trop loin, et on vous a viré. Vous perdez tous les privilèges dus à votre rang et quittez l'armée avec tout juste 1 000 eb en poche. C'est tout. Les unités de mercenaires risquent de ne pas vous engager non plus, ce déshonneur jouant contre vous.

Vous ne pouvez pas tenter d'obtenir une promotion ou de rejoindre les Forces Spéciales cette année.



9) Démobilisation Honorable : Quelqu'un a voulu vous faire virer, et a manoeuvré de façon à y parvenir. Qui sait, il y a peut-être eu de nouvelles coupes budgétaires ? Vous êtes libéré, et conservez tous les privilèges dus à votre rang, ainsi qu'une paie d'engagé à long terme, le cas échéant.

10) Handicap Mental ou Physique : Vous craquez. Qui sait comment c'est arrivé ? Le stress, une épidémie biologique, du poison ? Jetez 1D10 : 1-3, c'est une sorte de désordre nerveux, une épidémie biologique, peut-être - vous perdez 1 point de REF. 4-7, c'est un problème mental - des crises d'angoisse et des phobies vous font perdre 1 point de SF. 8-10, psychose majeure - vous entendez des voix, êtes pris de tremblements, etc., aussi perdez-vous 1 point de REF et 1 point de SF.

L'armée vous démobilise de façon honorable et vous ne pouvez pas obtenir de promotion ou rejoindre les Forces Spéciales cette année.

Vous avez de la Chance

1) Vous Trouvez un Contact Puissant : Ce n'est pas ce que vous savez mais qui vous connaissez qui importe. Jetez 1D10 : 1-4, votre contact est un fixer/trafiquant du marché noir - vous pouvez acheter du matériel militaire à moitié prix ! Évitez juste de vous faire prendre avec. 5-7, vous vous faites un ami chez les gradés - +5 à vos jets de Promotion. 8-10, vous devenez l'ami d'un officier des Forces Spéciales - +5 pour rejoindre les Forces Spéciales.

2) Gros Coup de Bol : Flush Royal à Coeur. Vous gagnez 1D10 x 100 euros.

3) Aubaine Cybernétique : Vous avez une occasion d'obtenir des pièces détachées cybernétiques. Jetez 1D10 x 100 eb ; vous pouvez choisir entre encaisser cette somme en liquide et disposer du double pour acheter du cybermatériel.

4) Vous trouvez un senseï : Les professeurs d'arts martiaux militaires acceptent parfois de consacrer un peu de temps à l'instruction d'un élève passionné. Commencez un nouvel Art Martial au niveau +2, ou ajoutez +1 à un Art Martial que vous possédez déjà.

5) Vous trouvez un prof : de la même manière, les instructeurs militaires recherchent les élèves motivés. Commencez une nouvelle compétence d'INT au niveau +2, ou ajoutez +1 à une compétence d'INT que vous possédez déjà.

6) Un Gradé a une Dette Envers Vous : Vous avez rendu service à un officier haut gradé. Ce major/colonel/général a maintenant une dette envers vous.

7) Vous êtes Devenu l'Ami d'une Unité de Mercenaires : Vous leur avez rendu service, ou peut-être leur avez-vous simplement plu. Vous pouvez leur demander des renseignements (et inversement) sur des questions liées aux mercenaires, et pouvez bénéficier d'une aide mercenaire à prix réduit une fois et une seule. Ils accepteront aussi plus volontiers de travailler avec vous (au prix normal).

8) Vous vous Faites un Ami aux Renseignements Militaires : Vous devenez l'ami d'un «barbouze». Vous pouvez obtenir des informations auprès des Renseignements Militaires à un niveau de Connaissance de la Rue +2.

9) L'Héroïsme est sa Propre Récompense : Vous avez fait quelque chose de stupide, euh, d'héroïque. Vous passez automatiquement au grade supérieur et recevez une prime de 1D10 x 100 eb.

10) Vous Trouvez un Instructeur de Combat : Les armuriers sont eux-aussi désireux de vous faire part de leurs secrets. Ajoutez +1 à la compétence Armurier et +1 à la compétence d'arme ou de combat de votre choix (excepté Art Martial ou Lutte), ou bien commencez une nouvelle compétence de combat au niveau +2.

Vous avez un Ennemi

Remplacez «Cet ennemi est (choisissez ou lancez une fois) 1D10» par la liste suivante :

- 1) Ex-ami(e)
- 2) Ex-petit(e) ami(e)
- 3) Parent
- 4) Ennemi d'enfance
- 5-7) Ex-ami d'escouade
- 8) Votre chef de corps
- 9) Un officier, mais pas votre chef de corps
- 10) Le sergent de votre escouade

Spécialisation

Sens du Combat (Règle Optionnelle)

Tous les Sens du Combat sont égaux ; certains le sont juste un peu plus que d'autres. Un pilote de combat a une superbe compréhension des manoeuvres et des tactiques liées à la 3-D ; un pilote d'armure assistée a des réflexes vifs comme l'éclair et la faculté de lire les données des senseurs de son armure, puis de les interpréter et de les intégrer à une situation de combat, le tout sans effort ; un membre d'équipage de char d'assaut peut manoeuvrer, placer son canon et tirer tout en roulant sans même y penser ; un

astronaute TEVA ressemble plus à un pilote qu'à un soldat. Prenez n'importe quel troufion et confiez-lui l'un de ces postes. Il aura peut-être la formation nécessaire pour effectuer les opérations de routine, mais il n'est en rien l'égal d'un spécialiste.

De même, prenez un spécialiste et flanquez-le dans une autre spécialité, ou dans une fusillade, et il sera déphasé. Après tout, combien de «Top Guns» sont aussi bons tireurs que soldats au sol ? Cette variante du Sens du Combat normal rend cette capacité spéciale bien plus meurtrière que d'habitude, mais impose également des limites aux spécialisations.

Cette spécialisation a les effets suivants : Le joueur/MJ annonce la spécialisation, limitée à une catégorie d'expertise au combat (aéronefs, armures assistées, véhicules terrestres, mais pas combat au sol !). Il en résulte que le Sens du Combat du personnage s'applique au maximum de sa valeur quand le soldat est dans son élément, mais tombe à la moitié de sa valeur quand il n'y est pas. Prenez un pilote d'avions à réaction et jetez-le, à pied, au milieu d'une fusillade. Vous vous retrouvez avec un véritable bleu qui ne survivra probablement pas à ce combat.

Les bénéfices de la spécialisation sont des bonus qui s'appliquent à toutes les compétences pertinentes quand le soldat est dans son élément de spécialisation. Sens du Combat 1-3 = Pas de bonus. 4-6 = +1. 7-8 = +2. 9 = +3. 10 = +4. Grâce à cette spécialisation, un pilote doté de Sens du Combat (Aéronefs) 7, Piloter Avions 5 et Armes Lourdes 3 est l'égal d'un autre pilote possédant Sens du Combat 9, Piloter Avions 7 et Armes Lourdes 5. Le +2 de sa spécialisation s'ajoute à TOUTES les compétences utilisées conjointement avec la spécialisation. Pour un pilote, ça veut dire toutes les compétences de pilotage, d'armes lourdes (avec les armes d'aéronefs), de perception et d'électronique quand celle-ci sert aux guerres électroniques aéronautiques.

L'Armée de Terre

Pour rejoindre l'Armée de Terre, le personnage doit posséder les compétences minimales INT 3, REF 3, CON 3, et MV 4. Une fois incorporé dans l'Armée de Terre, le personnage suit une Formation Individuelle de Base et Avancée (FIB&A). Cette formation regroupe les 40 points de compétence habituellement utilisés pour les carrières. La Formation de Base (tous les soldats la suivent) donne les compétences suivantes à tous les soldats :



Capacité Spéciale*	+2
Perception	+1
Lutte	+1
Discrétion	+1
Endurance	+1
Premiers Soins	+1
Armes Lourdes	+1
Fusil	+2

* Capacité Spéciale déterminée par la spécialité du soldat. Les soldats, les pilotes, les conducteurs de chars d'assaut, etc. sont des Solos. L'Armée de Terre possède aussi des Techies, des Medtechies, des Cops (Police Militaire), des Netrunners et des Fixers (n'importe quel sergent de l'intendance. Faites-moi confiance).

La Formation de Base de l'Armée de Terre utilise 10 des 40 points de compétence de la Carrière du soldat. Par conséquent, le calcul est simple. Il en reste 30.

Lors de sa Formation Individuelle Avancée, le soldat doit dépenser au moins 20 des 30 points de compétence de Carrière restants dans les compétences ci-après. Il ne peut pas ajouter plus de 5 points à une compétence.

Le personnage peut dépenser tous les points de compétence de Carrière dans les compétences suivantes s'il le désire.

Compétences de la FIA

Aérotech, Pistolet, Programmation, Athlétisme, Interrogatoire, Utilisation Machines Lourdes, AV Tech, Commandement, Connaissance des Systèmes, Gentech, Art Martial (au choix), Armurier, Explosifs, Mêlée, Survie en Milieu, Hostile, Conduire Automobiles, Moto, Electronique, Piloter (au choix), Expert : Stratégie.

Le personnage devrait essayer de choisir des compétences qui se tiennent par rapport à son corps d'armée. Un Techie, par exemple, aura peu intérêt à chercher à s'approprier la compétence Interrogatoire alors qu'un Cop ne devrait normalement pas trouver la compétence AV Tech très utile.

Les Medtechies suivent une FIA spéciale. Leur FIA leur donne seulement droit aux compétences suivantes : Biologie, Botanique, Chimie, Utilisation Caisson Cryo, Cybertech, Diagnostic, Pharmacologie.

La formation finale utilise les compétences de Carrière restantes (40 - [compétences de FIA et FIB utilisées]). On peut dépenser ces compétences pour n'importe quelle compétence issue des listes des FIB&A.

Corps des Marines

Il est plus difficile de rejoindre le Corps de Marines des Etats-Unis que l'Armée de Terre. Les minima requis sont : REF 5, SF 5, et CON 5. Une fois incorporé dans les Marines, le personnage suit les FIB&A. Ces formations utilisent également les 40 points de compétence de Carrière standard.

La Formation de Base donne les compétences suivantes à tous les Marines :

Capacité Spéciale*	+2
Perception	+2
Lutte	+1
Discrétion	+1
Endurance	+1
Natation	+1
Premiers Soins	+1
Survie en Milieu Hostile	+1
Armes Lourdes	+1
Mêlée	+1
Fusil	+2

* Capacité Spéciale déterminée par la spécialité du Marine. Les soldats, les pilotes, les conducteurs de chars d'assaut, etc. sont des Solos. Les Marines disposent aussi de Techies, de Medtechies, de Cops (Police Militaire), de Netrunners et de Fixers.

La Formation de Base des Marines utilise 14 des 40 points de compétence de la Carrière du soldat. Il vous reste donc 26 points à répartir.

Lors de sa Formation Individuelle Avancée, le Marine doit dépenser au moins 20 des 26 points de compétence de Carrière restants dans les compétences ci-après. Il ne peut pas ajouter plus de 5 points à une compétence. Le personnage peut dépenser tous les points de compétence de Carrière dans les compétences suivantes s'il le désire.

Compétences de la FIA

Aérotech, Pistolet, Programmation, Athlétisme, Interrogatoire, Connaissance des Systèmes, AV Tech, Commandement, Armurier, Gentech, Art Martial (au choix), Explosifs, Véhicules Aquatiques, Conduire Automobiles, Piloter (au choix), Electronique, Expert : Stratégie

Là encore, comme vu précédemment, le personnage devrait essayer de choisir des compétences qui se tiennent par rapport au corps d'armée qu'il a incorporé.

Les Medtechies ont une liste de FIA spéciale : Biologie, Botanique, Chimie, Utilisation Caisson Cryo, Cybertech, Diagnostic, Pharmacologie. Les Marines Medtechies ont également la possibilité choisir n'importe quelle compétence présente dans la liste de la FIA des Marines normaux.

La formation finale utilise les compétences de Carrière restantes (40 - [compétences de FIA et FIB utilisées]). On peut dépenser ces compétences pour n'importe quelle compétence issue des listes des FIB&A.

Parcourez le Monde !

La Navy a les mêmes exigences que l'Armée de Terre : INT 3, REF 3, et CON 3 au minimum. Une fois incorporé dans la Navy, le personnage suit les FIB&A. Ces formations utilisent également les 40 points de compétence de Carrière standard.

La Formation de Base donne les compétences suivantes à tous les marins :

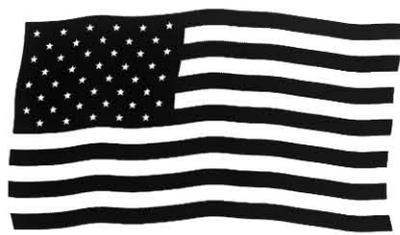
Capacité Spéciale*	+2
Perception	+2
Pistolet	+1
Lutte	+1
Premiers Soins	+1
Natation	+1
Gentech	+1
Véhicules Aquatiques	+1

* Capacité Spéciale déterminée par la spécialité du marin. Les marins normaux sont des Techies. La Navy possède aussi des Solos (pilotes), des Medtechies, des Cops (Police Militaire), des Netrunners et des Fixers.

La compétence Véhicules Aquatiques donne la faculté d'armer et de piloter la plupart des formes de vaisseaux aquatiques allant jusqu'au bateau à moteur moyen. Pour diriger les grands navires maritimes, il faut la compétence Piloter Navire.

La Formation de Base de la Navy utilise 10 des 40 points de compétence de la Carrière du soldat. Il en reste donc 30.

Lors de sa Formation Individuelle Avancée, le marin doit dépenser au moins 20 des 30 points de compétence de Carrière restants dans les compétences ci-après. Il ne peut pas ajouter plus de 5 points à une compétence. Le personnage peut dépenser tous les points de compétence de Carrière dans les compétences suivantes s'il le désire.



HOME OF THE BRAVE



Capacité Spéciale*	+2
Perception	+2
Pistolet	+1
Gentech	+1
Athlétisme	+1
Electronique	+1
Premiers Soins	+1
Manoeuvres en Apesanteur	+1

* Capacité Spéciale déterminée par la spécialité du soldat. Les soldats et les pilotes sont des Solos. L'USAF dispose aussi de Techies, de Medtechies, de Cops (Police Militaire), de Netrunners et de Fixers.

La Formation de Base de l'USAF utilise 10 des 40 points de compétence de la Carrière du soldat. Il en reste donc 30.

Lors de sa Formation Individuelle Avancée, le soldat doit dépenser au moins 20 des 30 points de compétence de Carrière restants dans les compétences ci-après. Il ne peut pas ajouter plus de 5 points à une compétence. Le personnage peut dépenser tous les points de compétence de Carrière dans les compétences suivantes.

Compétences de la FIA

Commandement, Interrogatoire, Astronavigation, Survie dans l'Espace, Programmation, Connaissance des Systèmes, Gentech, AV Tech, Aérotech, Electronique, Armurier, Pistolet, Art Martial (au choix), Explosifs, Conduire Automobiles, Piloter (au choix), Expert : Stratégie en Apesanteur.

Bien entendu, le personnage devra essayer de choisir des compétences qui se tiennent.

Les Medtechies sont limités à la liste de FIA suivante : Biologie, Botanique, Chimie, Utilisation Caisson Cryo, Cybertech, Diagnostic, Pharmacologie.

La formation finale utilise les compétences de Carrière restantes (40 - [compétences de FIA et FIB utilisées]). On peut dépenser ces compétences pour n'importe quelle compétence issue des listes des FIB&A.

Compétences de la FIA

Aérotech, Armes Automatiques, Connaissance des Systèmes, Athlétisme, Interrogatoire, Armurier, AV Tech, Commandement, Armes Lourdes, Art Martial (au choix), Explosifs, Piloter (au choix), Conduire Automobiles, Programmation, Electronique, Expert : Stratégie Navale.

Le personnage devrait essayer de choisir des compétences qui se tiennent par rapport à son corps d'armée.

Les Medtechies ont droit à la liste de FIA spéciale standard : Biologie, Botanique, Chimie, Utilisation Caisson Cryo, Cybertech, Diagnostic, Pharmacologie. Les Medtechies de la Navy peuvent choisir n'importe quelle compétence présente dans la liste de la FIA des marins normaux.

La formation finale utilise les compétences de Carrière restantes (40 - [compétences de FIA et FIB utilisées])

On peut dépenser ces compétences pour n'importe quelle compétence issue des listes des FIB&A.

Parcourez l'Espace

Il est plutôt facile de rejoindre le Corps Aérospatial Américain. Les minima requis sont : INT 5, REF 4. Une fois incorporé dans l'USAF, le personnage suit les FIB&A. Ces formations utilisent les 40 points de compétence de Carrière standard. La Formation de Base de l'Aérospatiale donne les compétences suivantes aux soldats :

Promotion

Au fil de sa carrière militaire, un personnage peut monter en grade et exercer des responsabilités de commandement. Cette activité exige du personnage qu'il oppose ses compétences à des niveaux de Difficulté établis. S'il réussit, le personnage s'élève d'un grade et se voit formé dans les compétences appropriées.



TABLE DES GRADES

GRADE	ARMEE DE TERRE	MARINES	NAVY	AEROSPATIALE
Sous-Officier	Sergent	Sergent	Officier Marinier	Sergent
Officier 1	Lieutenant	Lieutenant	Enseigne	Lieutenant
Officier 2	Capitaine	Capitaine	Lieutenant	Capitaine
Officier 3	Major	Commandant	Capitaine de Frégate	Major
Officier 4	Colonel	Colonel	Capitaine	Colonel
Officier 5	Général	-	Amiral	Général

CORPS COMMANDES PAR LES OFFICIERS

Officier 1	Section/Escadrille
Officier 2	Compagnie/Escadron
Officier 3	Bataillon/Groupe
Officier 4	Régiment/Escadre Aérienne
Officier 5	GOC

N'importe quel personnage issu de n'importe quel corps d'armée peut tenter de monter en grade, à raison d'une fois tous les deux ans pour les sous-officiers et d'une fois tous les quatre ans pour les officiers.

Aucun point de CHANCE ne peut être ajouté à ces jets de dés.

Montée en Grade

Sous-off... Commandement : Difficulté +10

Officier... Commandement : Difficulté +20*

* Les jets de test d'officier peuvent employer les compétences Choiesies jusqu'ici inutilisées sous forme de bonus à ajouter au jet de dés. Par exemple, un officier désireux de monter en grade qui dispose d'EMP 5 et de Commandement +4 a une chance de base de 9. S'il souhaite améliorer ses chances de réussite, il peut dépenser autant de compétences Choiesies qu'il le désire (à concurrence de son maximum) pour améliorer son jet de D10. S'il a INT 8 et REF 6 et n'a pas encore utilisé de compétences Choiesies, il dispose de 14 compétences choisies. S'il en dépense 3, cela lui donne un bonus de +3 à son jet de D10, soit 30 % de chance d'obtenir une promotion.

Une fois dépensées, les compétences Choiesies sont perdues ! Alors dépensez-les prudemment.

Les bénéfices liés aux montées en grade sont les suivants : les sous-offs ont le commandement (et la responsabilité) d'une escouade et sont formés au commandement (Commandement +1, Expert : Stratégie - domaine adéquat - +1). Un sous-off ne repasse plus jamais le test des sous-offs. Ses autres tests de promotion lui serviront à atteindre le statut d'officier. Chaque fois qu'il réussit le test d'officier, l'officier obtient une formation au commandement plus approfondie (Pistolet +1, Commandement +2, Expert : Stratégie Adéquate +1) et monte en grade.

Les Forces Spéciales

Chaque corps d'armée dispose de ses propres unités des Forces Spéciales. Ces groupes d'élite sont composés de gens à la formation poussée qui se chargent des sales boulots et des tâches difficiles. Malgré toutes leurs différences, leur formation est à peu près la même. Par conséquent, tous les personnages issus d'un corps d'armée de quelque nature

(excepté le Corps Aérospatial Américain) désirent bénéficier de la formation des Forces Spéciales doit utiliser la table ci-après.

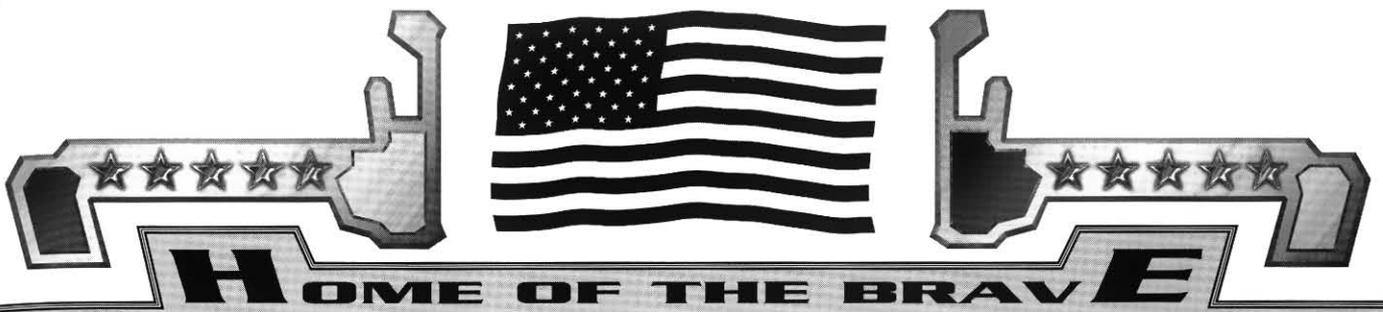
Un personnage peut tenter d'accéder à la formation des Forces Spéciales une fois tous les quatre ans. Ce test est semblable à celui des officiers, si ce n'est qu'on oppose la CON ou l'INT à une Difficulté de 20. Comme pour le test des officiers, on peut employer les compétences Choiesies inutilisées pour ajouter un bonus au jet du D10.

NOTE IMPORTANTE : Quand le personnage a reçu une formation des Forces Spéciales, même une seule, retirez 2 points à tous les jets effectués par la suite sur la table des Evénements de la Vie. Les soldats des Forces Spéciales ne mènent pas une vie ennuyeuse !

Compétences des Forces Spéciales : Choisissez 10 points de compétence dans les compétences suivantes ; pas plus de 5 points dans chaque compétence.

Commandement, Perception, Interrogatoire, Electronique, Discrétion, Se Cacher/Semer, Art Martial (au choix), Explosifs, Mêlée, Fusil, Pistolet, Armes Lourdes, Armes Automatiques, Esquive, Piloter (au choix), Conduire Automobiles, Natation, Résister à la Torture et aux Drogues, Endurance, Survie en Milieu Hostile.

Les Forces Spéciales de l'USAF correspondent aux TEVA (Troupes EVA). Leurs membres reçoivent 10 points de compétence à répartir entre les compétences suivantes (5 points maximum dans chaque compétence) : Opérations EVA, Perception, Armes Lourdes, Combat en Apesanteur, Mêlée, Piloter (au choix), Fusil, Armes Automatiques, Pistolet, Manoeuvres en Apesanteur.



Jour de Paie

Et bien, au moins l'armée est un boulot fixe. Les soldats sont payés tous les mois. Pas trop bien, mais ils sont logés, nourris, soignés et équipés gratuitement.

Simple Soldat	250 eb/mois
Sous-off.	400 eb/mois
Officier 1	1 500 eb/mois
Officier 2	2 000 eb/mois
Officier 3	4 000 eb/mois
Officier 4	5 000 eb/mois
Officier 5	7 500 eb/mois

Engagé ou Libéré ?

Si le personnage souhaite rester dans l'armée pendant vos sessions de jeu, il doit sélectionner ses compétences Choisies dès maintenant. Le personnage garde 1D10 % de l'argent qu'il a gagné pendant son temps de service (les soldats trouvent toujours des moyens de dilapider leur argent - le Smash coûtant 100 eb les six canettes, ça vous donne une idée desdits moyens), ainsi que son grade et ses responsabilités, le cas échéant.

Notez que le personnage appartient à l'armée et est donc soumis à la discipline et aux devoirs des militaires. Son jeu de rôle doit en tenir compte !

Si le personnage n'est plus dans l'armée au moment des sessions de jeu, choisissez ses compétences choisies maintenant. Le personnage garde 1D10 % de l'argent qu'il a gagné pendant son temps de service, plus 1D10 fois son salaire mensuel normal à titre de prime de démobilisation.

Le personnage n'appartient plus à l'armée et peut faire ce qu'il veut, mais il conserve quand même ses contacts et ses amis au sein de l'armée, s'il en a.

PNJ Militaires Types

• Soldat de l'Infanterie de l'Armée de Terre

INT 4	REF 6	TECH 4	SF 6	BT 5
CH 5	MV 5	CON 6	EMP 5/5	

Compétences : Sens du Combat 3, Perception 2, Lutte 1, Conduire Automobiles 1, Endurance 1, Premiers Soins 1, Armes Lourdes 2, Mêlée 2, Fusil 4, Discrétion 2.

Cybermatériel : Aucun.

Équipement : Armure de Campagne Standard, trousse de campagne standard, Arme d'Assaut Militech MK IV, 4 grenades à main, AAL ou Lance-Grenades M-205 (un trooper spécialisé dans les armes spéciales possède Armes Lourdes 4 et utilise une AAE M-232, un M-60D, une AAR M-12 ou un Lance-Grenades M-212).

• Marine Type

INT 4	REF 8	TECH 5	SF 8	BT 4
CH 5	MV 6	CON 8	EMP 4/4	

Compétences : Sens du Combat 5, Perception 4, Lutte 5, Endurance 3, Premiers Soins 1, Armes Lourdes 4, Mêlée 3, Fusil 5, Discrétion 3.

Cybermatériel : Aucun.

Équipement : Armure de Campagne Standard, trousse de campagne standard, Arme d'Assaut Militech MK IV, 4 grenades à main, AAL ou Lance-Grenades M-205 (un trooper spécialisé dans les armes spéciales possède Armes Lourdes 5 et utilise une AAE M-232, un M-60D, une AAR M-12 ou un Lance-Grenades M-212).

• Sergent Type (tous services)

INT 6	REF 8	TECH 5	SF 8	BT 5
CH 5	MV 6	CON 8	EMP 5/4	

Humanité 16,5

Compétences : Sens du Combat 6, Perception 5, Lutte 4, Endurance 3, Expert : Stratégie 1, Premiers Soins 2, Pistolet 2, Armes Lourdes 4, Commandement 2, Arts Martiaux 2, Mêlée 3, Fusil 5, Discrétion 4.

Cybermatériel : Cyberaudio avec radio, brouilleur, variateur de fréquence ; cyberoil avec senseur de température.

Équipement : Armure de Campagne Standard, trousse de campagne standard, Arme d'Assaut Militech MK IV, 4 grenades à main, pistolet Colt AMT 2000, AAL, voire Lance-Grenades M-205.

• Spécialiste du Combat (Équipage, Mécanicien sur Véhicule, etc.)

INT 6	REF 7	TECH 6	SF 6	BT 5
CH 5	MV 5	CON 6	EMP 5/4	

Humanité 13

Compétences : Sens du Combat (Véhicule) 5, Perception 4, Lutte 1, Fusil 2, Compétences de Spécialiste (Armes Lourdes, Explosifs et toutes autres compétences de mécanique, Conduire Automobiles, Utilisation Machines Lourdes) au niveau 4.

Cybermatériel : Processeur Neuromat avec support de puces et connexion véhicules, 2 jeux de prises.

Équipement : Armure de Campagne Standard, trousse de campagne standard, Arme d'Assaut Mk IV ou carabine Militech Dragon.

• Officier Supérieur

INT 7	REF 6	TECH 5	SF 7	BT 6
CH 5	MV 6	CON 7	EMP 8/6	

Humanité 28

Compétences : Sens du Combat 5, Perception 5, Lutte 3, Endurance 2, Expert : Stratégie 4, Premiers Soins 2, Pistolet 4, Armes Lourdes 3, Commandement 3, Mêlée 2, Fusil 4, Discrétion 3.

Cybermatériel : Cyberaudio avec radio, brouilleur, variateur de fréquence ; processeur neuromat avec support de puces ; cyberoil équipés de senseur de température et d'afficheur Times Square.

Équipement : Armure de Campagne Standard, trousse de campagne standard, Arme d'Assaut Militech Mk IV, Colt AMT 2000, voire pistolet Alpha-Oméga, 4 grenades à main.

• Trooper des Forces Spéciales

INT 6	REF 9	TECH 5	SF 9	BT 5
CH 5	MV 7	CON 9	EMP 7/4	

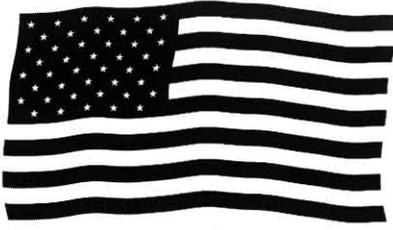
Humanité 31

Compétences : Sens du Combat 7, Perception 5, Lutte 2, Endurance 5, Premiers Soins 2, Pistolet 3, Armes Lourdes 6, Arts Martiaux 4, Mêlée 4, Fusil 6, Discrétion 5. Le trooper peut accéder à d'autres bagages (Sens du Combat 6, Perception 5, Lutte 2, Endurance 4, Premiers Soins 2, Armes Lourdes 2, Arts Martiaux 3, Mêlée 3, Fusil 4, Discrétion 4, Survie en Milieu Hostile 4, Interrogatoire 4).

Cybermatériel : Processeur Neuromat avec Krensikov +2, connexion superarme, support de puces, 1 jeu de prises ; cyberoil avec senseur de température, lunette de visée et anti-éblouissement ; cyberaudio avec écoute amplifiée, liaison radio, brouilleur, variateur de fréquence, réducteur de niveau.

Équipement : Armure de Campagne Standard, trousse de campagne modifiée ou personnalisée, Stermeyer CG-13 ou M-31A1 AIE ou Militech Mk IV avec Mini-Lance-Grenades, 4 grenades à main, AAL ou AALL. Il vous est tout à fait possible d'incorporer en complément à cette liste non-exhaustive des armes lourdes ainsi que des armes spéciales additionnelles à cet équipement.

★ ★ ★ ★ ★

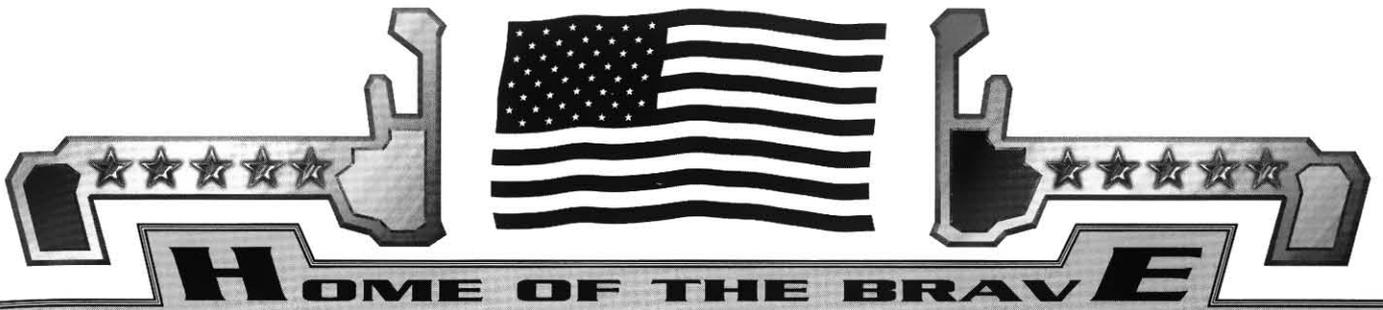


★ ★ ★ ★ ★

HOME OF THE BRAVE



RUGGELS 1993



Equipement Standard

- 1) Equipement d'Infanterie de Transport des Fardeaux
- 2) Mitrailieuse Tous Usages M-60D
- 3) Vêtements de Campagne
- 4) Gilet en Kevlar PASGT
- 5) Sac de Couchage
- 6) Colt AMT 2000
- 7) Sac de campagne M1987
- 8) Couteau de Combat/Tous Usages
- 9) Petite Demi-Tente
- 10) Gamelle et Articles Utilitaires
- 11) Fusil d'Assaut Militech MK IV
- 12) Masque à Gaz M19A3
- 13) Lunettes à Amplification de Lumière Variable
- 14) Casque en Kevlar PASGT
- 15) Ustensiles de Campement
- 16) Rations MRE
- 17) Bottes de Service «Rudimentaires»
- 18) Pantalon de Treillis en Coton/poly
- 19) Lance-Grenades M205 sous Fusil MK IV
- 20) Montre et Biomonteur optionnel
- 21) Lunettes de Tireur
- 22) Casquette de Campagne
- 23) Ustensile de Retranchement
- 24) MGLAC Hotshot Light de Militech

Equipement Militaire

Contrairement à la croyance populaire, le soldat moyen n'est pas aussi bien armé que le samouraï des rues. Etant donné que le voyou des rues bien armé a un ou deux pistolets, un pistolet-mitrailleur, un fusil normal ou d'assaut, au moins trois armes de mêlée et peut-être plusieurs grenades, le soldat moyen paraît presque désarmé. En outre, le soldat n'est pas aussi doué dans l'art du combat qu'un samouraï des rues indépendant (mais il en sait plus sur les GROSSES armes que les punks des rues pourront jamais rêver...).

La capacité à tuer du soldat vient du mélange de sa formation et d'un travail d'équipe. On ne voit jamais un soldat armé seul ; on voit une équipe entière. L'équipement du soldat est conçu pour améliorer sa fonction au sein de l'équipe. Son armement est en complémentarité avec l'équipe. Son armure est conçue pour le protéger, et donc lui permettre de continuer à remplir sa fonction au sein de l'équipe, et l'équipement qu'il porte est en partie le sien et en partie celui de l'équipe. Cette règle tend à s'appliquer au reste de l'équipement militaire. Même les véhicules sont

conçus dans cette optique. Le Char de Guerre Principal M-11 de l'Armée de Terre, aussi formidable soit-il, est censé recevoir le soutien d'IFV M-15 et d'escouades de fantassins aux effectifs égaux. De même, les transporteurs AV-6 dépendent des AV-8 armés, qui leur procurent un tir de soutien et un nettoyage de la zone d'atterrissage.

L'équipement de l'armée américaine de 2020 est bien mieux travaillé que celui d'il y a trente ans. Les coupes infligées aux budgets des armées a réduit le développement d'équipements exigeant 200 \$ de visserie et 1 000 \$ de cuvettes de W-C. A la place, l'équipement militaire moderne a été conçu pour durer, être simple, résistant, facile à entretenir et fonctionnel. Les biens des civils sont souvent plus «modernes», plus racés, alors que le matériel militaire est revenu à l'aspect grossier d'il y a 50 à 70 ans. Cette absence de lignes vient souvent de ce qu'on préfère aujourd'hui un fonctionnement ininterrompu à un look d'enfer. La forme épouse la fonction.

Equipement

Explosifs

Plastic, le kilo	100 eb
Mine antichar	400 eb
Mine antivéhicule télécommandée	600 eb
Mine antipersonnel	350 eb
Mine claymore	500 eb
Trousse d'explosifs de campagne ..	1 500 eb

Divers

Gamelle	10 eb
Sac de campagne	50 eb
Indicateur de distance laser portable ..	50 eb
Lampe torche	20 eb
Compas inertiel	100 eb
Poncho IR	300 eb
Trépied gyrostabilisateur	250 eb
Détecteur de mines	100 eb
Faisceau de visée laser portable ...	1 000 eb
Ordinateur d'artillerie portable ...	1 500 eb
Exo-Charpente de puissance	5 000 eb
Radar portable	250 eb
Sonar portable	150 eb
Sac de couchage	25 eb

Médecine

Autodoc	12 000 eb
Trousse médicale	100 eb
Spray Peau, par vaporisateur	50 eb

Outils

Senseurs soniques	1 500 eb
Chalumeau à plasma	250 eb
Tente, grand format	100 eb
Chalumeau	40 eb
Tente, petit format	50 eb
Trousse d'électronicien	100 eb
Lunettes protectrices	variable
Trousse de technicien	100 eb
Affineur d'image	+250 eb
Techscanner	600 eb
Senseur de Température	+200 eb
SuperLunette de visée	+200 eb
Grossissement x25	+200 eb

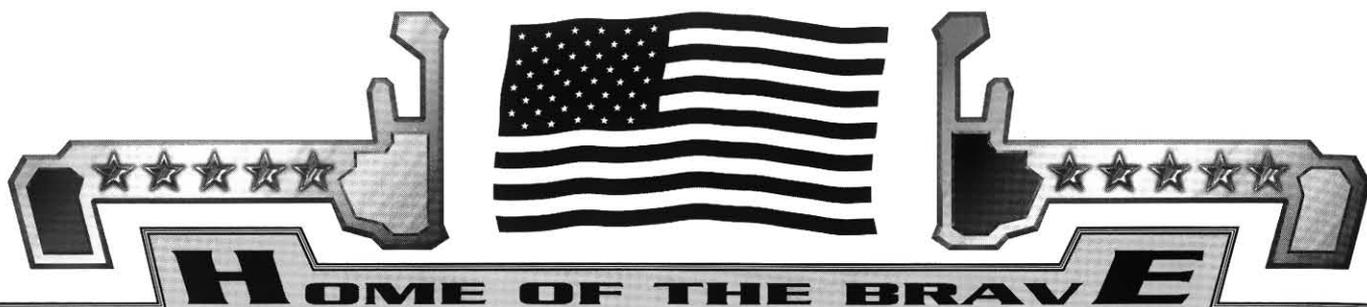
Explosifs

Mine antichar : La plupart des mines antichars pèsent 15 kg et explosent lorsqu'elles subissent une pression de plus de 150 kilogrammes. On peut les faire détonner à distance en utilisant le câble de détonation fourni dans la trousse d'explosifs de campagne. Les mines antichars infligent 6D10 points de dégâts avec perçage d'armure à la cible qui les déclenche, et 6D6 points de dégâts à toutes les autres cibles comprises dans un rayon de 10 mètres. Il faut 5 minutes pour régler une mine antichar et 5 minutes de plus pour la dissimuler. Il existe aussi des mines antivéhicules. Pour l'essentiel, ce sont des AAL ou des AALL déclenchées par senseurs télécommandés et qui attaquent l'arrière ou le flanc de leurs cibles.

Trousse d'explosifs de campagne : Nécessaire pour utiliser la plupart des explosifs. Elle pèse 30 kg et contient 100 têtes explosives (50 sont électriques et 50 autres ne le sont pas), des outils spécialisés (pinces coupantes, tenailles, couteaux, etc.), 200 mètres de câble électrique, 500 mètres de câble servant à faire trébucher les gens, une ventouse électrique, 5 minuteriers numériques, 5 détonateurs «piège» se déclenchant quand on appuie dessus, et des centaines de mètres de divers fils à fusible.

Médecine

Autodoc : Un doc semi-robotisé, autonome et extrêmement sophistiqué. Cet appareil réunit un Medscanner, un analyseur de drogue, une agrafeuse dermique, une airhypo, et toute une batterie de produits de premiers soins et de médicaments. Pour l'utiliser, on place l'autodoc sur le



sujet ou à côté. Celui-ci doit rester immobile ; les conséquences d'un mouvement effectué pendant l'utilisation de l'autodoc sont au minimum douloureuses. L'autodoc se met au travail, analyse ce qui ne va pas chez le patient (en gros ; cet appareil est loin d'être aussi intelligent qu'un spécialiste humain), puis cherche à l'aider au moyen des compétences Premiers Soins +15 et Technique Médicale +10. La première des priorités consiste à stabiliser l'état du patient, puis à supprimer toute menace sur sa vie, et enfin à traiter les blessures non-mortelles. Par exemple, si un homme blessé par balle reçoit les soins d'un autodoc, l'appareil va d'abord stabiliser son état, puis (avec une assistance humaine) accomplir une opération chirurgicale mineure pour amenuiser les menaces à sa vie (il retirera la balle si c'est possible, ponctionnera les liquides présents dans les poumons, accomplira des trachéotomies, etc.), puis bandera les écorchures, les perforations mineures, etc. L'autodoc travaille à la même vitesse qu'un docteur humain. Il ne remplace pas tout à fait un bon médecin, mais c'est toujours mieux que rien (et vous pouvez l'utiliser même si vous n'y connaissez rien en médecine). Cet appareil a deux fois la taille d'un attaché-case et pèse bien 30 kg.

Trousse médicale : Le sac standard du soldat moyen ; contient des produits pharmaceutiques, des bandages, des instruments, des pansements, des antidotes aux toxines, des médicaments, etc.

Spray Peau : Un outil de premiers soins courant chez les militaires. La version militaire est plus forte et forme une barrière pressurisée adhésive qui arrête les saignements grâce à l'agent coagulant contenu dans sa formule.

Divers

Gamelle : Une gamelle en plastique d'une contenance de 1 litre.

Sac de campagne : Un sac permettant de transporter jusqu'à 30 kg de matériel.

Lampe torche : Une lampe torche spécialement adaptée pour l'armée, avec faisceau variable (2,50 cm à 3 m) et 24 heures d'utilisation continue.

Trépied gyrostabilisateur : Trépied de stabilisation pour armes longues (fusils, mitrailleuses, etc.). Ce harnais recouvre l'épaule et le dos, et annule les malus dus à l'utilisation d'une arme d'épaule à hauteur des hanches et aux tirs effectués en se déplaçant. Il fonctionne mieux avec une superarme et une superlunette de visée, qui permettent un tir précis.

Compas inertiel : Un compas que l'on peut programmer pour suivre les changements de direction et les mouvements d'un point déterminé.

Poncho IR : Ce poncho qui recouvre la personne, puis disperse et diffuse sa signature infrarouge afin de rendre les repérages IR et par Senseur de Température plus difficiles. Les jets de Perception utilisant l'IR ou un Senseur de Température voient leur Difficulté augmenter de +2 points quand ils tentent de détecter une personne habillée d'un poncho IR. Ce poncho est également imperméable et aide à conserver la chaleur corporelle dans les climats froids. Disponible avec des couleurs et des motifs de camouflage ; également disponible en Orange Chasseur.

Détecteur de mines : Cet appareil est un détecteur d'anomalies magnétiques. Il a 70 % de chance de détecter une mine normale s'il passe au-dessus ou à moins d'un mètre de cette dernière. Il ne détecte pas les mines qui ne sont pas métalliques.

Indicateur de distance laser portable : De la taille d'un briquet, cet appareil détermine la distance exacte qui le sépare de sa cible au moyen d'un rayon laser. On peut l'installer sur des armes et on l'intègre parfois à des lunettes de visée.

Faisceau de visée laser portable : Il ressemble à un pistolet à canon long et il s'utilise de la même manière. Cet appareil «peint» une cible à l'aide d'un rayon laser pour attirer une pièce d'artillerie à guidage laser. P+3 V M Pas de Dégâts (si la cible regarde directement le rayon, elle a 90 % de chance d'être aveuglée ; Anti-Eblouissement réduit ce chiffre à 10 %, les yeux organiques aveuglés par un laser souffrent de cécité permanente) -1 TF.

Ordinateur d'artillerie portable : Ce petit appareil (1 kg) dispose d'un indicateur de distance laser qui mesure la distance le séparant de sa cible. L'ordinateur intégré calcule ensuite le temps de suspension, l'azimut de l'arme, etc., pour diriger un tir d'artillerie direct ou indirect. Compétence d'Armes Lourdes obligatoire pour pouvoir l'utiliser. Il ajoute un bonus de +3 à tous les jets de tirs d'artillerie de l'utilisateur. Pour 500 eb de plus, on peut également transformer l'indicateur de distance laser en faisceau de visée laser.

Exo-Charpente de puissance : Cet exo-squelette spécial ressemble à une charpente linéaire de classe Sigma et recouvre le corps. Il comprend un bras à balancier qui peut recevoir une arme lourde. Il permet ainsi à l'utilisateur de transporter et d'utiliser une arme qu'il serait normale-

ment incapable de soulever et de faire fonctionner. La charpente compense le recul et la masse de l'arme et assiste la direction du tir. Peut recevoir une mitrailleuse lourde, un LG automatique de 40mm et un autocanon de 20mm. Une fois revêtu, ce harnais donne des malus de -2 en REF et de -1 en MV et en Précision.

Radar portable : De la taille d'un livre, ce radar a une portée de 250 mètres (efficace à 90 %).

Sonar portable : Détecteur de mouvement et appareil de détection sous-marine, ce sonar détecte tout mouvement sur une portée de 100 mètres et repère tout objet immergé sur une distance de 300 mètres.

Sac de couchage : Un sac de couchage imperméable de type militaire.

Senseurs soniques : Ce n'est pas un sonar mais un système d'écoute passive qui permet à l'observateur de repérer les vibrations subsoniques dans le sol. Il peut ainsi détecter les mouvements. Plus lourd sera l'objet en mouvement et plus grande sera la distance sur laquelle on pourra le détecter.

Tente, grand format : Une tente où quatre personnes peuvent dormir confortablement. Elle est imperméable et isolée jusqu'à -50 degrés Celsius.

Tente, petit format : Une tente à deux places. Elle est imperméable et isolée, à l'instar de la grande tente.

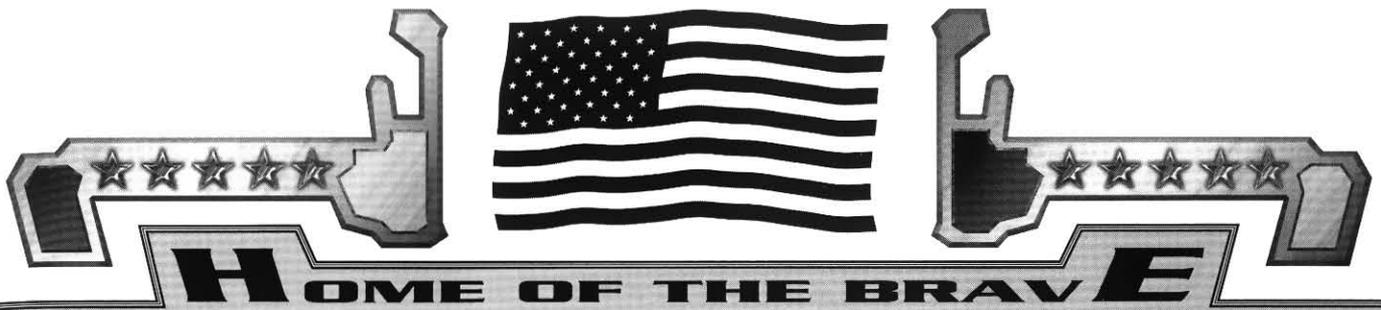
Lunettes Protectrices : Ce modèle de base est électronique et assez petit pour qu'on puisse le porter sous un casque de combat. On peut l'acheter avec les options affineur d'image (+2 aux jets de Perception visuelle), senseur de température (pour voir les zones de chaleur), superlunette de visée et grossissement variable (x25 au maximum). Toutes ces options peuvent être combinées.

Outils

Chalumeau à plasma : Ce chalumeau se porte comme un sac à dos et découpe 5 mm d'acier par seconde ! Il dispose d'une autonomie de 30 secondes.

Trousse d'électronicien : Ce jeu d'outils d'électronicien miniaturisés se porte dans une ceinture (pistolet soudeur, verres grossissants, tenailles, testeurs de circuits, etc.).

Trousse de technicien : Ce jeu d'outils de mécanicien miniaturisés se porte dans une ceinture (tournevis, clés, tenailles, etc.).



Techscanner : Un techscanner spécialement conçu pour l'armée, un ordinateur de diagnostic à main pour vous aider dans vos réparations techniques.

Armes Portatives

La plupart des armes portatives de l'armée américaine sont des fusils car la plupart des soldats armés sont des fusiliers. Il y a quand même un certain nombre de pistolets, les techniciens, les membres des équipes de soutien et les officiers se voyant rarement remettre un fusil.

• AVENGER 9mm de MILITECH ARMS

Depuis 2005, le pistolet Militech Avenger 9mm est l'arme de poing standard de l'armée américaine. C'est un bon pistolet, solide, et qui a fait ses preuves. Distribué principalement aux officiers de l'arrière-garde et aux membres de la Police Militaire car il ne peut percer les armures.

Type	P
Précision	0
Dissimulation	V
Disponibilité	E
Dommages/Munitions	2D6+1 (9mm)
Chargeurs	10
Cadence de Tir	2
Fiabilité	TF
Prix	250 eb

• COLT AMT 2000

Ce bel engin sert depuis plus de vingt ans, mais sa puissance continue à renverser ses cibles, même si elles portent une armure personnelle plus lourde et plus récente. Depuis 2019, les officiers supérieurs et les équipages des véhicules ont le choix entre l'AMT 2000 et l'Alpha-Omega, un 10mm plus rapide et plus précis. Chacune de ces armes a une plus grande force d'impact que le vieux Parabellum 9mm utilisé dans l'Avenger.

Type	P
Précision	0
Dissimulation	V
Disponibilité	C
Dommages/Munitions	4D6+1(12mm)
Chargeurs	8
Cadence de Tir	1
Fiabilité	TF
Prix	500 eb

• FUSIL D'ASSAUT RONIN M-20 de MILITECH ARMS

Le Ronin est resté le fusil d'assaut américain standard pendant plus de 20 ans. Fait à l'ancienne, de conception bullpup pratique, tirant des douilles combustibles de 5,56 mm, il est devenu le fusil d'assaut de référence auquel on compare les autres armes du même type. Comme pour le M-16 avant lui, il existait de meilleures armes sur le marché (le Federated Arms Light Assault 15 étant le dernier né dans cette catégorie), mais les USA en possédait des milliers et ne pouvait se permettre de les abandonner pour s'équiper d'armes nouvelles (d'où les spécifications excessives donnant naissance au prototype de Militech, l'Arme d'Infanterie Evoluée M-31A1).

Dernièrement, l'Armée de Terre et la Navy l'ont remplacé par l'Arme d'assaut Mk IV. Les unités de garde et de réserve sont toujours équipées de M-20. Le M-20 peut être associé au lance-grenades M-205.

Type	FU
Précision	+1
Dissimulation	N
Disponibilité	C
Dommages/Munitions	5D6 (5,56mm)
Chargeurs	35
Cadence de Tir	30
Fiabilité	TF
Prix	450 eb

• ARME D'ASSAUT MK IV de MILITECH ARMS

Le fusil d'assaut Mk IV (prononcez «Mark Quatre») a été choisi par l'Armée de Terre et le Corps de Marines des Etats-Unis. Bien qu'il soit disponible dans le nouveau calibre de douilles combustibles de 6,5 mm, l'armée américaine utilise cette arme en version 5,56 mm uniquement (la présence de près d'un million de balles dans les stocks américains explique cette décision). Le Mk IV a été conçu pour recevoir tous les accessoires pour fusil de l'armée américaine, y compris le lance-grenades M-205. A la place, il peut loger le Mini-Lance-Grenade de Militech (correspondant à la version fusil à pompe) sous son canon.

Type	FU
Précision	+1
Dissimulation	N
Disponibilité	C
Dommages/Munitions	5D6 (5,56mm)
Chargeurs	35
Cadence de Tir	30
Fiabilité	TF
Prix	600 eb

• FUSIL CG-13 de STERNMEYER

Le CG-13 est utilisé par les forces spéciales et les unités de parachutistes, lesquelles ont besoin d'une grosse puissance de feu en écartant le problème de la masse qu'une telle puissance nécessite habituellement. Sa conception en plastique composite est particulièrement utile pour les opérations nécessitant de la discrétion, car les parties métalliques sont toutes voilées, réduisant la signature radar.

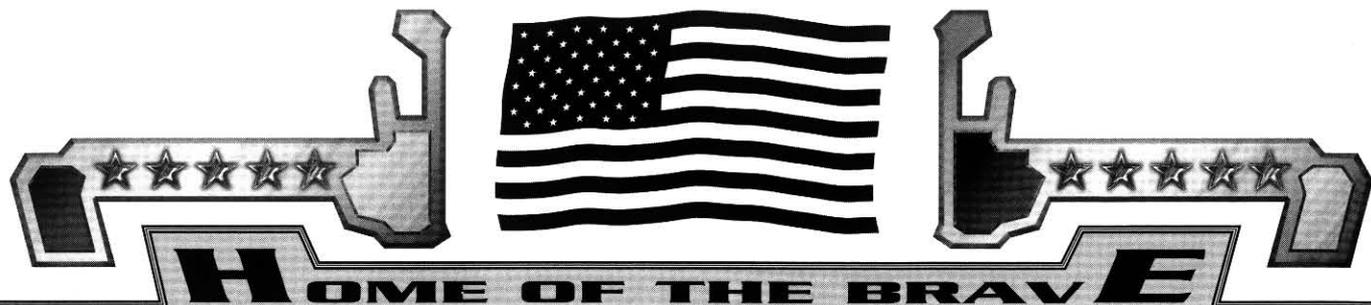
La structure du CG-13 se compose presque entièrement de plasti-cermet, ce qui rend sa fabrication extrêmement coûteuse (la marge de profit de Sternmeyer est faible sur ce fusil particulier). Mais ce matériau permet de disposer d'une grande cadence de tir avec des douilles combustibles sans rencontrer de problème de surchauffe notable. Le CG-13 n'est pas équipé pour recevoir les accessoires de fusil standard. Les unités qui l'utilisent emploient le lance-grenades M-212 à coups multiples comme arme de soutien.

Type	FU
Précision	+1
Dissimulation	N
Disponibilité	M
Dommages/Munitions	5D6 (5,56mm)
Chargeurs	90
Cadence de Tir	48
Fiabilité	TF
Prix	700 eb

• ARME D'INFANTERIE EVOLUEE M-31A1 de MILITECH

Ce monstre aussi cher qu'impressionnant n'a pas encore trouvé sa place dans le service actif. Il a fait des apparitions sporadiques lors «d'es-sais sur le terrain». Arme hybride utilisant une munition binaire spéciale, tout le monde lui a mis des bâtons dans les roues. Son plus gros problème en tant qu'arme de campagne, c'est qu'il n'a aucun point commun avec le reste de l'équipement, et son acquisition en gros coûterait une somme fantastique.

Même si chaque AIE ne coûte que 1 700 eb, l'achat de nouvelles munitions et de pièces de soutien pour chacune d'elle ferait grimper ce prix à près de 3 000 eb l'unité. Equiper le seul 101ème Corps Aéroporté en AIE coûterait la bagatelle de 9 millions d'euros à l'Armée de Terre. Le deuxième bloc de caractéristiques donné sur la page suivante est celui du mini-lance-grenades intégré. Le M-31A1 n'est pas équipé de façon à recevoir des accessoires pour fusil standard.



HOME OF THE BRAVE

Type	FU
Précision	+2
Dissimulation	N
Disponibilité	R
Dommages/Munitions.....	4D6 (4,5mm)
Chargeurs	150
Cadence de Tir	30
Fiabilité	ST
Prix	1 695 eb

Type	FU
Précision	+2
Dissimulation	N
Disponibilité	R
Dommages/Munitions.....	par Grenade
Chargeurs	4
Cadence de Tir	2
Fiabilité	TF
Prix	1 695 eb

• PISTOLET-MITRAILLEUR VIPERE de MILITECH

Les pistolets-mitrailleurs sont rarement employés dans l'armée. Leur grande puissance de tir ne couvre qu'une portée courte ; un fusil d'assaut fait aussi bien sur des portées bien supérieures. Pourtant, les unités des forces spéciales agissant en zone confinée l'utilisent et le Vipère semble avoir été conçu pour les unités d'opérations spéciales. On trouve généralement le Vipère dans les unités susnommées, où il est rare de le voir démuné de son silencieux habituellement optionnel.

Type	PM
Précision	+0
Dissimulation	V
Disponibilité	M
Dommages/Munitions	2D6+3 (10mm)
Chargeurs	40
Cadence de Tir	30
Fiabilité	TF
Prix	750 eb

• ARME D'ASSAUT D'ESCOUPE M-232 de MILITECH

Le M-232 est un des premiers développements de l'AAE Renegade de Militech. Pistolet-mitrailleur de calibre léger assez standard, le M-232 est l'arme de soutien d'escouade la plus courante dans l'Armée de Terre américaine. Le Corps de Marines préfère utiliser l'AAR M-12 ou la mitrailleuse moyenne M-60D. Le M-232 utilise soit des bandes-chargeurs alimentées depuis un tambour, soit un chargeur de MK IV standard. Il est livré avec un bipied intégré et ne peut recevoir d'accessoire pour fusil standard.

Type	FU
Précision	+0
Dissimulation	N
Disponibilité	M
Dommages/Munitions.....	5D6 (5,56mm)
Chargeurs	100/35
Cadence de Tir	20
Fiabilité	TF
Prix	1 000 eb

• MITRAILLEUSE MOYENNE M-60D

La vénérable M-60 est toujours en service et son mécanisme d'alimentation en munitions (emprunté au MG-42) est encore intact. C'est la mitrailleuse moyenne standard de l'armée américaine et elle est virtuellement identique au nouveau MG-6 des Allemands. Certaines pièces internes de ces deux armes sont interchangeables. La M-60D utilise des bandes-chargeurs de 100 balles de 7,62 mm à douille plastique. Celles-ci coûtent à peine les deux tiers des balles à douille métallique. Les douilles en plastique se composent d'un matériau qui absorbe la chaleur, lui résiste et sert de siphon thermique, empêchant la mitrailleuse à refroidissement par air de surchauffer.

Type	FU
Précision	+1
Dissimulation	N
Disponibilité	M
Dommages/Munitions.....	6D6+2 (7,62mm)
Chargeurs	100
Cadence de Tir	20
Fiabilité	TF
Prix	1 000 eb

• ARME D'ASSAUT RAPPROCHE M-12

«Arme d'Assaut Rapproché» est un euphémisme militaire pour parler d'un fusil à pompe. Précédemment interdits par la défunte Convention de Genève, les fusils à pompe sont courants en 2020. Le M-12 est un développement du premier fusil à pompe automatique de combat, le Colin/H&K AAR du siècle dernier.

Parmi les différences entre ces deux modèles, on trouve un nouveau commutateur (le tireur peut choisir le type de balle utilisé au prix d'une réduction de la cadence de tir de 1 point pour cette balle ; sinon, il tire ses balles dans un ordre prédéterminé) et un chargeur rotatif plus volumineux. Du fait de la diversité des balles utilisées dans les fusils à pompe de combat et du commutateur du M-12, le vieux surnom d'arme d'abondance est revenu au goût du jour et appliqué au M-12. On appelle un soldat armé d'un M-12, un «armeur d'abondance».

Type	FU
Précision	+0
Dissimulation	N
Disponibilité	M
Dommages/Munitions ..	Variable (calibre 12)
Chargeurs	20
Cadence de Tir	10
Fiabilité	TF
Prix	950 eb

• AEVA M-99

L'Arme pour Activités Extra Véhiculaire est une arme spécialisée qu'emploient les TEVA de l'USAF, les troupes astronautiques de l'Aérospatiale. Cette monstruosité encombrante est dotée de deux canons, de deux chargeurs volumineux et d'un tuyau de connexion relié à un réservoir de CO2, attaché à la ceinture du Trooper EVA. Elle projette deux types de munitions autopropulsées, utilisant le gaz comprimé pour éjecter les balles du canon avant que la propulsion par fusée ne se déclenche. Le premier type de munitions est une balle chercheuse de 12mm qui se dirige sur les senseurs infrarouges, micro-radars et visuels (c'est très coûteux). En outre, la cartouche possède un module d'Identification des Amis et Ennemis pour lui éviter de suivre des cibles amies. Le deuxième type de munitions est une grenade hautement explosive de 25mm standard dotée d'une petite fusée de propulsion et d'une fusée de proximité. Les deux types de munitions sont équipés d'une charge autodestructrice de fin de portée qui détruit la balle lorsqu'elle dépasse une portée déterminée (en général, 10 % au-delà de la portée maximale à vitesse constante).

Les avantages de l'AAEV sont un faible recul, aucune émission de chaleur, une faible éjection de gaz (les balles standard produisent un nuage de fumée en impensanteur et dans les milieux où la pression est égale à zéro), presque aucune partie mobile et une précision intégrée. De l'aveu général, cette arme n'est pas aussi parfaite dans l'espace qu'un laser portable, mais c'est presque aussi bien. Les balles grenades coûtent 50 eb ; les balles roquettes coûtent 125 eb.

Type	FU
Précision	+5
Dissimulation	N
Disponibilité	R
Dommages/Munitions ..	6D6 balles blindées (roquette de 12 mm)
Chargeurs	30
Cadence de Tir	2
Fiabilité	ST
Prix	5 000 eb



Type	LRD
Précision	+0
Dissimulation	N
Disponibilité	R
Dommages/Munitions	2D6+1 (25 mm HE)
Chargeurs	10
Cadence de Tir	1
Fiabilité	ST
Prix	5 000 eb

Accessoires

Lunette de visée : 200 eb. Cette simple lunette optique apporte un bonus de +2 aux tirs effectués sur les portées Longues et Extrêmes et de +1 aux tirs effectués sur une portée Moyenne. L'utilisateur doit dépenser une action pour Viser afin d'utiliser cette lunette. Ajoutez 100 eb pour la rendre amplificatrice de lumière. Se place au sommet du fusil.

Lunette Informatisée : 500 eb. Cette lunette électronique donne un bonus de +3 aux tirs effectués sur les portées Longues et Extrêmes et de +2 aux tirs effectués sur une portée Moyenne. Elle est amplificatrice de lumière et possède un indicateur de distance intégré. Pour 200 eb de plus, cette lunette peut aussi disposer d'un senseur de température. Se place au sommet du fusil.

Baïonnette : 15 eb. Elle peut servir de couteau (1D6 points de dégâts). Une fois fixée à l'extrémité d'un fusil, elle occasionne 3D6 points de dégâts et réduit l'armure de moitié à l'instar d'un couteau. La baïonnette est équipée à la façon d'un couteau de survie et s'adapte au fusil pour faire office de coupe-fil. Se place à l'avant du fusil.

Bipied : 10 eb. Ajoute +2 aux tirs effectués quand le tireur reste immobile et pose son arme sur un objet solide. Se place sous le canon d'un fusil.

Lance-Grenades : Prix variable. Ses caractéristiques sont disponibles un peu plus loin. Se place sous le canon d'un fusil.

Grenades pour Fusil : La section consacrée aux grenades traite du problème des grenades de fusil propulsées par balle. Dans l'armée, tous les fusils de calibre supérieur ou égal à 5,56 mm sont équipés pour lancer ce type particulier de grenades.

Armes de Soutien

A l'exception du lance-grenades M-205 et AAL, les armes de soutien sont généralement confiées aux deux hommes d'une escouade.

de. Les unités des forces spéciales sont équipées de façon nettement plus individualisée et auront l'avantage de disposer d'un plus grand nombre d'armes de ce type au sein de leur propre escouade.

Nouvelle Règle : Les armes lourdes dotées de têtes explosives à charge profilée (HEAC) percent automatiquement les armures. Toutefois, les dégâts des charges profilées qui transpercent la PA ne sont pas réduits de moitié. Ils infligent leur dommage maximum une fois la PA traversée. Par exemple, une cible dotée de 20 PA est touchée par une balle blindée de 20mm qui lui inflige 22 points de dégâts. Elle subit donc 6 points de dégâts ($20/2 = 10$; 22 points de dégâts - 10 PA = 12/2 = 6). Si cette cible avait été touchée par une charge profilée de 22 points de dégâts, elle aurait subi 12 points de dégâts.

• LANCE-GRENADES M-205

Le M-205 est le lance-grenades de 40mm de l'armée. On peut s'en servir comme d'une arme que l'on fixe sous le canon d'un fusil. Elle peut aussi faire office d'arme à part entière. Ce lance-grenades à un coup se charge par la culasse. Il est en polymères et en matériaux composites. A part ça, il n'est pas très différent des lance-grenades d'il y a 45 ans.

Type	LRD
Précision	+1
Dissimulation	M
Disponibilité	M
Dommages/Munitions	Variable (40 mm)
Chargeurs	1
Cadence de Tir	1
Fiabilité	TF
Portée	200 mètres
Prix	250 eb

• LANCE-GRENADES M-212

Le lance-grenades est une arme volumineuse de la taille d'un fusil, dotée d'un cylindre rotatif contenant 8 balles. Le tireur peut choisir quelle balle il veut tirer lors du round de combat en cours mais cela réduit sa CdT de 1 balle.

Type	LRD
Précision	+1
Dissimulation	N
Disponibilité	M
Dommages/Munitions	Variable (40 mm)
Chargeurs	8
Cadence de Tir	2
Fiabilité	TF
Portée	200 mètres
Prix	500 eb

• BARETT-ARASAKA LIGHT 20 mm

Cette version «grand public» du fusil sous-calibré hyper-véloc de Barret-Arasaka sert à affronter les véhicules légers et fait office de fusil de sniper courte portée extrêmement lourd.

Type	LRD
Précision	+0
Dissimulation	N
Disponibilité	R
Dommages/Munitions	4D10 balles blindées (20/9 mm SBDSE)
Chargeurs	10
Cadence de Tir	1
Fiabilité	TF
Prix	2 000 eb

• FUSIL DE SNIPER M-90 de BARRETT

C'est un des fusils de sniper les plus lourds au monde. Ce dérivé du vieux fusil BMG de Barrett tire des balles de calibre 50 et ne peut s'utiliser sans lunette de visée. La version Superarme est disponible pour 2 500 eb.

Type	FU
Précision	+3
Dissimulation	N
Disponibilité	R
Dommages/Munitions	6D10 (12,7 mm)
Chargeurs	10
Cadence de Tir	1
Fiabilité	TF
Portée	1 000 mètres
Prix	1 500 eb

• FUSIL A ROQUETTES de HUGHES

Le fusil à roquettes de Hughes est le monstre militaire qui a poussé Remington à fabriquer son propre Gyro-Sniper (Protect & Serve, p.42). Là où le Remington utilise l'espace interne de sa cartouche de 18mm pour y ajouter du carburant et un système de guidage, le Hughes emploie une cartouche dont la longueur est près de 2 fois supérieure pour augmenter la puissance de son ogive. C'est la solution de remplacement légère au 20 mm de Barrett-Arasaka. Alors que les balles blindées incendiaires de Remington ne sont pas efficaces pour traverser les armures (les 1D6 points de dégâts supplémentaires aident peu), celles du Hughes utilisent une charge profilée qui perce véritablement les armures. A l'instar d'autres balles à charge profilée occasionnant des D10 de dégâts, les dégâts traversant l'armure ne sont pas réduits de moitié. Ces munitions coûtent 20 eb la balle.



Nota : toute balle à gyropulsion laissera une trace de chaleur qu'un Senseur de Température remontera facilement jusqu'au tireur.

Type	FU
Précision	-1
Dissimulation	N
Disponibilité	R
Dommages/Munitions	3D10 balles blindées (18 mm HEAC)
Chargeurs	3
Cadence de Tir	1
Portée	500 mètres
Prix	750 eb

• **ARMES ANTICHARS LEGERES**

Les armes antichars légères à un coup existent depuis le Panzerfaust allemand. Elles dominent toujours le théâtre des armes d'infanterie antichars portables à ce jour. La différence entre une AAL et une AAL Lourde (appelée AALL), c'est la masse et la taille de la munition. L'AAL mesure entre 60 et 70mm et pèse 2 kg ; l'AALL mesure entre 85 et 105mm et pèse 5 kg. Ces armes ont été conçues pour être jetables. Une fois utilisées, on les jette. Elles emploient de l'air comprimé ou un quelque autre système sans recul et sans retour de détonation pour le lancement initial de la roquette. On peut ainsi les utiliser en intérieur en toute sécurité !

AAL

Type	LRD
Précision	-2
Dissimulation	M
Disponibilité	M
Dommages/Munitions	4D10 HEAC blindées
Chargeurs	1
Cadence de Tir	1
Fiabilité	TF
Portée	100 mètres
Rayon d'Explosion	2 mètres
Prix	300 eb

AALL

Type	LRD
Précision	-2
Dissimulation	M
Disponibilité	M
Dommages/Munitions	11D10 HEAC blindées
Chargeurs	1
Cadence de Tir	1
Fiabilité	TF
Portée	100 mètres
Rayon d'Explosion	4 mètres
Prix	800 eb

• **MGLAC HOTSHOT DE MILITECH**

Le Hotshot est un missile guidé léger antichar. Le lanceur est un tube qui projette le missile sur le champ de bataille au moyen d'une explosion d'air comprimé dans le style des fusils sans recul. On évite ainsi de laisser une signature thermique révélatrice. Le Hotshot est souvent équipé d'un senseur de température, mais il est possible le doter d'un guidage laser ou même d'un guidage optique simple. Chaque missile coûte 1 500 eb.

Type	LRD
Précision	+2
Dissimulation	N
Disponibilité	M
Dommages/Munitions	12D10 HEAC blindées
Chargeurs	1
Cadence de Tir	1
Fiabilité	TF
Portée	500 mètres
Rayon d'Explosion	4 mètres
Prix	2 500 eb

• **MISSILE SOL-AIR SCORPION 16 de MILITECH**

Le Scorpion est un missile sol-air thermo-guidé actif standard pourvu de mémoires optiques de guidage d'appui. Ce missile est du type «Fire and Forget» dans le sens où il traque automatiquement sa cible une fois qu'il s'est verrouillé dessus.

Type	LRD
Précision	-1
Dissimulation	N
Disponibilité	M
Dommages/Munitions	7D10
Chargeurs	1
Cadence de Tir	1
Fiabilité	TF
Portée	500 mètres
Rayon d'Explosion	6 mètres
Prix	1 000 eb

• **LANCE-GRENADES AUTOMATIQUE M-32**

Cet auto-LG est une arme montée sur trépied ou sur véhicule qui crache des grenades à une cadence infernale. Il a quasiment remplacé le vieux mortier de 60mm (le nouveau mortier de 60 mm est près de remplacer le vieux mortier de 81 mm) dans son rôle d'arme de tir de soutien. Il peut utiliser des grenades normales de 40 mm, mais uniquement en mode coup-par-coup. Les lance-grenades de 40 mm normaux ne peuvent pas employer les grenades à haute vélocité de

l'auto-LG. En effet, ces munitions hyper-rapides mesurent la moitié d'une grenade de 40 mm normale.

Type	LRD
Précision	0
Dissimulation	N
Disponibilité	R
Dommages/Munitions	Variable (grenades de 40 mm)
Chargeurs	50
Cadence de Tir	20
Fiabilité	TF
Portée	1 600 mètres

• **MORTIER LEGER DE 60 mm**

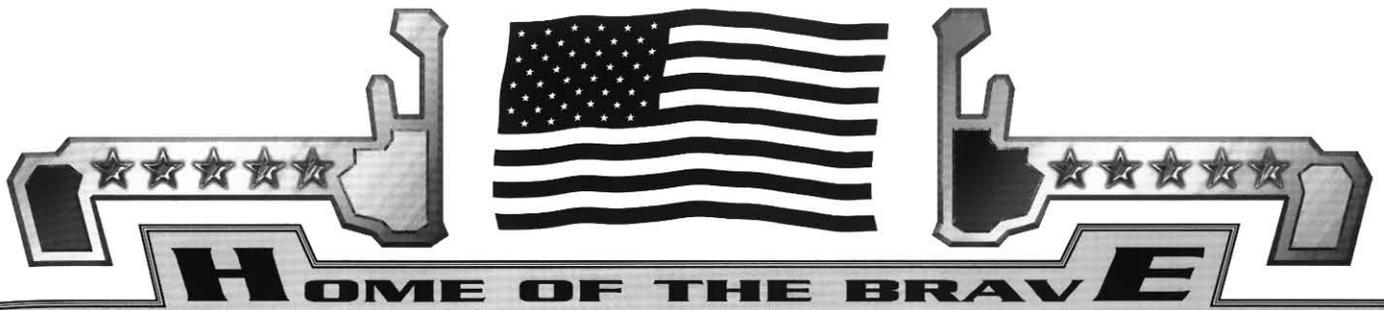
Ce mortier doit être manipulé par plusieurs soldats. Il pèse 15 kg et se compose de deux parties (mortier et support). Il faut deux hommes au moins pour le faire fonctionner de manière efficace ; il peut être manipulé par un seul homme, mais dans ce cas la cadence de tir tombe à un obus tous les deux tours de combat. Les obus coûtent 50 eb et pèsent 1 kg chacun. Les obus indiqués sont des HE. Parmi les autres obus fréquemment utilisés, on trouve des munitions fumigènes, éclairantes et à phosphore blanc.

Type	LRD
Précision	+0
Dissimulation	N
Disponibilité	M
Dommages/Munitions	8D10 (60 mm)
Chargeurs	1
Cadence de Tir	2
Fiabilité	TF
Portée	1 000 mètres
Rayon d'Explosion	5 mètres
Prix	750 eb

• **MITRAILLEUSE DE CALIBRE 50 M2A5HB de BROWNING**

L'immortelle Browning de calibre 50 règne toujours sur le champ de bataille des mitrailleuses lourdes et ce, grâce au poids relativement faible de ses munitions, à sa fiabilité établie, son énorme puissance d'impact et l'immense stock de munitions encore disponible.

Le modèle A5 est plus léger que ses prédécesseurs, car constituée de plasti-cermet et de matériaux composites en lieu et place de l'acier démodé des modèles précédents. Il ne pèse que 20 kilogrammes, une vraie amélioration par rapport aux 36 kg et plus des versions précédentes. Avec une exo-charpente assistée, un soldat normal peut porter et utiliser le M2 en se déplaçant.



Type LRD
 Précision +0
 Dissimulation N
 Disponibilité M
 Dommages/Munitions 6D10 (12,7 mm)
 Chargeurs 100
 Cadence de Tir 10
 Fiabilité TF
 Portée 600 mètres
 Prix 2 000 eb

• MILITECH 20L

Le Militech 20L est un autocanon léger de 20 mm monté sur trépied. Cette arme de soutien rend obligatoire la présence de plusieurs hommes pour la manipuler. En effet, la taille et le poids de ses munitions rendent nécessaire l'utilisation d'un véhicule pour le transporter. A titre indicatif, une simple bande-chargeur pèse 20 kg !

Type LRD
 Précision +0
 Dissimulation N
 Disponibilité R
 Dommages/Munitions 8D10 (20 mm)
 Chargeurs 100
 Cadence de Tir 10
 Fiabilité TF
 Portée 500 mètres
 Prix 3 000 eb

Autres Armes

Fusils à Pompe

Etant donné la diversité des munitions pour fusils à pompe mises au point et vendues, cette arme est devenue une sorte de lance-grenades courte portée à utilisation urbaine, et le lance-grenades une arme tactique multirôles toutes munitions. Le fusil à pompe et le lance-grenades de 40 mm sont tous les deux utilisés par l'armée. Les mini-grenades de 25 mm récemment mises au point par Militech sont toujours «en cours d'évaluation», ce qui signifie que les unités des forces spéciales en disposent déjà dans leur équipement même s'ils ne sont pas encore devenus réglementaires.

Lance-Grenades

Le concept du lance-grenades est utile car cette arme peut utiliser des munitions au type, au rôle et aux effets différents : anti-personnel, incendiaires, éclairantes, dissimulation et même anti-

char. Ces munitions sont relativement légères par rapport aux autres outils et armes spécialisés servant à produire le même effet.

Si l'environnement est trop confiné pour permettre l'utilisation d'un lance-grenades, un fusil à pompe de calibre 12, chargé de balles spécialisées, conviendra.

La grenade de 25 mm de Militech doit encore faire ses preuves, car elle n'a pas la portée d'une grenade de 40 mm, mais son angle de tir est supérieur à celui d'une cartouche de fusil à pompe. Toutefois, elle dispose d'une bien meilleure puissance de tir qu'une cartouche de fusil à pompe et est plus petite qu'un LG de 40 mm.

Comme toujours, la grenade lancée à la main reste un élément précieux de l'équipement offensif des soldats.

Grenades à Main

Haut Explosif : Cette grenade occasionne 7D6 points de dégâts par fragmentation à toutes les cibles comprises dans un périmètre de 5 mètres, et 3D6 points de dégâts par fragmentation à toutes les cibles comprises dans un périmètre de 6 à 10 mètres.

Antichar : Cette grenade inflige 5D10 points de dégâts HEAC, avec perçage d'armure, à toutes les cibles qu'elle touche directement, et 3D6 points de dégâts par fragmentation à toutes les cibles comprises dans un périmètre de 5 mètres. Normalement, on ne la trouve que dans les armées de l'ancien Bloc de l'Est et dans certaines nations du Tiers Monde. Les parachutes de queue sont nécessaires pour assurer un impact adéquat et réduisent la portée de projection de moitié.

Chimique : Cette grenade remplie de gaz, de fumigènes, ou de peinture, a un rayon de 10 mètres.

Incendiaire/Phosphore Blanc : Cette grenade occasionne 4D6 points de dégâts pendant 3 tours à toutes les cibles comprises dans un périmètre de 5 mètres, et déclenche de jolis incendies. Les dégâts proviennent des fragments de phosphore blanc.

Flash-Bang : Toute personne se trouvant dans les 5 mètres de la zone d'effet (15 mètres en intérieur) doit réussir un Jet Contre l'Evanouissement/le Choc modifié par un malus de -2 si elle ne veut pas être assommée et perdre l'ouïe pendant 4 tours. Elle doit en outre réussir un jet de REF contre 20 pour ne pas être aveuglée pendant 2 tours. Le port de lunettes Anti-Eblouissement annule les effets du flash et rend le jet de REF inutile.

Flash : Toute personne se trouvant dans les 10 mètres du flash de la grenade doit réussir un jet de REF contre 20 pour ne pas être aveuglée pendant une durée de 4 tours. Anti-Eblouissement annule les effets du flash et rend le jet de REF inutile.

Balles et Fusils à Pompe

Cartouche : C'est la munition standard pour fusil à pompe. Elle arrose une zone d'une charge de plombs. Voir les règles établies aux pages 98-99 de Cyberpunk 2020.

Balle : Cette munition pleine pour fusil à pompe utilise une grande balle au noyau interne rigide au lieu de plombs. Elle inflige 4D6+2 points de dégâts à n'importe quelle portée et n'a aucune aire d'effet. Elle est blindée, mais les dégâts qui percent les armures dures ne sont pas diminués de moitié.

SBDSE : Le Sabot Blindé Détachable Stabilisé par Empennage est une balle sous-calibrée qui projette un projectile de 5,5 mm dans un fusil à pompe de calibre 10 ou 12. Cette sous-munition se déplace à vitesse accélérée et perce facilement les armures. Elle coûte 10 eb l'unité et occasionne 6D6 points de dégâts avec perçage d'armure. Elle a une portée utile de 25 mètres.

HE : Les munitions à Haut Explosif transforment le fusil à pompe en mini-canon. Les HE infligent 4D6 points de dégâts sur un rayon de 50 cm par cartouche tirée. Par conséquent, un tir de barrage de 10 cartouches occasionne 40D6 points de dégâts à tout ce qui se trouve dans un rayon de cinq mètres autour du point d'impact. Les cartouches HE coûtent 5 eb l'unité.

HEAC : Cette cartouche à charge profilée inflige 4D6 points de dégâts avec perçage d'armure. Les dégâts dépassent la PA de la cible sont transmis au maximum de leur valeur, tout comme n'importe quelle autre munition à charge profilée.

Non-Mortelle : Cette munition non-mortelle en colloïde ou en caoutchouc inflige des dégâts par choc à la cible. Les dégâts par choc (également appelés des «bleus») prennent la forme d'un Jet Contre l'Evanouissement/le Choc. Si une cible est touchée par une balle en colloïde, lancez 4D6 pour déterminer les dégâts. Soustrayez la PA aux dégâts, à concurrence de la moitié des dégâts totaux - eh oui, la moitié des dégâts au moins perce tout type d'armure autre que les armures dures (MetalGear, armure assistée, et armure médiévale complète). La cible doit alors réussir un Jet Contre l'Evanouissement/le Choc comme si les dégâts par choc ayant traversé l'armure l'avaient affectée.



Les dégâts par choc ne sont pas consignés sur la feuille de personnage ! Les armures rigides empêchent les dégâts pas choc de toucher la cible. Peau Tissée n'a aucun effet sur les dégâts par choc. Toutes les cibles, qu'elles soient ou non affectées par le choc, doivent réussir un jet de REF contre 10 pour éviter d'être renversées par l'impact.

Exemple : *Le Patrouilleur Casey utilise son fusil à pompe automatique pour arroser une zone de balles en colloïde. Chipper et Grunt, les membres d'un gang, sont dans les parages et se font toucher. Chipper porte une Veste Moyennement Blindée et une Peau Tissée ; Grunt porte une MetalGear. La balle en colloïde de Chipper inflige 15 points de dégâts. D'ordinaire, sa veste blindée absorbe 18 points, mais la moitié des dégâts (8) traverse, infligeant un malus de -1 à son Jet Contre l'Evanouissement, comme s'il avait reçu une blessure grave. Il n'est pas vraiment blessé, mais rate son jet et s'effondre en agrippant son torse meurtri. Grunt, qui porte son armure rigide lourde, n'endure aucun dégât mais doit réussir un jet de REF contre 10. Encombré par son armure, il le rate et tombe en arrière, renversé par l'énergie cinétique.*

Fléchettes : Cette munition coûte 8 eb l'unité et fonctionne comme une cartouche de fusil à pompe normale, si ce n'est qu'elle projette des fléchettes et non des plombs. Elle inflige 4D6 points de dégâts avec perçage d'armure (armure et dégâts x1/4).

Gaz : Cette munition comprend un plomb chargé de gaz affectant toutes les personnes situées à un mètre de l'explosion. Le gaz agit comme une dose du poison/drogue/etc. qu'il contient. Les munitions à gaz lacrymogène et à gaz nauséux coûtent 5 eb l'unité. Les munitions à gaz hallucinogènes et somnifères coûtent 10 eb l'unité. Les munitions à gaz bourrés de biotoxines coûtent 25 eb l'unité à l'armée (elles sont incroyablement rares sur le marché public).

Flash-Bang : Cette charge à retardement court est composée d'un explosif destructeur et de poudre flash. La munition flash-bang agit comme une petite grenade flash-bang. Toutes les personnes se trouvant dans les deux mètres de l'explosion (5 mètres en intérieur) doivent réussir un Jet Contre l'Evanouissement / le Choc et un jet de REF contre 20 pour éviter d'être assommées pendant un tour et aveuglées pendant deux tours. Anti-Eblouissement annule les effets du flash et rend le jet de REF inutile. La munition flash-bang a une portée maximale de 25 mètres. Si elle n'a pas touché quelque chose de solide (et explosé à l'impact) entre-temps, elle explose automatiquement.

Thermite : Les munitions en Thermite projette un jet étroit (la moitié d'une gerbe de fusil à pompe) de ce métal brûlant sur la cible. Le matériau pénètre la cible en brûlant à plus de 1600 degrés, faisant presque tout fondre sur son passage. Elle inflige 8D6 points de dégâts avec perçage d'armure.

Ces dégâts guérissent au tiers de la vitesse normale. Pour chacune des cartouches en Thermite (après la cinquième) tirées dans un même canon de fusil à pompe, celui-ci a une chance supplémentaire sur 10 d'être faussé et abîmé. Les munitions en Thermite coûtent 30 eb l'unité.

Grenades de 25mm

HEP : La Pénétration par Haut Explosif est en fait une munition à tête molle qui éclabousse la cible d'une rondelle de plastic avant de détoner. Elle inflige 5D6 points de dégâts. Les armures sont sans effet et la moitié des dégâts sont occasionnés par choc (voir les munitions non-mortelles pour fusil à pompe, ci-avant). Une armure touchée par une munition HEP perd 2 points de PA.

Fragmentation : Cette munition inflige 2D6+1 points de dégâts à toutes les cibles comprises dans un diamètre de 5 mètres.

Fléchette : Cette munition occasionne 2 à 7 (1D6+1) points de dégâts avec perçage d'armure à la cible. Elle couvre une zone large de 2 mètres et profonde de 25 mètres.

Chimique : Cette munition contient des fumigènes ou du gaz et a un rayon de 5 mètres.

Il est à préciser que toutes les grenades de 25 mm coûtent 30 eb l'unité. La portée utile de ce type particulier de grenades est estimé à 150 mètres.

Grenades de 40mm

HE : Cette munition inflige 7D6 points de dégâts dans un rayon de 5 mètres. Elle ne détonera pas avant d'avoir parcouru 10 mètres au-delà de l'arme une fois tirée. Disponible en version haute vitesse pour auto-LG.

HEPP : Cette munition occasionne 4D10 points de dégâts HEAC, avec perçage d'armure, à la principale cible, et 4D6 points de dégâts à toutes les personnes situées à moins d'un mètre. Disponible en version haute vitesse pour auto-LG.

Eclairante : Cette munition est une fusée éclairante qui illumine tout ce qui se trouve à vingt mètres autour d'elle. Si elle touche une personne ou une autre cible, elle inflige 1D6 points de

dégâts par balle pendant 6 tours. Elle ne détonne pas avant d'avoir parcouru 10 mètres au-delà de l'arme une fois tirée.

Chimique : Cette munition pleine de gaz ou de fumigènes répand le produit chimique adéquat sur un rayon de 10 mètres. Disponible en version haute vitesse pour auto-LG.

Balle Lestée : Cette munition est une «balle lestée» en colloïde. Elle a une portée utile de 50 mètres et occasionne 2D6 points de dégâts à la cible (ces dégâts consistent en des bleus). Les armures arrêtent ces dégâts comme à l'accoutumée. La cible doit également réussir un Jet Contre l'Evanouissement / le Choc modifié par un malus de -5 et par un bonus de +1 pour chaque tranche de 15 PA complète que possède l'armure de la victime.

En outre, celle-ci doit réussir un jet de REF contre 20 pour rester debout. Cette Difficulté tombe de 1 point pour chaque tranche de 100 kg que pèse la cible. Donc, une armure assistée de 1 000 kg a beaucoup moins de chances d'être renversée.

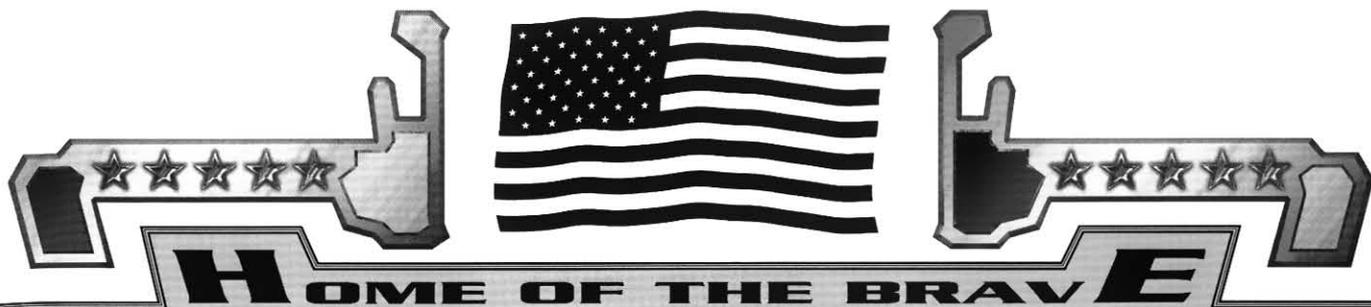
PB : Cette munition ignoble projette un nuage de phosphore blanc brûlant. Toute personne située dans les 10 mètres de l'explosion endure 4D6 points de dégâts pendant trois tours.

Fléchette : Cette munition inflige 1 à 3 impacts. Chaque impact occasionne 2D6 points de dégâts, avec perçage d'armure, aux cibles prises dans une ligne de mire allant d'un point situé à trois mètres devant le tireur à un autre situé 25 mètres plus loin. Cette ligne de mire est large de 3 mètres.

A l'instar des gerbes de fusil à pompe, il est impossible d'éviter ce tir et tous les personnage qui se trouvent dans le cône des fléchettes subissent obligatoirement des dégâts.

HEP : Version 40mm de la HEP 25mm, elle a une Précision de -1, occasionne 7D6 points de dégâts (une moitié traverse et l'autre moitié est infligée sous forme de choc) et les armures sont réduites de 5 PA.

Flash-Bang : Charge à retardement composée d'un explosif destructeur et de poudre flash, la munition flash-bang agit comme une petite grenade flash-bang. Toutes les personnes se trouvant dans les 5 mètres de l'explosion (15 mètres en intérieur) doivent réussir un Jet Contre l'Evanouissement/le Choc modifié par un malus de -2 pour éviter d'être assommées et de perdre l'ouïe pendant 4 tours, et un jet de REF contre 20 pour éviter d'être aveuglées pendant 2 tours. Anti-Eblouissement annule les effets du flash et rend le jet de REF inutile.



La munition flash-bang a une portée maximale de 25 mètres. Si elle n'a pas touché un corps solide (et explosé à l'impact) entre-temps, elle explose automatiquement.

Grappin : Cette munition est composée de 3 éléments distincts. La charge propulsive se positionne par la culasse du lanceur. Le grappin (25 eb) se charge par la gueule du lanceur et le fil (1 eb par 20 mètres) est pendu au grappin.

Le grappin et son fil sont si lourds qu'ils réduisent la portée effective de moitié. Cette munition a une Précision de -2 pour toucher la cible. Si la cible est touchée, elle endure 1D6 points de dégâts dus à l'impact et le grappin peut éventuellement s'accrocher (50 % ; vous pouvez réduire ce pourcentage pour les parties lisses et l'augmenter pour les zones où la cible est truffée d'objets saillants permettant au grappin de s'accrocher).

Filet : Cette munition de capture projette un petit filet (2m) qui enveloppe instantanément la cible. Elle a une Précision de -5, une portée effective de 25 mètres et inflige 1D6 points de dégâts (les poids de lestage du filet heurtent la cible à vitesse maximale). Chaque coup porté a 50 % de chances d'enrouler le filet autour d'une cible de taille humaine, immobilisant cette dernière.

Un jet de Force contre 25 est nécessaire pour déchirer le filet et se libérer. Mais il est également possible de le couper. La cible empêtrée doit alors réussir un jet de REF contre 20 pour se procurer un outil tranchant. Mais les cibles équipées d'Ecorcheurs, d'Eventreurs, voire d'Etripeurs peuvent commencer à couper sans attendre.

La cible ne peut pas se libérer immédiatement. 2 tours de combat sont nécessaires pour découper le filet.

Toutes les grenades de 40mm ont une disponibilité R et coûtent 50 eb l'unité. Enfin, les grenades haute-vélocité destinée aux auto-LG coûtent 100 eb l'unité.

Grenades pour Fusil

Les grenades pour fusil de l'Armée de Terre ont progressivement disparu vers le milieu des années 50, mais elles restent populaires chez les armées européennes et certaines forces corporatives basées aux Etats-Unis.

Ces grenades se placent à l'extrémité du canon du fusil et sont propulsées lorsque l'on se sert de l'arme. La balle est prise au piège au bout de la grenade et l'énergie de l'impact propulse cette dernière.

On ne peut pas utiliser le fusil pour viser une cible par balle si une grenade est en place. Une action de combat est nécessaire pour placer une grenade au bout d'un fusil. Toutes les grenades pour fusil utilisent la compétence Armes Lourdes, ont une Précision de -3, une portée utile de 100 mètres et coûtent 50 eb l'unité.

HE : La grenade pour fusil à haut explosif occasionne 8D6 points de dégâts sur un rayon de 5 mètres.

HEAC : Cette grenade à charge profilée inflige 8D10 points de dégâts, avec perçage d'armure, à la cible, et 4D6 points de dégâts à toutes les autres cibles comprises dans un périmètre de 1 mètre.

Chimique : Cette munition est pleine de gaz ou de fumigènes et couvre une zone de 10 mètres de rayon.

Armures Corporelles

Un soldat de l'armée dispose rarement d'une armure aussi lourde qu'un samouraï des rues normal. En campagne, le soldat doit transporter les nécessités de la vie (nourriture, abri, munitions, eau, armes, etc.) et ne peut se permettre de se surcharger par le port d'une armure lourde.

Les groupes motorisés et aéroportés spécialisés peuvent disposer d'une armure plus lourde, car ils se déplacent peu. Bien entendu, les escouades équipées d'armures assistées possèdent un engin qui se déplace et n'ont pas besoin d'une autre armure.

Armure de Campagne Standard : L'armure militaire standard distribuée à tous les troupes de l'Armée de Terre et du Corps de Marines américains est un uniforme/comboinaison de saut en Kevlar, abondamment percée d'ouvertures permettant la dispersion de chaleur. Cette combinaison recouvre les bras, les jambes, le torse et l'abdomen d'une protection de 14 PA, ENC +0. Si le soldat s'attend à combattre, il ajoute des inserts d'armure à sa combinaison (en les glissant dans des poches ténues prévues à cet effet), portant la protection des jambes, du torse et de l'abdomen à 20 PA, ENC +1.

Si les inserts ne sont pas en place, la PA de la combinaison est diminuée de moitié par les couteaux et les autres armes tranchantes.

Un casque en Nylon et en matériau composite de 20 PA, ENC +0 est également fourni pour protéger la tête du soldat. Ce casque a une visière de 20 PA, des jumelles intégrées de puissance

20, une radio intégrée (équivalente à un commo mastoïdien), une protection anti-éblouissement contre le flash et une amplification de lumière. Il fait partie intégrante des capacités NBC de la combinaison. Si vous vous acquitter de 200 eb de plus, les jumelles peuvent recevoir l'option Lunette de Visée (bien entendu, si la visière est baissée, il est impossible de viser avant de tirer).

L'ensemble Armure de Campagne Standard et Casque dispose de fonctions NBC. On peut le fermer et le rendre hermétique en deux tours de combat, la bordure entourant le casque s'agrafant au col de l'armure par une fermeture à glissière.

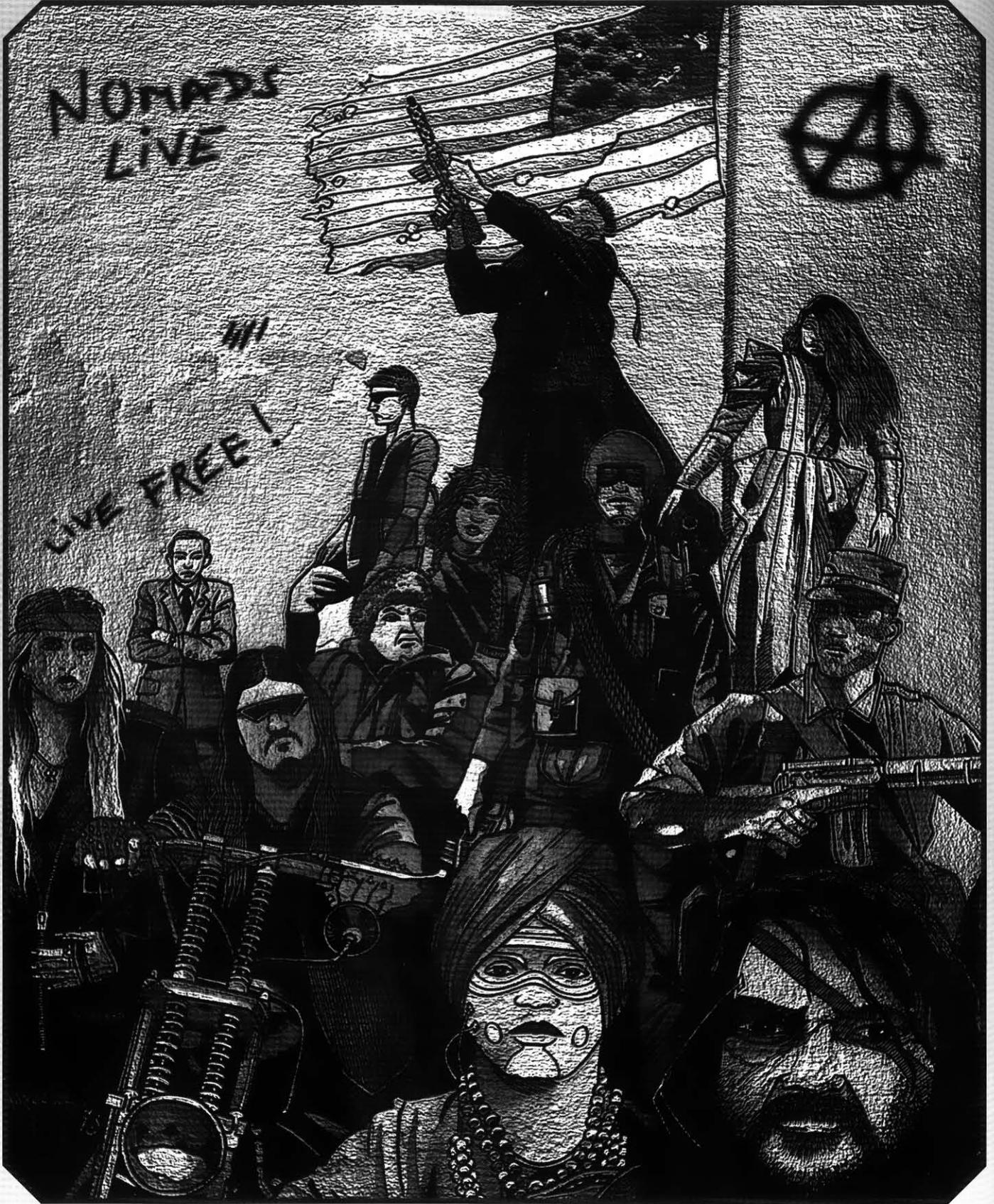
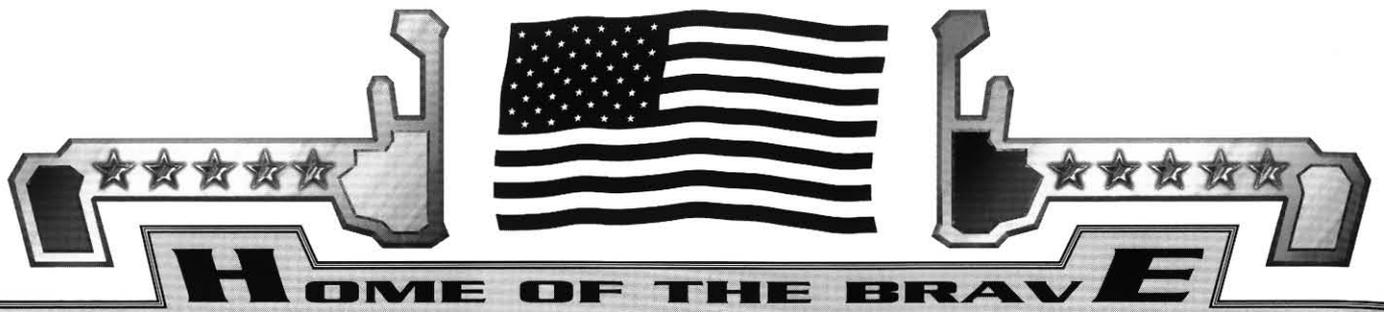
Le casque est pourvu d'un masque à gaz, et un bloc de refroidissement réglementaire (de la taille d'un gros Thermos) s'attache à la ceinture, dans le dos du porteur, pour fournir une heure de régulation de la température corporelle. Sinon, un soldat actif surchaufferait en quelques minutes à peine. La combinaison et le casque coûtent 1500 eb. Le bloc de refroidissement coûte 100 eb.

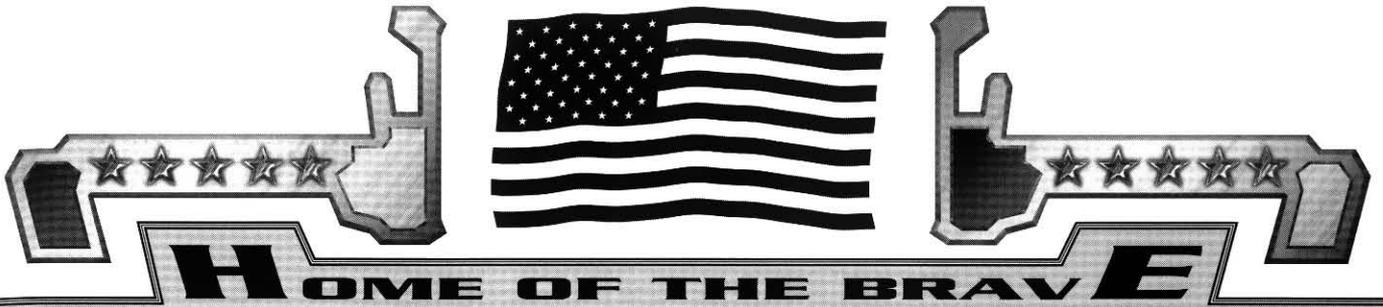
Armure d'Assaut : Cette armure est portée par les troupes qui s'attendent à soutenir un feu nourri et à ne pas effectuer de longue marche. C'est essentiellement une MetalGear fortement armée. Cette combinaison procure 25 PA, ENC +2, une protection NBC totale, un casque avec radio, masque à gaz, amplificateur de lumière et anti-éblouissement intégrés, ainsi que capteur de température et lunette de visée pour les connexions superarmes.

Constituée des meilleurs matériaux composites légers et équipée d'un bloc de refroidissement disposant de 2 heures d'autonomie, cette combinaison disperse également la signature IR du soldat (-3 à tous les jets de Perception utilisant IR ou Senseur de Température) et se reflète mal sur les radars (-5 aux jets de Perception utilisant les radars). Elle coûte 3 000 eb à l'armée et en vaudrait facilement le double dans la rue. Moyennant un ENC +2 et 500 eb supplémentaires, cette combinaison peut être équipée d'une réserve d'air ayant 2 heures d'autonomie.

Armure Navale : C'est l'armure corporelle des troupes qui occupent des postes maritimes. Plus volumineuse que l'armure corporelle terrestre, elle sert également de dispositif de flottaison. 16 PA sur le torse, l'abdomen et les membres, et ENC +3.

Il n'est pas facile de percer cette armure avec un couteau ou tout autre objet pointu. Les attaques réalisées à l'aide de ces armes se heurtent à une armure disposant de la totalité de sa PA.





H O M E O F T H E B R A V E

L'ETAT DE L'UNION

TEMPS FORTS

- Des Cités Souterraines dans les Appalaches
- Des Dictatures cotonnières à Dixie
- Les Agri-Empires des Grandes Plaines
- Action Rapide dans les Etats Libres
- Le Réveil du Nord-Ouest Pacifique

«Il y a une nouvelle division des états. Cette situation se manifeste nettement dans les nouveaux termes argotiques employés dans tout le pays, des qualificatifs désobligeants que l'on applique aux gens pour la simple raison qu'ils habitent dans un autre état.»

Dans nos villes, vous entendrez assez souvent parler d'Orégonards, de Machechaussettes, d'Oklahomelettes, d'Arkansots, de Michigagas, de Wyscons... et, comme on dit dans le Sud, tous ceux qui sont nés au nord de Dallas sont des fou-tus Yankees.

Bien sûr, en ce qui me concerne, le plus désobligeant de tous les quolibets qu'on puisse entendre est «Californien».

- Warfiel Cann, Gouverneur du Nevada

«Une fois de plus, la perception américaine des Etats-Unis est en train de changer. Avant la Guerre Civile, on estimait juste de dire les Etats-Unis sont.»

Après que la défaite des Confédérés ait démontré l'insolubilité de l'Union, on jugea approprié de dire les Etats-Unis est. Et aujourd'hui, après la création des Etats Libres, nous assistons à une résurgence de la structure grammaticale les Etats-Unis sont. Notre langage nous trahit ; nous avons le sentiment que les Etats-Unis ne resteront pas longtemps intacts.»

**- T. Michelle Sarts, Ph.D.,
Des Mondes en Etat de Division**

«Notre pays est un pays qui se divise contre lui-même. Tout le monde veut faire cavalier seul, ignorant la maxime «unis nous sommes». Personnellement, ça ne me pose aucun problème. Nous en avons assez de nous charger les bras de bois mort.»

**- Curtis Sides, Président
de la République du Texas**

Cette partie traite du pays lui-même, et en détail. Les états sont groupés en régions politiques, lesquelles ont été abordées dans la partie consacrée à l'état socio-politique de l'Amérique (pages 48 à 57). Le système régional des Etats-Unis est, évidemment, autant basé sur la géographie et sur la culture que sur le reste, c'est pourquoi nous commencerons chaque étude par un survol de la région.

Les Appalaches

«On ferait bien de transférer la capitale à Richmond, en Virginie. C'est là que se situe le pouvoir aujourd'hui. Grant doit se retourner dans sa tombe.»

- un lobbyiste anonyme

Bien qu'elle soit composée de cinq états à peine (plus l'empêcheur de tourner en rond qu'est Washington D.C.), la région des Appalaches est celle dont la puissance politique est la plus importante de tous les Etats-Unis.

Le Conseil des Etats Libres pourrait représenter un facteur politique plus puissant et même s'emparer de la région des Appalaches, mais la structure du nouveau gouvernement américain, ajoutée au fait que le CEL vote rarement à l'unisson, réduit d'autant son influence.

Tout au long du vingtième siècle, les états des Appalaches sont restés, un trou perdu. Les principaux aménagements urbains se confinaient à la côte atlantique. De grandes portions du Kentucky, du Tennessee et des deux Virginie sont restées relativement inhabitées, et les adeptes de la culture pop les ont négligées car ils les considéraient comme des coins paumés et refuge à péquenauds. Heureusement, ces états ont évité la plupart des dégâts infligés par les pluies acides à l'écosystème du Nord-Est, et la prédominance des zones forestières a permis à la terre de survivre aux attaques de la sécheresse

et du réchauffement mondial. Dans l'ensemble, le climat a peu changé dans cette partie du pays.

Le prix massacré des terres associé à la main-d'oeuvre et aux matières premières disponibles sur place incite les industries à venir en ces lieux au tournant du millénaire. Peu après, les Appalaches sont devenues la nouvelle région prospère du pays. TerraTech a commencé par creuser des tunnels souterrains et à exercer des activités minières avant de convertir ses grandes galeries en super-artères coupant les routes sinueuses des Appalaches. Alimentées par le bois de charpente, le minerai et les ouvriers du bâtiment disponibles sur place, de nouvelles villes n'ont pas tardé à voir le jour, fournissant des foyers aux gros bosseurs corporatifs qui s'étaient amassés dans la région par milliers.

Au cours des dix années suivantes, les Appalaches ont connu une renaissance telle qu'on en avait plus vu en Amérique depuis l'ouverture de l'Ouest Sauvage. Des petites villes entières ont achetées, rasées et reconstruites pour former des communautés planifiées. Des industries de toutes sortes s'y sont implantées, facilitant la constitution d'un réseau de contacts professionnels comme nulle part ailleurs dans les Etats-Unis. Chacune des 1 000 compagnies les plus riches de 2020 dispose d'un siège social important dans ces états.

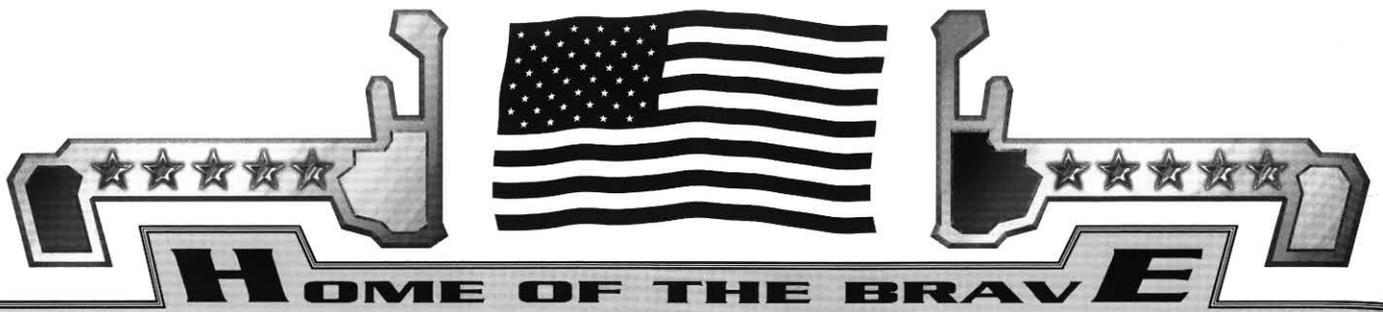
On peut aujourd'hui sentir le coeur de la nation battre en ces lieux. En réalité, ce n'était que leur faible pouvoir individuel, ces états auraient eux aussi combattu pour obtenir le statut d'Etat Libre. Cependant, en tant que bloc collectif, ils exercent une forte autorité dans la nouvelle structure gouvernementale, et, grâce à la position désorganisée des Etats Libres, ils ont les moyens de décider des politiques suivies dans le pays.

• Kentucky (KY)

Capitale : Frankfort.

Villes Nouvelles : plusieurs petites communautés corporatives de loisir.

Industries : produits chimiques, produits laitiers, électronique, récoltes alimentaires, élevages de chevaux, énergie hydraulique, industrie légère, cheptel, exploitation des bois et forêts, travail manuel, exploitations minières, tourisme.



Le Kentucky a été durement touché pendant l'Effondrement, et des milliers de sans-abri, de Nomades et d'autres réfugiés venus de l'Ohio, de l'Indiana, et de l'Illinois ont envahi les villes en quête d'un asile. Des foules affamées ont attaqué et dévoré des chevaux de grande lignée, ce qui a déclenché de graves violences, les riches propriétaires terriens engageant des gardes («tuerai Nomades contre nourriture») pour protéger leur propriété. Il en ressort que le Kentucky a subi plus de dégâts qu'il était en droit d'attendre.

Aujourd'hui, le Kentucky est le moins bien loti des états des Appalaches, ce qui, dans le grand ordre des choses, le place quand même au-dessus de la majeure partie du reste des Etats-Unis. Trop proche du Midwest pollué pour son bien, le «Bluegrass State» s'est en partie transformé en l'Etat de «l'herbe brune», le front de certaines pluies acides du Midwest balayant les portions nord du Kentucky. En outre, les nouvelles autoroutes souterraines des deux Virginie, ainsi que le Tunnel de Balsam en Caroline du Nord, contournent complètement le Kentucky, par lequel les expéditions en partance pour le reste du pays ne transitent donc plus.

Curieusement, c'est cette situation économique qui a fait du Kentucky le lieu de vacances estivales privilégié de nombreux membres de l'élite corporative américaine. Le prix des terres est encore relativement bon marché, voire très accessible pour l'un des états en constante progression des Appalaches. Des communautés de loisir corporatives se sont installées ici et là, grâce aux maisons gratuites qui viennent récompenser et motiver les cadres à toujours mieux travailler.

En outre, le Kentucky revendique le fait de compter parmi les rares endroits au monde où l'on élève encore des chevaux, sans parler des courses qu'on n'y organise. Dans cette partie fortunée du pays, même les membres de la classe moyenne ont les moyens d'acheter leur propre cheval s'ils sont prêts à ce sacrifice. Les courses sont fréquentes, surtout dans les secteurs corporatifs, où le SiliCrown Sweepstakes, que l'on vient juste d'inaugurer, est devenu aussi populaire que le Triple Crown et le Derby du Kentucky. L'Iron Crown, financé par les corporations minières opérant dans les régions montagneuses de l'état, a moins bien marché et a dû être annulé.

POINTS CHAUDS

Upson Downs : C'est le plus grand, le plus récent et de loin le plus somptueux des hippodromes du Kentucky. Il se trouve près de Louisville. Il a été construit au moyen de subventions et de prêts consentis par les firmes Arasaka, EBM, Terra Tech, avec la participation de nombreuses autres corporations. Le Net 54 n'est pas en reste. Il a également contribué à cette réalisation et a offert une importante contribution en échange de l'exclusivité médiatique.

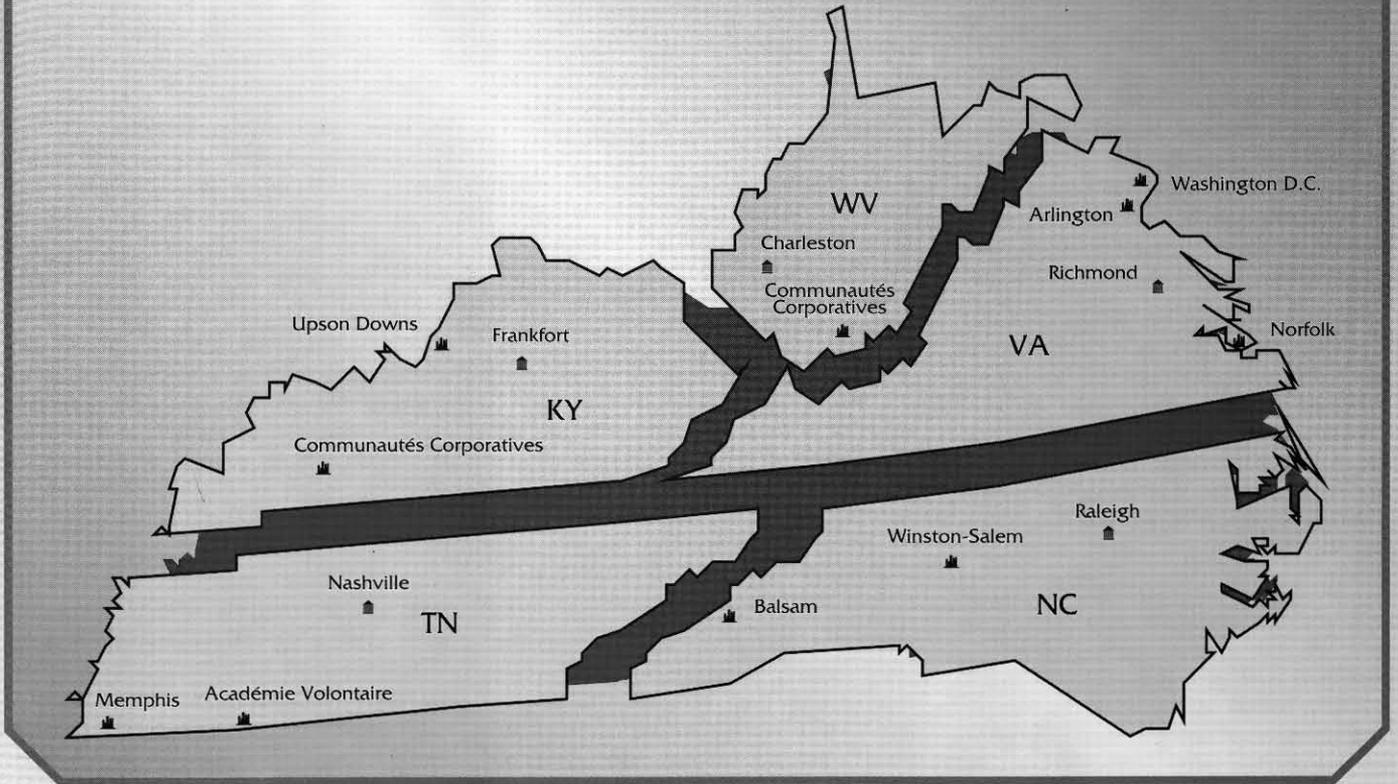
Upson Downs est le lieu de rassemblement de tous les riches en vacances, des Corporates pour la plupart. Là, ils se mélangent et nouent des contacts, pariant des milliers et parfois des millions de dollars aux courses. C'est ici que les Corporates d'EBM estivants peuvent trouver «ce soupçon d'eurostyle présent dans les Etats-Unis».

Inspi

Un vice-président d'EBM a perdu un attaché-case à Upson Downs, lequel contient une cargaison très onéreuse. Un homme nerveux aborde les joueurs et leur offre 25 000 eb s'ils la récupèrent et la restituent. Il ne reste plus aux joueurs qu'à la trouver.



LES APPALACHES



• Caroline du Nord (NC)

Capitale : Raleigh.

Villes Nouvelles : Balsam, plusieurs petites communautés corporatives.

Industries : produits chimiques, produits laitiers, électronique, marchés financiers, récoltes alimentaires, industrie lourde et moyenne, cheptel, exploitations minières, tabac.

«Dieu merci, le tabac n'a jamais été déclaré illégal. En fait, il garantit à notre état l'avantage d'une balance commerciale toujours positive.»

- Sénateur Marla Burroughs, R-NC

Pendant l'Effondrement, la Caroline du Nord a durement souffert. La montée du niveau de la mer entraînée par le réchauffement mondial a inondé la côte, absorbant les nombreux marécages de la Caroline et transformant plusieurs hectares supplémentaires en fondrière.

L'état et le gouvernement national n'ayant pris aucune contre-mesure efficace, moustiques et autres vermines ont pris les proportions d'une

épidémie, répandant diverses maladies au sein de la population côtière, y compris la fameuse Peste Atrophiante. Dans un effort tardif pour échapper à la contagion, la population côtière a fui vers les grandes villes, où la surpopulation et les piètres conditions sanitaires ont propagé ces maladies chez les métropolitains non préparés. Entre la maladie et l'évacuation, Jacksonville et Wilmington ont été rayées de la carte. A ce jour, la Caroline du Nord n'a investi dans aucun port. Personne n'a envie de regagner les marécages côtiers.

Des rumeurs ont fait mention de pirates côtiers opérant depuis des bases situées en Caroline du Nord, mais beaucoup de gens considèrent que ces allégations sont pure fantaisie. En effet, il n'y a rien à piller dans les environs.

Grâce au tabac et à l'intervention de certaines corporations internationales, la Caroline du Nord a pu retomber sur ses pieds relativement vite. Diverses corpos ont acheté d'immenses étendues de terre en bloc, de nombreux investisseurs éprouvant une peur panique à l'idée que la Caroline du Nord puisse sombrer tout entière dans la mer. Un grand nombre d'usines, de

centres de formation et d'entrepôts se sont ouverts, comblant les vides de l'axe urbain Winston-Salem-Raleigh. Sans les subventions du gouvernement, le prix du tabac aurait chuté, mais les agricorpos ont délibérément maintenu des prix élevés, avant de les offrir en prime à des employés sous-payés des classes inférieures pour les rendre accros. Il n'a jamais été prouvé que les agricorpos aient rajouter des produits chimiques insolites à ces cigarettes.

Pendant une décennie au moins, la dépendance à la nicotine et les bas salaires ont été le label de l'industrie de la Caroline du Nord. En effet, ceux qui ne s'intéressaient pas aux cigarettes ont déménagé pour trouver des boulots mieux payés dans des villes plus jolies. Cela a valu à la Caroline du Nord la réputation d'un état peu intellectuel, malgré son récent virage vers le haut de gamme.

L'avènement des drogues synthétiques bon marché et du tabac artificiel a brisé le contrôle que les agricorpos (et leurs filiales) exerçaient sur leurs ouvriers. Pour continuer à fonctionner, elles ont dû offrir de meilleurs salaires et financer une meilleure politique sociale. Cela a pré-



cipité le retour de la Caroline du Nord dans la meute des autres états des Appalaches, et la longueur tout entière de l'axe urbain WSR est aujourd'hui un exemple d'aménagement urbain. Toutefois, le tabac reste sur le marché, traînant comme un nuage de fumée.

VILLES NOUVELLES

Balsam : Balsam est le résultat insolite des nombreux tunnels creusés dans les montagnes des Appalaches. Un projet de tunnel ambitieux allait de l'ouest d'Asheville (près de l'échangeur de l'Interstate 40 et de la Nationale 23), sous les Grandes Montagnes Enfumées, à Knoxville (près de l'échangeur des Nationales 441 et 411).

Après avoir exploité de nombreuses mines dans le voisinage de ce tunnel, on a rénové la galerie pour en faire une nouvelle route où la vitesse est limitée à 120 km/h (vitesse minimale 96 km/h). Cette nouvelle artère, baptisée I-440, a grandement facilité la circulation des camions entre la côte et les montagnes, et plusieurs firmes se sont mises à faire tourner des voies ferroviaires régulières dans le tunnel.

Balsam a été construite dans la roche par le gouvernement d'état et a la particularité d'être la première ville souterraine au monde. Profitant de la géothermie et de la température stable régnant sous terre, Balsam est devenue un centre de production important, où plusieurs corporations louent des emplacements à l'état, à des taux particulièrement intéressants. L'agencement de la ville occupe les dimensions, ce qui perturbe la plupart des gens au début.

Balsam est une ville nouvelle dans tous les sens du terme ; elle est dirigée par un maire nommé par l'état, épaulé en cela par un conseil où siègent les corporations qui louent les emplacements (les votes sont déterminés en fonction des locations corporatives). Il y a peu de délits violents, mais, avec un si grand nombre de corporations dans un espace si confiné, les opérations discrètes sont nombreuses et permanentes. Notez que la division d'EBM présente à Balsam s'est récemment disputée avec le siège central à propos de certaines politiques de gestion. C'est la première fois que la filiale américaine d'une corpo étrangère connaît un tel désaccord au niveau de la gestion.

Inspi

L'usine EBM installée à Balsam considère la possibilité de prendre son indépendance face à sa compagnie mère en Europe. Ainsi, Karen Valez, la directrice régionale, recherche quelques Solos de qualité. La paie est bonne, mais avez-vous vraiment envie de vous retrouver au beau milieu de la prochaine guerre corporative ?

• Tennessee (TN)

Capitale : Nashville.

Villes Nouvelles : Académie Volontaire, plusieurs petites villes corporatives.

Industries : produits chimiques, communication, cybertech, électronique, loisirs, industrie légère, exploitation des bois et forêts, matériel & formation militaires, exploitations minières, musique.

Le Tennessee est l'un des rares états dépourvus de tout grand axe, son environnement urbain étant limité à quelques grandes villes : Clarksville, Nashville, Chattanooga, Knoxville, et Johnson City. Le reste de l'état est un désert où quelques petites villes et propriétés agricoles s'accrochent encore à leur ancien mode de vie tel du lichen.

Le Tennessee est une importante zone de camionnage où passent toutes sortes de marchandises provenant des Appalaches et en direction de l'ouest. En tant que tel, l'état a fait tout son possible pour maintenir les principales autoroutes en bon état et les débarrasser des Nomades et des récupérateurs.

Malheureusement pour l'état (et les camionneurs), un grand nombre de bois longe les autoroutes et permet aux maraudeurs de s'embusquer. C'est pourquoi les convois importants sont escortés par des hommes armés jusqu'aux dents. Les camionneurs privés doivent assumer leurs propres risques, et fournissent souvent des munitions et un transport gratuit à des Solos malchanceux.

Le Mississippi étant trop envasé pour permettre une navigation conséquente, on a procédé à des aménagements afin d'améliorer la navigation sur les fleuves Tennessee et Cumberland. Pour l'instant, ceux-ci ont encore du chemin à parcourir avant de pouvoir rivaliser avec le Mississippi à son apogée. Les pillards commerciaux ne semblent pas avoir encore compris que les voies fluviales sont des autoroutes à leur manière.

Les villes du Tennessee sont restées très semblables à ce qu'elles ont toujours été, avec l'ajout de quelques superbes aménagements, de nouveaux citoyens et de meilleurs réseaux de transport.

VILLES NOUVELLES

Académie Volontaire : En 2011, Militech a choisi de briser la mainmise d'Arasaka sur le marché mondial de la sécurité. Située sur le champ de bataille de Shiloh (près de la frontière Tennessee / Mississippi), l'Académie Volon-

taire de Militech joue à fond la carte de l'héritage américain et de la réputation d'Etat Volontaire dont jouit le Tennessee.

L'Académie occupe 10 000 hectares en bordure du fleuve Tennessee et est devenue une école de formation très prisée. Il en est résulté une importante guerre médiatique entre Militech et Arasaka.

De même, l'Académie fait actuellement l'objet d'une enquête car on la soupçonne de contrebande. Militech rejette toute culpabilité, alors qu'Arasaka affirme que Militech n'est même pas capable d'assurer la sécurité du terrain où elle effectue ses manœuvres. Arasaka a récemment demandé au gouvernement d'examiner les fichiers de l'armurerie de l'Académie.

Quelle que soit la vérité, il semblerait qu'un grand nombre des armes prises sur des criminels proviennent de cet endroit... Il est difficile de savoir quand les numéros de série ont été déclassés.

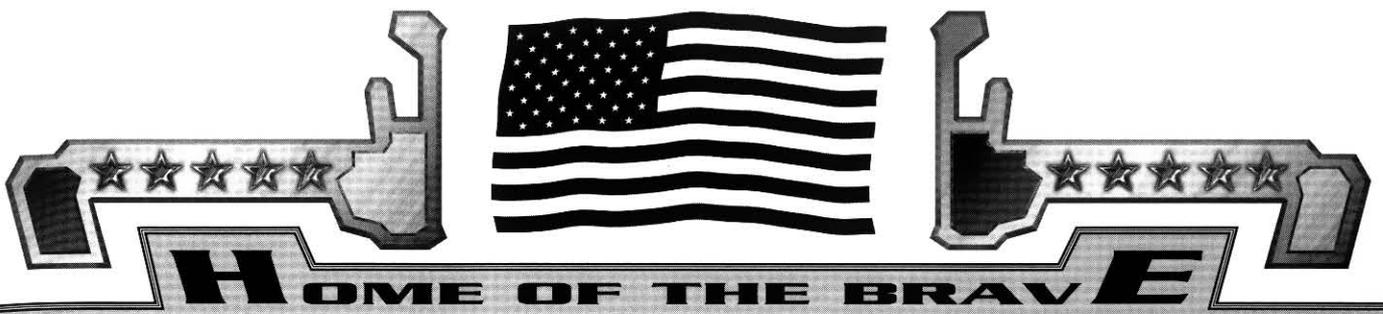
POINTS CHAUDS

Nashville : sa taille ayant doublé au tournant du millénaire, le foyer de la musique country est devenu celui de la musique nationale. Avec les désastres survenus à New York et le cauchemar qu'incarne Los Angeles, Nashville la prospère s'est transformée en une nouvelle Mecque musicale.

S'enorgueillissant de la présence des sièges sociaux de plusieurs grosses maisons de disques et de nombreux studios équipés à la pointe de la technologie, Nashville produit plus de disques et de puces audio que n'importe quelle autre ville américaine.

Nashville est une ville qui reste active vingt-quatre heures sur vingt-quatre, et la vie nocturne vibre en permanence. Les bars et les scènes sont constamment remplis de rockers country, chromatiques, et minimalistes. On trouve des troubadours itinérants à tous les coins de rue où ils cherchent à décrocher des contrats dans de petites boîtes. Kerry Eurodyne a ouvert sa version des Studios Silverhand dans cette ville. Les rares rockers de Night City qui s'y sont rendus disent que le concept de Silverhand a été institutionnalisé et dépouillé de sa créativité.

A l'instar de ses styles musicaux, Nashville affiche un grand nombre de styles architecturaux différents. La ville a notamment gardé ses manoirs les plus vieux, qui remontent aux années 1700. La partie nord-ouest de Nashville (là où s'est produite la plus grande expansion) est une métropole ultramoderne qui s'est essentiellement bâtie avec l'argent de l'industrie musicale.



Nombre de cyberpunks (y compris Johnny Silverhand) ont le sentiment qu'enregistrer à Nashville revient à se vendre aux corps de la muzak. Aussi préfèrent-ils enregistrer dans l'environnement plus grunge de Night City, Détroit, ou Bâton Rouge. Les Studios Silverhand recherchent de nouveaux sites du même genre «inspirant la fibre artistique», (où le prix du terrain est généralement bas) pour y construire de nouvelles installations. Ces studios sont invariablement remplis par des indépendants qui ont la même vision des choses.

Graceland : Memphis n'a pas connu la même croissance que certaines villes de l'état, mais c'est toujours la plus grande ville du Tennessee. Située à la périphérie ouest de la région des Appalaches, elle n'a apparemment pas autant prospéré que les autres municipalités, mais elle se porte quand même mieux que la plupart des villes américaines. Si le Mississippi s'est envasé au point de n'être plus navigable, Memphis sert toujours de «port», puisque c'est le lieu attiré de halte des camionneurs des Appalaches en route pour la région de l'Ouest et les Etats Libres.

Le point de repère le plus tristement célèbre de Memphis est de loin Graceland, le foyer des Elvii. Eh oui, il existe un posegang braqué sur Elvis Presley. Pendant l'Effondrement, les fans d'Elvis se sont attroupés à Graceland, leur vie tout entière tournant autour de Presley. Séparée de son idole par des gardes, la foule n'a pas tardé à se faire turbulente et à investir le manoir.

En ces temps de troubles chaotiques, l'histoire d'Elvis a été délibérément déformée par un homme assoiffé de pouvoir répondant au nom de Jackson. Il a fait de la légende d'Elvis Presley une religion mutante, une parodie écoeurante du christianisme qui «prouve» qu'Elvis a été annoncé dans les Evangiles. Le dogme comprend la résurrection, des signes, des apparitions dans des centres commerciaux, et ce genre de choses. Jackson était un chirurgien esthétique à qui on avait interdit d'exercer en raison de certaines indiscretions. En échange de leurs soutien et obéissance, il a sculpté ses adeptes pour en faire des sosies d'Elvis. Après quelques années, Jackson a disparu dans des circonstances mystérieuses, ce qui a approfondi un peu plus le mystère de cette nouvelle religion.

A présent, les Elvii progressent à toute vitesse, s'enorgueillissant de plusieurs centaines de membres habitant à Graceland et ses alentours. Ils forment une sorte de commune psychotique, et leur musique forte continue à provoquer

l'abandon des quartiers voisins. Leur principale source de revenu semble être le recel de biens volés, la prostitution, le trafic de drogue et la vente «d'objets saints authentiques».

• **Virginie (VA)**

Capitale : Richmond.

Villes Nouvelles : plusieurs petites communautés corporatives.

Industries : techniques du génie biologique, produits chimiques, communication, cybertech, électronique, loisirs, marchés financiers, pêche, récoltes alimentaires, cheptel, exploitation des bois et forêts, industrie moyenne, exploitations minières, chantiers navals, logiciels.

La Virginie est l'état leader des nouvelles Appalaches, car elle a bien supporté les tourments des années 90 et du début des années 2000. Au plus fort de l'Effondrement, l'état a fait tout son possible pour sauver le travail des gens, créant de nouveaux emplois (et de nouvelles villes champignons) sur toute sa superficie. L'expansion de la région de Norfolk a été la plus prononcée, cette ville ne tardant pas à devenir le port de prédilection de la plupart des navires européens. Cette croissance commerciale a permis à la Virginie d'éviter le pire de l'Effondrement et a amené une productivité supplémentaire au reste de l'état.

Bien sûr, cette richesse supplémentaire a augmenté le nombre des émigrants (certains sont venus en empruntant le bac public de la Virginie Occidentale - une chose que la plupart des Virginiens n'oublieront pas), et ceux-ci ont à leur tour augmenté la main-d'oeuvre à bon marché. Ils ont fourni les effectifs nécessaires pour creuser les tunnels des Appalaches reliant directement la Virginie à la Virginie Occidentale, lesquels ont facilité le camionnage des importations à l'extérieur de l'état.

Dans l'ensemble, la décision de l'état de sauver l'emploi a permis au coeur de l'économie de continuer à battre tout au long de l'Effondrement. Le temps que l'Amérique soit retombée sur ses pieds, la Virginie était démarquée comme le fer de lance de la Côte Est. L'industrie se sont installées en Virginie comme dans les états des Appalaches voisins, entraînant la prospérité de la région entière et propulsant nettement les Appalaches à la tête de la table gouvernementale.

Richmond-Petersbourg est la plus grande ville de la Côte Est, une mégapole égalant Los Angeles dans l'infamie. Plus au nord, Arlington et Alexandrie ont accueilli tous les civils ne

voulant pas habiter dans le District de la Base Militaire de Columbia. Evidemment, à l'est, la baie de Chesapeake est remplie de navires de plaisance et de commerce, ainsi que des déversements occasionnels de produits toxiques. Ces le mieux que puissent espérer ceux n'ayant pas tout à fait obtenu le statut d'Etat Libre.

POINTS CHAUDS

Place Gouvernementale Régionale de Richmond : Quartier général régional modèle aux Etats-Unis, la Place de Richmond est un aménagement spécialisé, conçu avec minutie et qui abrite les six «ambassades d'état» et tout l'appareil bureaucratique de la région des Appalaches. La sécurité est aussi hermétique qu'une cryocuve, et tous les conseils, bureaux, départements, et comités de la région y ont leurs contacts.

On n'y laisse pas entrer n'importe qui. Vous devez avoir une raison, un travail ou un rendez-vous vérifiable. Même si un cyberpunk a une raison légitime de s'y rendre, il doit suivre un code vestimentaire précis. Ce code n'est pas défini de façon rigide, c'est plus une question d'habillement et de style. Les personnages vêtus négligemment ou un peu trop punk sur les bords doivent avoir de sacrés connaissances pour entrer ; ce qui est très improbable.

Inspi

Les Joueurs se voient offrir un travail : ils doivent extraire Hector Dallen, du centre régional.

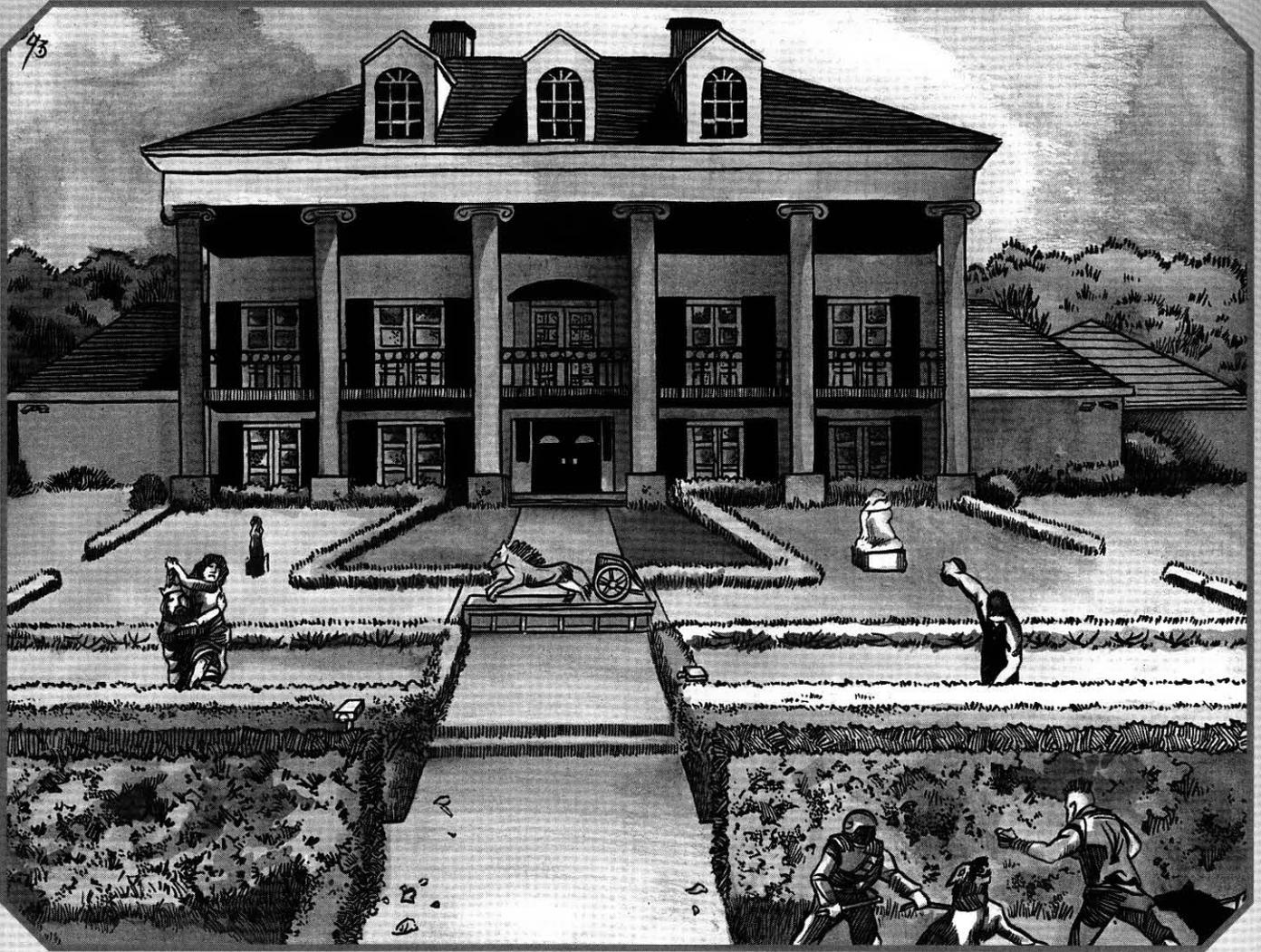
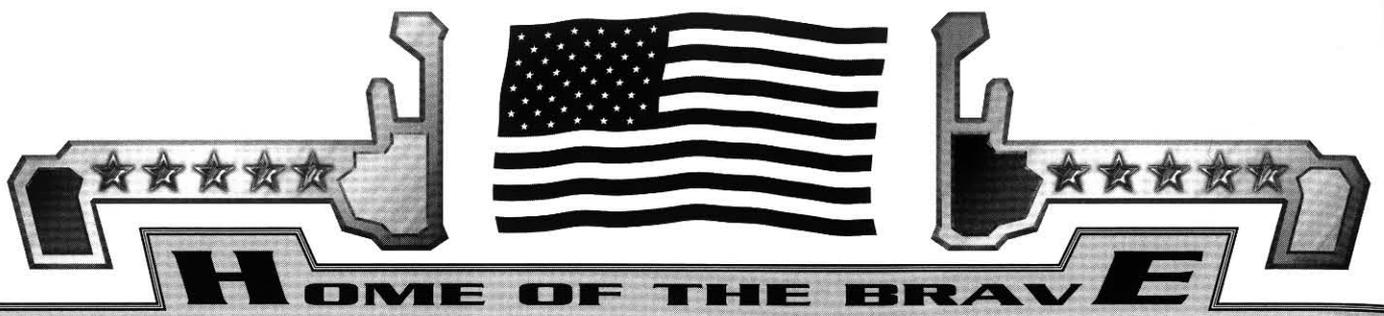
Ce serait la première fois qu'une corpo fera l'extraction d'un membre du gouvernement. Vos PJs entreront-ils dans l'histoire ?

Washington, District de Columbia (DC)

Du fait des nombreux conflits qui ont éclaté ces dernières années, le District de Columbia a été militarisé. La zone tout entière est une grande base, même si les touristes ont le droit de visiter les monuments (sous la surveillance rapprochée de la police militaire) et les musées.

La majorité des habitants sont encore des civils, mais ils sont assujettis aux ordres du gouverneur militaire. Quand ils appellent police secours, ils tombent sur la Police Militaire. De nos jours, l'ambiance de D.C. est beaucoup plus froide et plus dure qu'avant, mais au moins le problème de la drogue a-t-il été éliminé avec la suppression du bureau du maire.

Incidentement, D.C. a été annexée par le conseil régional des Appalaches et non par celui du Nord-Est, cela afin de donner l'illusion que la capitale nationale exerce encore un fort contrôle sur le pays. Après tout, D.C. se trouve dans la région qui a la plus grande influence...



• Virginie Occidentale (WV)

Capitale : Charleston.

Villes Nouvelles : plusieurs petites communautés corporatives, des villes nouvelles axées sur la construction de Balsam, en Caroline du Nord.

Industries : récoltes alimentaires, industrie légère, cheptel, exploitation des bois et forêts, travail manuel, exploitation minière.

Depuis 1863, date à laquelle elle a fait sécession des Etats Confédérés pour rallier l'Union, la Virginie Occidentale joue les intermédiaires entre le Nord et le Sud. Aujourd'hui, la Virginie Occidentale incarne la voix de la raison dans la puissante région des Appalaches, les sénateurs ouest-virginiens se mêlant librement à ceux des autres états. Cela provient en partie d'un vrai désir de maintenir une amitié entre les états, et en partie des desseins du conseil des Appalaches entier. En effet, ce dernier cherche

à manipuler le reste du pays en utilisant la bonne vieille alliance bon flic / mauvais flic. Les sénateurs ouest-virginiens peuvent acquérir un certain nombre de renseignements secrets grâce à leurs méthodes.

Pendant la période noire de l'Effondrement, les Nomades en maraude et les bandes de réfugiés désespérés n'ont pas beaucoup attaqué la Virginie Occidentale.

Tous avaient le sentiment que l'herbe était plus verte ailleurs, dans l'un des états voisins. La Virginie Occidentale a fait tout son possible pour encourager cette croyance, allant parfois jusqu'à offrir le transport d'un bout de l'état à l'autre aux émigrants.

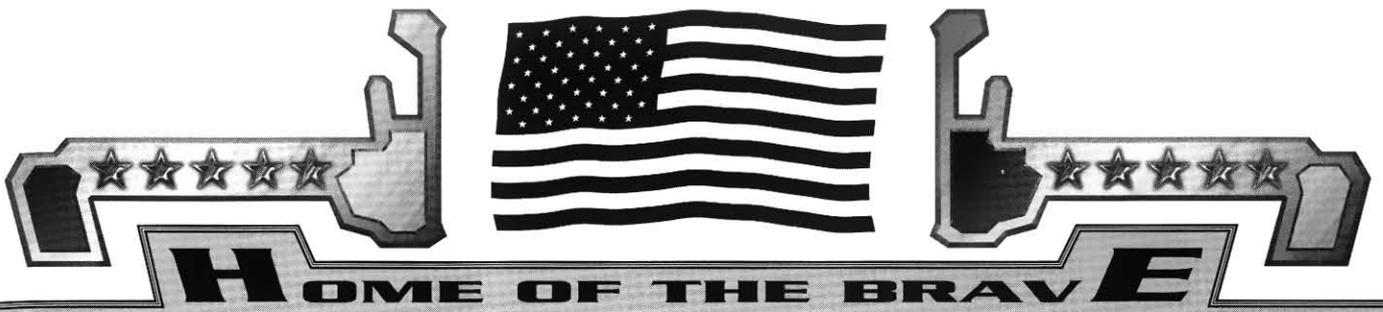
Depuis le rétablissement des états des Appalaches, la Virginie Occidentale est le site de vastes opérations de creusement de tunnels et de mines. Ces travaux ont donné naissance à de nouvelles voies express dans les Montagnes des

Appalaches situées entre les deux Virginie. La plus grande est l'I-581 (reliant directement Charlottesville en Virginie, à Clarksboro). Elle est devenu l'axe de camionnage principal des convois des Appalaches en direction du Midwest.

POINTS CHAUDS

Les Monts Allegheny et alentour : Auprès des routes sinueuses de la partie est de l'état (et dans la partie ouest de la Virginie) vivent des gens qui ne peuvent pas ou ne veulent pas payer les frais de péage des tunnels.

Les petites compagnies de camionnage et les exploitants de semi-remorques indépendants doivent aussi faire la navette sur ces routes pour gagner un salaire décent. Ils sont les victimes de la concurrence sauvage que leur livrent les convois routiers des grandes corporations qui passent sous les montagnes. Les habitants de ces hauteurs sont mal disposés et violents. Ils ne partagent pas la richesse des corporations des



tunnels mais doivent faire face à la pollution. Ils exercent leurs violences sur les camionneurs qui tentent de soutenir le feu roulant qui sévit de la côte aux terres intérieures. Il en ressort une sorte de monde d'en-haut pauvre et violent, et de monde d'en-bas où règnent la richesse et les bonnes manières. Avec un sens de l'humour assez tordu (en référence à un vieux roman, «La Machine à Explorer le Temps»), la route du camionnage qui traverse les Allegheny a pris le nom de «Passe de Wells».

Dixie

C'est tragique, mais le Sud Profond a été sévèrement touché durant l'Effondrement et les années qui suivirent. Seul le Nord-Est a souffert davantage, mais les Sudistes se moquent d'être au plus bas dès lors que ces foutus Yankees sont eux dans la mare aux cochons.

Le réchauffement mondial et la montée conséquente du niveau des mers ont provoqué plus de changements dans le Sud Profond que partout ailleurs. La Floride et la Louisiane ont été le plus durement touchées, perdant d'incroyables superficies de terre. L'Alabama a également souffert, même si le caractère désespéré de sa situation n'est en rien aussi connu que celui de la Nouvelle Orléans.

Depuis l'arrivée des troupes de l'Union et des «carpetbaggers» (nom donné aux nordistes venus faire fortune dans le Sud après la guerre de Sécession) il y a un siècle et demi de cela, le Sud Profond n'a jamais eu la réputation d'accueillir les pauvres nordistes en quête de travail à bras ouverts. Et ça n'a jamais été aussi vrai que sous l'Effondrement. Cherchant à fuir les tempêtes de sable de l'Ouest, les métropoles pourrissantes de la Nouvelle Angleterre ou les sécheresses du Midwest, d'innombrables personnes se sont ruées dans le Sud pour y chercher du travail, de l'eau, un climat plus agréable, ou juste des gens à tuer pour leur prendre leur argent.

Cet afflux massif a bouleversé la structure sociale du Sud. Les expéditions de marchandises entre états se sont effondrées, provoquant une famine générale. Atlanta, qui était devenue une très grande ville, a très fortement ressenti l'absence de ces expéditions et est devenue le théâtre des premières émeutes alimentaires. Bientôt, ces émeutes ont gagné de nombreuses villes, où les «nantis» ont été écrasés par les «nécessiteux». La vie devint rapidement une guerre opposant «eux» à «nous». L'identité de ces «eux» dépendait de l'interlocuteur, mais

après un moment, le camp dominant fut celui des pauvres sudistes originaires de la région et sa cible principale «ces foutus Yankees», c'est-à-dire toute personne née au nord de la Caroline du Sud.

Au fil des années, des émeutes occasionnelles et de nombreux troubles civils éclatèrent, ainsi que des meurtres inouïs dont certains touchaient au cannibalisme. Les riches qui avaient manqué de prévoyance ou des ressources nécessaires pour déménager dans le nord n'ont pas tardé à se retrouver assiégés et leurs biens volés, confisqués ou brûlés.

A cette époque, les industries capitales ont retiré leurs installations du Sud. Une fois les riches et les Yankees éliminés, les corporations devinrent la cible des attaques populaires. La foule investit des petites usines, dont l'une fournissait une grande partie de Jackson, dans le Mississippi, en voitures neuves. D'autres sont victimes de grèves sauvages, les ouvriers exigeant d'être mieux payés pour pouvoir suivre la flambée des prix des aliments. Face à ces problèmes, la plupart des cadres corporatifs choisirent de sauver les meubles et de déménager leurs installations avec l'aide d'asiatiques ou d'une main-d'oeuvre étrangère. Cet exode industriel a laissé le Sud dans une situation désespérée, les statistiques du chômage atteignant des hauteurs vertigineuses.

Finalement, les troubles du Sud finirent par se transformer en une sorte de rébellion populiste. Sous la direction de plusieurs opportunistes sans scrupule (qui se connaissaient tous), la colère populaire, très présente dans les villes du Sud, commença à se canaliser pour former une force politique qui déferla comme un troupeau de bœufs. Cela finit par déboucher, entre 1998 et l'an 2000, sur la réformation du gouvernement d'état de la Louisiane, du Mississippi, de l'Alabama, et de la Géorgie, laquelle réformation mit les organisateurs de ces troubles directement au pouvoir. Pour citer Harv Paulson, un célèbre commentateur politique, ces gouvernements valent tout juste mieux que «des groupes d'incitation à la haine qui prospèrent dans le Sud comme des ténias dans le ventre d'un chien».

La Caroline du Sud et la Floride sont parvenues à empêcher les réactionnaires de prendre le pouvoir et possèdent aujourd'hui des gouvernements d'état aux politiques modérées - mais ils sont inefficaces. Bien entendu, cela engendre des conflits au sein des états sudistes quand ils votent sur des questions nationales. Comme ils n'arrivent généralement pas à trouver un consensus, la région de Dixie n'exerce pas

beaucoup d'influence sur la politique nationale. Les ressentiments des gouvernements des états de la côte du golfe ne font qu'exacerber ce problème. En effet, ces derniers essaient d'intimider la Floride et la Caroline du Sud afin de les contraindre à voter contre tous les programmes fédéraux susceptibles de leur être profitables.

LA SITUATION SOCIALE

«Ils pourront me prendre mon arme quand ils couperont la cybermain morte et froide qui la tient. Enfin, quand j'aurai les moyens de m'acheter une cybermain.»

- *Plaisanterie typique de Dixie*

Dixie est pauvre, horriblement pauvre. Seule la Caroline du Sud dispose d'un minimum de richesses économiques, surtout parce qu'elle taxe toutes les expéditions traversant l'état en direction du reste de Dixie.

Les riches et les propriétaires terriens du Sud ont tous été tués, volés ou forcés d'emménager dans un état plus calme. Il ne reste que les pauvres et quelques membres de la petite bourgeoisie qui tentent de restaurer l'économie sudiste.

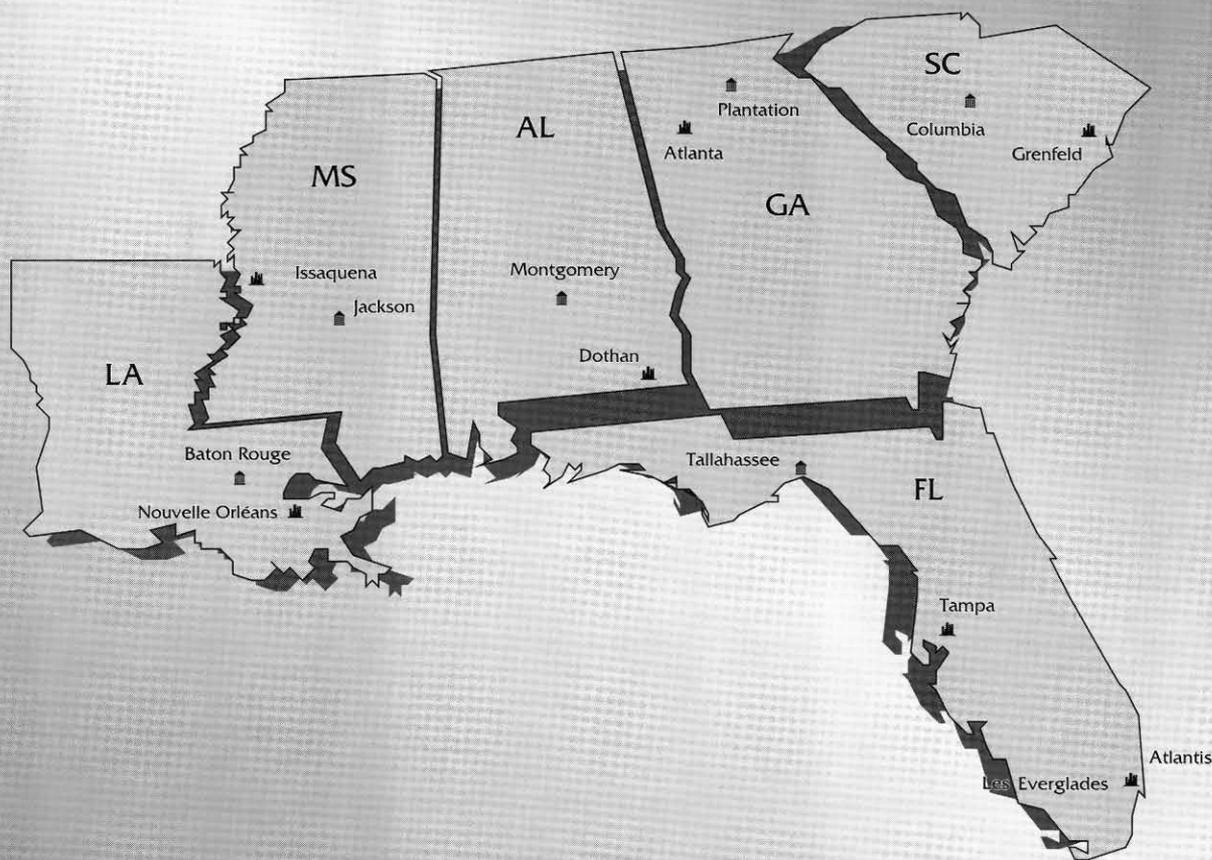
Les gouvernements d'état de la Louisiane, du Mississippi, de l'Alabama et de la Géorgie sont puissants, corrompus et arbitraires, ce qui vaut le surnom de «républiques cotonnières» aux quatre états. Ces gouvernements pratiquent la politique du copinage. Ils distribuent les concessions sous forme de faveurs de parti et font passer des lois qui maintiennent les autres citoyens en état de dépendance. Collectivement, ces quatre petits prétentieux ont été pastichés par les dessinateurs politiques qui en ont fait les Marx Brothers des films comiques du milieu du 20ème siècle, ou le Ménage à Quatre de l'industrie du film pornographique «snuff» du début du 21ème siècle.

Pour maintenir leurs citoyens en état sous leur coupe, ces républiques cotonnières se servent de leur Code Catalogue Uniforme des Fabricants de Dixie, un système de contrôle régional des objets et substances que les autorités en place veulent éloigner des mains de l'homme de la rue. Parmi les restrictions imposées par ce Code figurent des lois qui sont de véritables anathèmes aux yeux de la plupart des cyberpunks.

Par exemple, Dixie (à l'exception de la Floride) possède les règles de régulation des armes les plus strictes de tous les Etats-Unis. Les seules armes que le citoyen a le droit de porter sont les fusils à pompe et les fusils de chasse de calibre 22, et celles-ci doivent être enregistrées moyennant un prix exorbitant. Ceux qui possèdent une



DIXIE



arme enregistrée doivent se faire tatouer un code-barres sur la nuque à fin d'identification. Les peines encourues pour le port d'armes illégales ou la modification de son code-barres sont extrêmes. Toutefois, et malgré ces efforts, il y a encore un grand nombre d'armes non enregistrées à Dixie. Pas un seul pauvre n'est prêt à abandonner la possibilité de tirer sur un opossum en cas de besoin. Les citoyens font attention à bien cacher leurs armes et ils ne l'utilisent contre la police que s'ils sont sûrs de ne jamais se faire prendre. En réaction, les forces de police se livrent à des descentes régulières, allant de maison en maison pour y chercher des armes non enregistrées.

La drogue, la musique, les munitions, le cybermatériel et un grand nombre d'objets d'usage courant sont également interdits ou limités. C'est un vrai problème lorsque l'on sait que les flics de Dixie n'ont pas besoin d'un mandat ou

même une raison pour vous faire une fouille complète. Les gouvernements sont tous complices à un niveau plus ou moins élevé, et les liens qui unissent les républiques cotonnières sont très étroits. Les deux autres gouvernements d'état sont faibles, car ils sont harcelés par des agents secrets qui les poignent dans le dos et des sympathisants du copinage qui bloquent tous les programmes sociaux utiles qu'ils essaient de créer.

Pour le reste des Etats-Unis, Dixie se résume à la pauvreté et aux gouvernements arrogants. L'opinion générale ne devrait pas s'arrêter aux idées préconçues car, en dépit de leur faible position économique et de la répression de leurs gouvernements, les sudistes restent sociables, ouverts et généreux. Les foules émeutières qui ont dominé les médias américains formaient une minorité agressive, et leur accession impétueuse au pouvoir tenait surtout du cirque

médiatique douteux et d'une étude psychologique des foules d'opérette. La plupart des sudistes n'arrivent pas à croire ce qui leur est arrivé. Ils ne peuvent que secouer la tête en cultivant leur champ vide et détourner les yeux quand le shérif vient à passer par là dans son aéroglisseur.

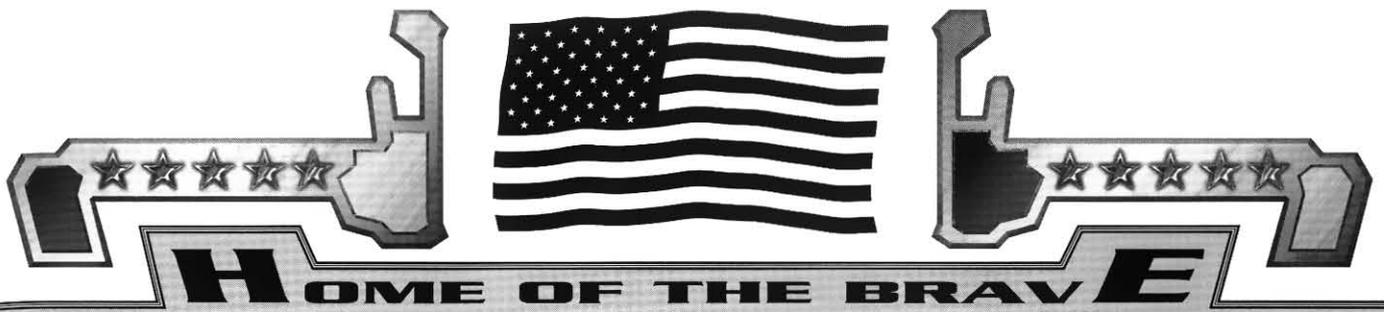
• Alabama (AL)

Capitale : Montgomery.

Villes Nouvelles : Dothan

Industries : pêche, récoltes alimentaires, exploitation des bois et forêts, travail manuel, riz.

L'état de l'Alabama est dirigé par le Conseil Consultatif Populiste, lui-même dirigé par le célèbre Braxton Lowndes. Bien que Lowndes s'intéresse peu aux problèmes nationaux (sur lesquels il a peu d'influence), il s'est fait un nom



HOME OF THE BRAVE

sur le plan de la politique régionale. Grossier et infatigable, il a fait de la Police d'Etat d'Alabama une force de police efficace et totalitaire, allant même jusqu'à lui donner des uniformes inspirés des chemises noires des fascistes italiens.

Non seulement la Police d'Etat d'Alabama se compose de voyous violents et malhonnêtes, mais en plus ils sont bien armés et le gouvernement approuve l'usage de la brutalité dont ils font preuve pour réprimer les droits civiques. La Police d'Etat d'Alabama patrouille régulièrement toute la longueur et toute la largeur de la Floride, mais ses membres ont découvert qu'ils devaient emmener leur propre CHOOH2 pour ce faire. Plusieurs voitures de police de l'Alabama ont eu droit à du carburant frelaté quand elles se sont ravitaillées en Floride.

Mais les priorités du gouvernement de Lowndes se voient surtout dans son système d'aménagement urbain, particulièrement entre les villes de Birmingham et de Dothan.

Birmingham a été le théâtre d'émeutes de la faim violentes et les partisans de Lowndes étaient là pour attiser les flammes. Puis, peu après la machine arrière du rationnement alimentaire, un séisme a frappé Birmingham, endommageant le système d'alimentation en eau potable de la ville et fendant les murs de deux des entrepôts de rationnement alimentaire. Les pillards sautèrent sur l'occasion et les troupes tentèrent de les arrêter. Des coups de feu éclatèrent, suivis par des bombes incendiaires. Les pillards aux bras chargés de la nourriture arrachée aux caches gouvernementales furent mis en pièces par des foules désireuses de s'approprier leur butin. Les incendies se propagèrent en même temps que la frénésie. Avec le chaos qui régnait dans les rues et la panne du système d'alimentation en eau, les pompiers ne purent arrêter les flammes. A minuit, plusieurs secteurs de Birmingham s'étaient transformés en fournaies explosives, la convection thermique ne cessant de faire monter les flammes. En une semaine, le plus grand feu urbain de l'histoire des Etats-Unis avait réduit Birmingham, Bessemer, et la plupart des autres banlieues à l'état de carcasses et de cendres noircies.

Face à ce désastre, Lowndes n'essaya pas de reconstruire la ville. A la place, il fit arrêter tous les pillards qu'il put et les obligea à travailler à la fondation de Dothan la «Ville de Justice Criminelle» de l'Alabama. Nul ne sait si le choix de Dothan était prévoyant ou chanceux, mais la ville est devenue le tremplin des descentes auxquelles la Police de l'Alabama se livre si souvent en Floride.

VILLES NOUVELLES

Dothan : D'un point de vue technique, Dothan n'est pas une ville nouvelle mais une ville rénovée. La Cour Suprême de l'Alabama y tient depuis peu ses séances, de même que la Cour Spéciale de l'Alabama, réservée aux suspects extradés par la Floride et d'autres états. La ville a été entièrement rasée, et elle est aujourd'hui agencée suivant un quadrillage monolithique, bâtie qui écrase et déprime l'esprit humain. Pour assombrir davantage l'atmosphère, elle possède un grand nombre de prisons austères. Dans tous les Etats-Unis, Dothan est surnommée le Cimetière de l'Alabama. Elle a été érigée à l'aide d'une «main-d'oeuvre de forçats», une appellation qui rappelle de façon troublante un grand nombre de dictateurs appartenant à l'histoire. Le nombre exact des criminels morts des abus perpétrés durant ce projet risque de n'être jamais dévoilé.

• Floride (FL)

Capitale : Tallahassee.

Villes Nouvelles : Atlantis

Industries : agrumes, loisirs, marchés financiers, pêche, industrie légère, logiciels, sucre.

De nos jours, la Floride n'a d'état que le nom. Elle a perdu une grande partie de ses terres lors des inondations côtières, et les revenus du tourisme restants sont maigres depuis que New Galveston et la Havane sont devenues les stations animées des vacanciers de l'Amérique du Nord.

Si la Floride retient encore un grand nombre de riches à Miami et Atlantis (ces villes sont bien trop loin des routes pour subir les attaques de la plupart des émeutiers), ces derniers ignorent le gouvernement d'état et ne paient pas plus d'impôts qu'ils n'en exigent de services. Atlantis est l'exemple paroxysmique de cette mentalité : elle a passé ses propres contrats pour construire sa propre route et finance une police qui lui est propre. Atlantis n'a même pas de code postal et reçoit son courrier via des boîtes de dépôt situées en Floride. La Floride a taxé l'usage de ses terres continentales (où Atlantis dispose d'établissements de transit) à un taux exorbitant, mais ces prélèvements sont dérisoires pour les Atlantes.

Désavoué par les riches, le gouvernement de la Floride est financé et pourvu en personnel par les rares personnes assez fortunées pour se soucier d'administration, de justice et du bien de l'humanité. La Floride consacre la majeure partie de son budget au faible personnel de la Pa-

trouille Frontalière de Floride, laquelle empêche violemment (comprenez : détruit) toute personne d'entrer illégalement dans l'état via le Golfe du Mexique. Malgré ces efforts, la frontière est une vraie passoire et tous les petits malins professionnels peuvent éviter les défenses aux effectifs rabougris sans rencontrer de gros problèmes.

Le reste du gouvernement est petit et manque de financements. En général, les seules personnes qui travaillent pour le gouvernement d'état ont été incapables de trouver un emploi ailleurs, où sont des idéalistes. La Police d'Etat de Floride est petite et tolérante. Elle cherche à éviter les affrontements car les renforts sont maigres et dispersés. De ce fait, la Police d'Etat d'Alabama fait peu de cas des routes de la Floride, ignorant joyeusement les frontières de l'état et les problèmes de juridiction. Même la Police du Mississippi y fait quelques apparitions, s'assurant du bon comportement des citoyens appauvris de Floride et attaquant les opérations de contrebande sur lesquelles elle tombe. Les suspects sont extradés vers Dothan, en Alabama, où ils ont droit à un procès sommaire devant un juge hostile.

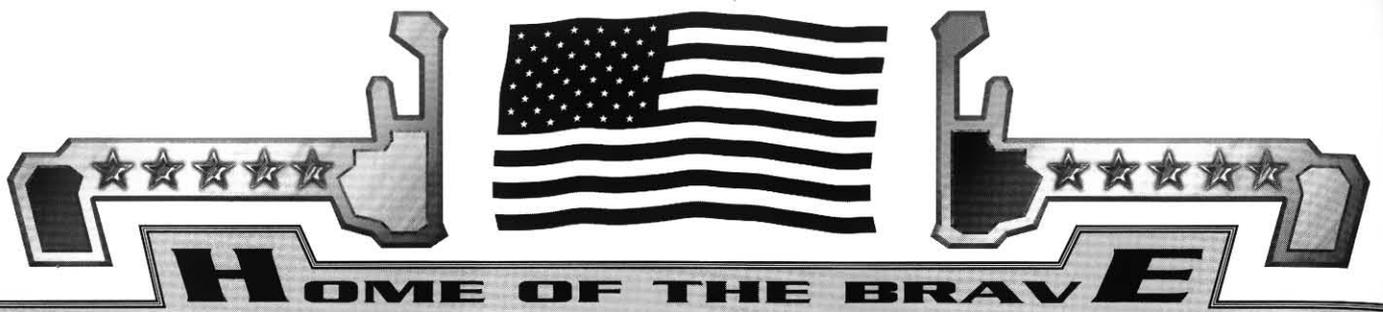
Dans l'ensemble, il existe des lieux d'habitation bien plus agréables. En fait, le seul avantage de la Floride par rapport au reste de Dixie, c'est que les vents changeants empêchent l'air chaud et humide de stagner, ce qui se produit dans de nombreuses autres régions du Sud.

VILLES NOUVELLES

Atlantis : En réponse à la montée du niveau des mers, un groupe de millionnaires et d'investisseurs ont cherché à sauver leurs superbes maisons du front de mer. Ils ont eu l'idée d'Atlantis, une ville flottante qui porterait leur résidence au-dessus de l'onde quel que soit le niveau des eaux.

Atlantis est une ville pittoresque, limitée à la circulation piétonne et aux AV et hélicoptères pour aller d'un toit à l'autre. La ville est reliée au continent par une chaussée flottante qui accepte le transport en commun des voitures maglev. Cette chaussée rejoint l'I-195 et dispose d'un terminus somptueux et d'un grand garage de stationnement sûr (sections touristes et habitants distinctes).

Bien qu'on puisse tout acheter à Atlantis, les prix sont très élevés pour les touristes. Les habitants de la ville ont droit à une carte de crédit d'achat AtlantaCred leur accordant des remises automatiques sur tous les achats effectués dans les magasins locaux. De cette façon, les habitants donnent l'impression de payer les mêmes prix gonflés



HOME OF THE BRAVE

que les visiteurs, ce qui a pour effet direct de diminuer le nombre de plaintes posées pour prix préférentiels.

Inspi

La Nouvelle Atlantis est l'endroit idéal pour passer des vacances reposantes en toute sécurité, jusqu'à ce que les personnages découvrent les activités nocturnes de la compagnie Petrochem. Les poissons meurent et les gens tombent malades. Qu'est censé faire le citoyen moyen de la Nouvelle Atlantis ? Acheter de l'aide ! Je suis sûr que les personnages-joueurs ont besoin de cet argent ; ils en ont toujours besoin.

POINTS CHAUDS

Tampa : Tampa a la particularité d'être la première ville, dans l'histoire du monde, à avoir été rasée par un roc largué depuis l'espace (l'ESA avait considéré la possibilité de lancer un roc sur Cap Canaveral, mais elle a estimé que la mutilation du programme spatial américain ne provoquerait pas une crise économique à long terme).

L'ESA avait braqué le roc sur les confins de la Baie de Tampa, qui commençait déjà à empiéter sur la ville du fait de la montée du niveau de la mer. Nul ne connaît la taille de ce roc, car la vase des raz-de-marée provoqués par son impact a obscurci et rempli le cratère qu'il avait creusé. Une chose est sûre : le roc a été efficace. Entre les chocs sismiques, la pression des vagues et les effets des raz-de-marée, Tampa, qui était déjà à moitié inondée, a été complètement annihilée. St. Petersburg et Clearwater ont également beaucoup souffert des séismes et des raz-de-marée.

Aujourd'hui, Tampa est une ville fantôme. Contrairement à Colorado Springs, le climat et l'environnement sont assez hospitaliers et on peut accéder à St. Petersburg et à Clearwater en traversant la baie, aussi Tampa est-elle plus à même de soutenir une société fantôme. De nombreux cyberpunks se servent de Tampa comme base arrière quand ils veulent fuir. Ils disparaissent dans les nombreux bâtiments abandonnés.

Tampa sert aussi de comptoir général aux marchandises frauduleuses à destination des Républiques Cotonnières. Le gouvernement de la Floride ne se soucie pas vraiment de savoir si les marchandises répondent ou non aux normes du Code Catalogue Uniforme des Fabricants de Dixie. Il ferme les yeux sur tous ceux qui distribuent ces articles du moment qu'ils ne le font pas en public. Des pressions en provenance de l'Alabama et des autres républiques cotonnières obligent les maigres forces de police de Floride à poursuivre ceux qui sont assez impudents pour écouler des objets prohibés en public.

Les Everglades : Si une grande partie des marécages a été inondée, ceux-ci se sont étendus quand le niveau de la mer a monté pour recouvrir la terre ferme. Les Everglades sont devenus le foyer de Los Marineros Rojos, un gang de Nomades de taille considérable. Les Marineros sont très fortement influencés par les cultes vaudous des Caraïbes, et ne respectent que la peur, la puissance et la sorcellerie.

En plus de leur opportunisme impitoyable, les Marineros sont incroyablement destructeurs sur le plan écologique. Ils chassent tout ce qui bouge, et la plupart des rapports s'accordent à dire qu'ils sont responsables de l'extinction de nombreuses espèces.

Se déplaçant à bord d'aéroglosses à fond plat et d'autres véhicules de récupération, les Marineros ont des activités très diversifiées. On les a même vus attaquer la banlieue de Miami.

• Georgie (GA)

Capitale : Atlanta.

Villes Nouvelles : Plantation

Industries : communication, produits laitiers, loisirs, pêche, récoltes alimentaires, industries lourde et légère, cheptel, travail manuel, riz.

À l'instar de la Caroline du Sud, la Géorgie s'est assez bien sortie de l'Effondrement, surtout si on la compare avec le reste de la région de Dixie. Le gouverneur de Géorgie s'appelle King Gardener (un faux nom), et il habite à Plantation (voir plus loin).

Gardener est universellement reconnu comme le plus important des membres de Dixie. Il est le chef d'Émeute qui a organisé les dictateurs de Dixie et permis à la machine politique de fonctionner sans heurts. Doté d'une grande intelligence politique et d'un fort charisme, il maintient une image publique impeccable. Il parvient à garder une grande popularité en prononçant des discours publics, en contrôlant les médias et en implantant des taupes et des faiveloir dans tous les auditoriums.

La Géorgie est la plus respectable des Républiques Cotonnières, car l'image soigneusement entretenue de Gardener en souffrirait s'il en était autrement. Les troopers de la Géorgie ne font pas d'incursions dans les autres états de Dixie et ne permettent plus aux patrouilleurs de l'Alabama de franchir leur frontière. Les allocutions télévisées enregistrées en public ont lieu dans des régions médiatiques définies, où les immeubles bien entretenus et des foules sélectionnées donnent l'image d'une Géorgie bien plus riche qu'elle ne l'est vraiment.

VILLES NOUVELLES

«Hitler est la première pop star que le monde a connue. Mais ce n'est certainement pas dû à ses positions politiques.»

- David Bowie

«Il faut me donner l'image d'un rocker.»

- King Gardener, Gouverneur de Géorgie

Plantation : Siège du gouvernement de la région de Dixie, Plantation est située dans les superbes Monts des Crêtes Bleues, au nord de l'état. C'est tout simplement le rêve chimérique d'un dictateur prétentieux, construit pour donner la puissante image médiatique d'une région de Dixie agréable et influente. La presse se laisse largement bernier, car elle est fortement contrôlée par l'appareil de Gardener. Grâce à l'effet utile de la presse, le stratagème Plantation est plutôt efficace, en Géorgie tout au moins.

Sortie de l'oeil des caméras, Plantation est la forteresse d'un paranoïaque. Des champs de mines, des fils barbelés électriques et des mitrailleuses automatiques assurent la sécurité de chacune de ses entrées.

Des gardes et des chiens patrouillent le périmètre. Ces précautions prennent quelques cyberpunks au piège tous les mois, des sudistes désespérés qui cherchent à renverser le porte-parole charismatique des régimes oppresseurs de Dixie.

• Louisiane (LA)

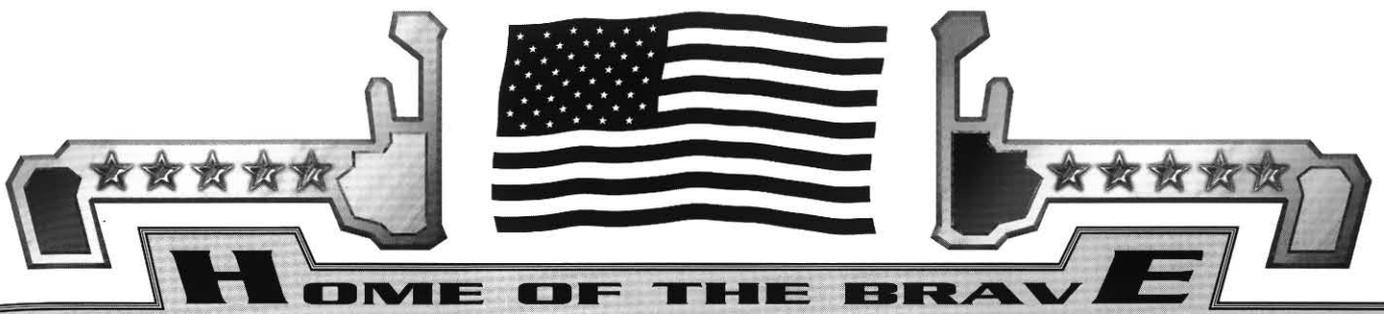
Capitale : Bâton Rouge.

Villes Nouvelles : la Nouvelle Orléans (en quelque sorte).

Industries : pêche, récoltes alimentaires, forages et traitement du pétrole, tourisme.

La Louisiane arrive en deuxième position, derrière la Floride, sur le plan des terres englouties par la montée du niveau des mers. De grandes zones de la Côte du Golfe sont irrécupérables, ensevelies sous plusieurs mètres d'eau salée. La Nouvelle Orléans a également été inondée et vit depuis au premier étage de ses bâtiments.

La Louisiane est peut-être le plus rural des états. Pendant l'effondrement, les Cajuns, qui connaissent bien les bayous et savaient y survivre, se sont maintenus en bonne condition. Un grand nombre de personnes, elles aussi originaires de Louisiane, ont suivi leur exemple. Ils quittèrent leurs congénères élevés dans les villes et les émigrants des autres états pour se débrouiller seuls. Cela a malheureusement eu pour effet



HOME OF THE BRAVE

secondaire l'oblitération quasi totale de l'écosystème de la Louisiane. Tout ce qui bougeait (et la plupart de ce qui ne bougeait pas) devint un gibier digne de finir dans une assiette.

Depuis, la Louisiane s'est lentement reconstruite. Le gouvernement d'état étrangle la population avec sa politique d'imposition intolérante et excessive, le peuple est maintenu dans un état de pauvreté tel qu'il lui est impossible de se soulever. A l'exception de l'Interstate 10, les routes ne sont plus entretenues depuis dix ans. Heureusement, les personnes les plus gênées par cette politique des transports sont les policiers. Ces derniers sont représentatifs de l'attitude léthargique de la Louisiane, mais ils se montrent particulièrement intolérants vis-à-vis des «déviantes». Ils compensent leur lamentable réseau routier par l'utilisation de radios, déployant des barrages pour attraper les fuyitifs qu'ils pourchassent.

VILLES NOUVELLES

Nouvelle Orléans : S'il ne s'agit pas d'une ville nouvelle au sens strict du terme, la Nouvelle Orléans a connu des changements radicaux depuis le tournant du millénaire. A cette époque, la majeure partie de la Nouvelle Orléans se trouvait sous le niveau de la mer, des digues et des stations de pompage tenant l'océan à distance. Alors que le réchauffement mondial faisait monter le niveau des mers, la Nouvelle Orléans réussissait à en suivre le rythme pendant un moment. Malheureusement, l'Effondrement a privé la Nouvelle Orléans de son soutien financier et malgré les tentatives les plus dévouées (mais maladroites) de la population, la mer n'a pas tardé à pénétrer dans la ville. L'eau salée eut tôt fait de corroder les pompes qui tentaient de l'expulser, et la mer remporta la victoire.

De nos jours, la Nouvelle Orléans est devenue une sorte de Venise timorée du Nouveau Monde, où les gondoles vont et viennent dans les rues des plus mauvais quartiers de la ville. Tout le monde est monté d'un étage ou deux, et des passerelles s'étendent au-dessus des rues gorgées d'eau. Certaines se dressent au dixième étage, voire plus haut, dans certaines parties de la ville. Les nouvelles constructions sont résistantes mais peu avenantes. En général, la pauvreté des citoyens est telle qu'ils n'ont pas le loisir de s'inquiéter d'autre chose que de fonctionnalité.

POINTS CHAUDS

Mardi Gras : André Avoyelle, le gouverneur de la Louisiane (son titre officiel est Grand Pou Bah), a choisi d'adopter une autre ligne de con-

duite pour s'assurer du bon comportement de la populace : le divertissement. Partisan convaincu de la politique gouvernementale «du pain et du cirque», il a fait de Mardi Gras une fête nationale. Chaque année, la police est officiellement mise en congé au début de Mardi Gras. Les Cops peuvent rester s'ils sont «volontaires» et ce, dans le seul but de servir les gens. Aucune arrestation n'est faite à Mardi Gras, sauf pour des agressions perpétrées sur les fonctionnaires dans l'exercice de leurs fonctions (des pompiers en train de circonscire un incendie, des policiers en train de procéder à une de leurs rares arrestations, ou des membres du gouvernement à tout moment).

Ainsi, pendant Mardi Gras, la population de l'état qui peut y assister, sans oublier les touristes courageux, se lance dans une noce incroyablement où tous les coups sont permis. Certains copulent dans la rue, d'autres achètent des narcotiques à tous les coins de rue, et les gamins endurents se battent et boivent jusqu'à en perdre connaissance dans le caniveau. Il est difficile d'accomplir des délits violents pendant cette période, car la ville déborde de gens désireux de se battre. Toutes les tentatives de la jouer dure débouchent habituellement sur une bagarre générale.

Pour les autochtones, Mardi Gras est un énorme exutoire à leur hostilité et leur dépression. Pour les visiteurs, c'est une occasion de se laisser complètement aller. Finalement, les fêtards épuisés regagnent leur triste foyer ou la ville dont ils sont originaires.

Notez qu'à défaut d'arrestations, la police prend bien note de l'identité des fauteurs de trouble. Si vous êtes sur la liste, il est nettement préférable pour vous de quitter l'état avant la fin de Mardi Gras.

Mardi Gras est le lieu de ralliement ultime. Il est pratiquement impossible de dire qui est qui, et c'est bien trop bruyant pour qu'on puisse écouter vos conversations par micro interposé. Presque tout peut arriver, et c'est généralement ce qui se produit.

• Mississippi (MS)

Capitale : Jackson

Villes Nouvelles : Issaquena

Industries : pêche, récoltes alimentaires, industrie, cheptel, exploitation des bois et forêts, travail manuel, industries lourde et légère.

Le Mississippi s'est aussi bien porté que les autres états de Dixie pendant l'Effondrement, c'est-à-dire pauvrement. Comme le reste

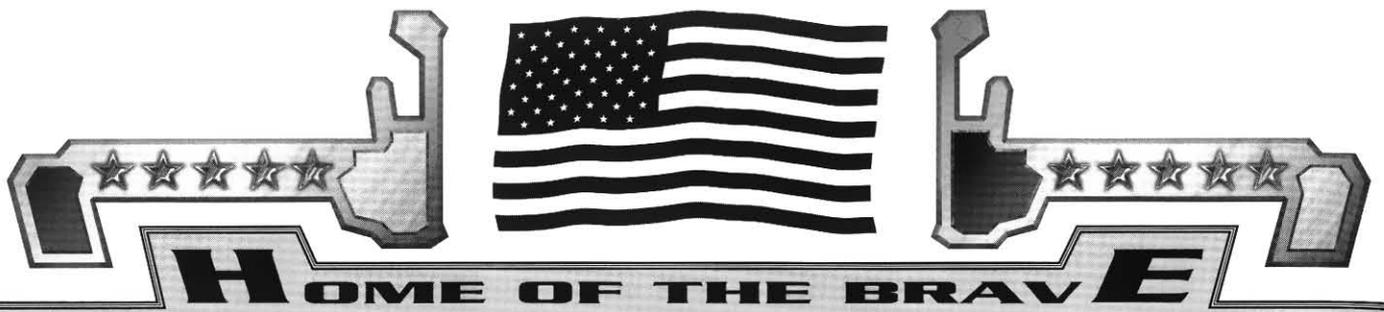
de Dixie, cet état chaud, humide et appauvri est dirigé par un gouverneur à vie. Cela dit, si le gouverneur n'a pas la finesse politique et l'intelligence de son mentor, King Gardener de Géorgie, elle fait preuve d'une prévoyance considérable.

Le Mississippi est le seul état de Dixie à avoir réussi à faire revenir un peu d'industrie sur ses terres. Le gouvernement Holmes a proposé une main-d'oeuvre de détenus à Daï Lung Armories, le producteur chinois de pistolets un coup en polymère, si celui-ci acceptait de construire une usine au Mississippi, juste au nord de Vicksburg. Devant cette offre de terrain gratuit et de main-d'oeuvre peu chère, Daï Lung a accepté de bon coeur. Une fois l'usine terminée, Holmes a fait passer une nouvelle loi sur l'impôt aux magistrats fantoches de son état, prenant ainsi plus d'argent sur les bénéficiaires de la compagnie chinoise. Ses analystes financiers avaient calculé juste. Les impôts ont augmenté à un point tel que le maintien du fonctionnement de l'usine ne rapporte presque plus rien aux Chinois. Bien sûr, ces produits sont tous vendus à l'extérieur de l'état.

Holmes a eu recours au même type de stratagème pour obtenir d'Arcadiex, une des plus grandes agricorpos, qu'elle reprenne la culture du coton (étant une fibre naturelle, le coton coûte très cher aujourd'hui). L'agricorpo a accepté d'utiliser une certaine compagnie de camionnage (appartenant à l'état) pour transporter ses marchandises, puis le gouvernement du Mississippi a augmenté les taxes sur les transports (et donc les frais de camionnage). En représailles, l'agricorpo a déduit la différence de ses impôts locaux. Quand Holmes a menacé de mettre un terme à l'exploitation du coton, Arcadiex a fait venir une section de Solos corporatifs. Cela a débouché sur une impasse : d'un côté, la police d'état empêche les Corporates de quitter la ferme de l'autre, la corporation menace de payer encore moins d'impôts.

Une fois, Arcadiex n'a pas payé ses taxes pendant un trimestre entier, et plusieurs camions chargés de coton raffiné ont soudain été «portés disparus, probablement détournés». Evidemment, si Arcadiex utilisait la pleine puissance de ses forces, elle pourrait mettre le Mississippi à genoux, mais les précédents légaux font qu'un des rivaux d'Arcadiex pourrait emménager et s'emparer du site pour défaut de paiement de l'impôt. Sous la menace d'une O.P.A. sauvage appuyée par le gouvernement fédéral, Arcadiex doit affronter Holmes avec des pincettes.

Avec l'augmentation des revenus et la baisse des coûts des prisons, Holmes et ses camarades ont pu entamer la reconstruction de la classe



moyenne. Grâce à des emplois gouvernementaux à l'échelle des salaires soigneusement déterminée, et grâce à un système d'avancement conçu pour réprimer les personnes considérées comme «peu fiables sur le plan politique», l'état produit une classe moyenne holmesienne, entièrement fidèle au concept du maintien du gouverneur tel qu'il est au pouvoir. Le Mississippi est la seule république cotonnière qui à organiser des élections, mais cette nouvelle classe moyenne assure la victoire systématique de Holmes.

Actuellement, le Mississippi a plus d'influence que n'importe quel autre état de Dixie, la Géorgie mise à part. Si Holmes persévère dans son désir de revitaliser le Mississippi, il pourrait bien remettre en question la toute puissance de la Géorgie.

POINTS CHAUDS

Issaquena : C'est un camp de prisonniers moderne de la pire espèce. Il se trouve sur les rives du Grand Bourbeux, à 40 kilomètres au nord de Vicksburg. Dirigé par des Chinois communistes, c'est le pire des sorts auquel un criminel du Mississippi puisse s'attendre. Les prisonniers politiques y sont également incarcérés, y compris (très occasionnellement) quelques personnes influentes que d'autres pourraient vouloir extraire.

• Caroline du Sud (SC)

Capitale : Columbia.

Villes Nouvelles : Grenfeld

Industries : produits chimiques, pêche, industrie moyenne, textile.

La Caroline du Sud a rejoint la Floride dans le rôle de membre mécontent de la région de Dixie. Toujours aussi indépendante, la Caroline du Sud a fait en sorte que Dixie et le reste des Etats-Unis connaissent sa position concernant les Républiques Cotonnières. Au fil des ans, la Géorgie et l'Alabama ont tenté d'intimider la Caroline du Sud pour qu'elle aligne sa politique sur celle de Dixie, mais elles n'ont pas réussi. Les voitures de patrouille géorgiennes et d'Alabama qui ont jugé opportun d'entrer en Caroline du Sud n'en sont jamais revenues. Ces affaires restent ouvertes, mais la police de la Caroline du Sud doute qu'elles soient jamais résolues (l'Alabama a récemment protesté en affirmant que la force opérationnelle d'une de ces affaires consistait en un seul policier, tué dans un accident de la route six mois plus tôt. La Caroline du Sud a promis de revoir bientôt la situation du personnel).

Bizarrement, la Caroline du Sud est autant un état policier que les Républiques Cotonnières. Cela ne veut pas dire que le public y soit maltraité, au contraire. D'ordinaire, la population dans son ensemble approuve le gouvernement. C'est juste que la Caroline du Sud est sous le coup d'une loi martiale décrétée par mesure de sécurité contre les activités terroristes et les tentatives d'assassinats des extrémistes de Géorgie et d'Alabama.

Pour l'instant, donc, certains droits civiques ont été suspendus dans cet état ; le droit à un procès équitable, par exemple.

Généralement, la police se comporte comme si la loi martiale n'était pas en vigueur, mais si une situation de danger potentiel se fait sentir, elle cognera sur les mécréants, et elle cognera dur.

VILLES NOUVELLES

Grenfeld : Cette ville corporative est dirigée par l'agricorpo allemande Ackermacht. La dernière pierre a été posée en 2019 et la première récolte de coton vient juste d'être moissonnée. On l'a bâtie dans le sillage de l'entreprise agricole Arcadiex au Mississippi, ceci afin de participer aux bénéfices, vendre moins cher qu'Arcadiex et attiser le conflit opposant cette dernière au gouvernement du Mississippi. Arcadiex a répliqué en finançant des criminels dont le travail consiste à infiltrer Grenfeld et à provoquer des troubles. Pour ce faire, certains vendent des drogues dures, d'autres ont recours à une violence créative, et d'autres provoquent des turbulences sociales par l'usage de la séduction, de la rumeur, et d'autres choses du même genre. Arcadiex n'est pas un cas isolé. Malgré sa jeunesse, il est intéressant de vivre à Grenfeld.

Les Etats Libres

Six états entrent dans la catégorie des «Etats Libres». Ils ont tous un statut de quasi-indépendance par rapport au gouvernement américain, une position qu'ils ont obtenue grâce à leur puissance commerciale.

Le Texas a été le premier état libre, même si, à l'époque, cette appellation n'avait pas encore été créée. La Fission Moyen-Orientale de 1997 et la Sécheresse de 98 ont placé le Texas au sommet d'un amas de richesses, grâce à ses puits de pétrole marins et sa production intensive de nourriture. Comme le prix de ces marchandises flambait, une grande partie de l'argent disponible aux Etats-Unis a afflué vers le Texas. Par voie de conséquence, le poids de la fiscalité pesant sur la plupart des Texans a fait un bond

proportionnel, diminuant dans le même temps leur pouvoir d'achat. Vers la fin de 1998, Sally Ross (la doyenne des sénateurs Perostista), lasse des structures fiscales américaines, a proposé la Loi Ross, qui cherchait à renverser la prédominance des lois nationales sur les lois des états.

Même si le gouvernement d'état considérait sérieusement ce projet de loi, la plupart des gens pensaient qu'il ne passerait pas. Au début de 1999, les Etats-Unis votèrent le Statut Fédéral sur les Armes. Pour les Texans, c'était la goutte d'eau faisant déborder le vase. La Loi Ross a immédiatement été adoptée lors d'une session extraordinaire et le Statut Fédéral sur les Armes a été déclaré nul et non avenue de facto dans les frontières de l'état. Ipso facto, les questions nationales sont passées au second plan par rapport aux problèmes locaux, impliquant par là-même que l'appartenance à l'Union dépendait du bon plaisir de l'état. On n'avait pas vu l'Union confrontée à un tel défi depuis 1861, aussi le gouvernement a-t-il réagi par l'usage immédiat d'une force surprenante.

Malheureusement, le gouvernement national ignorait que le Texas possédait une telle puissance économique. Menaçant de faire sécession de l'Union, le Texas a interrompu ses expéditions de pétrole, d'essence, de nourriture, et de produits électroniques vers les autres états, bloquant ainsi le programme spatial américain. Les banques texanes gelèrent les actifs nationaux et toutes les communications électroniques firent l'objet d'une surveillance et d'une censure sévères. Voyant là une opportunité à saisir, l'Alaska rejoignit l'embargo en votant sa propre version de la Loi Ross et en bloquant un peu plus le ravitaillement en nourriture et en essence de la nation.

S'il était possible de s'occuper d'un état, il n'en n'était pas de même de deux états puissants. Atteint par ces actions, le gouvernement a cherché à éviter un conflit direct. Des négociateurs nationaux n'ont pas tardé à rencontrer des représentants du Texas et de l'Alaska et à trouver un compromis, celui du système des Etats Libres.

Ce compromis a permis aux Etats-Unis d'éviter une nouvelle guerre civile, mais d'autres états y ont vu la capitulation du gouvernement national face aux intérêts des états. Dans les années qui suivirent, la Californie (soutenue par les représentants du Texas et de l'Alaska) s'est proclamée Etat Libre, le Nevada a tout simplement acheté son statut libre (le prix payé n'est pas de notoriété publique) et l'Utah a pu se déclarer libre, principalement parce que ça n'intéressait personne.



• Alaska (AK)

Capitale : Juneau.

Statut : Etat Libre en l'an 2000.

Villes Nouvelles : Philogaia, Fourches Vertes et d'autres communautés agricoles industrielles.

Industries : techniques du génie biologique, produits laitiers, pêche, récoltes alimentaires, énergie hydraulique, cheptel, exploitation des bois et forêts, forages et traitement du pétrole, métaux précieux, chantiers navals, logiciels, eau.

Avec le réchauffement du climat mondial, l'Alaska a rejoint les états producteurs de céréales panifiables, fournissant d'incroyables quantités de céréales modifiées par génie biologique pour pousser dans son climat. Cet événement, et sa participation continue au ravitaillement faiblissant du pétrole, a provoqué l'augmentation de ses richesses et celle, plus prononcée encore, de sa population. En fait, seul le terrain montagneux de l'Alaska a empêché les villes agricoles corporatives de l'envahir.

Juneau, Ketchikan et Sitka sont devenues les nouvelles stars de l'industrie du logiciel, la politique douce d'imposition corporative de l'Alaska ayant encouragé les compagnies de logiciel mécontentes de Washington à emménager au nord. Le prix relativement bas des terres et la beauté naturelle de la côte accidentée de l'Alaska n'en ont été que plus stimulants... tant qu'ils ont duré.

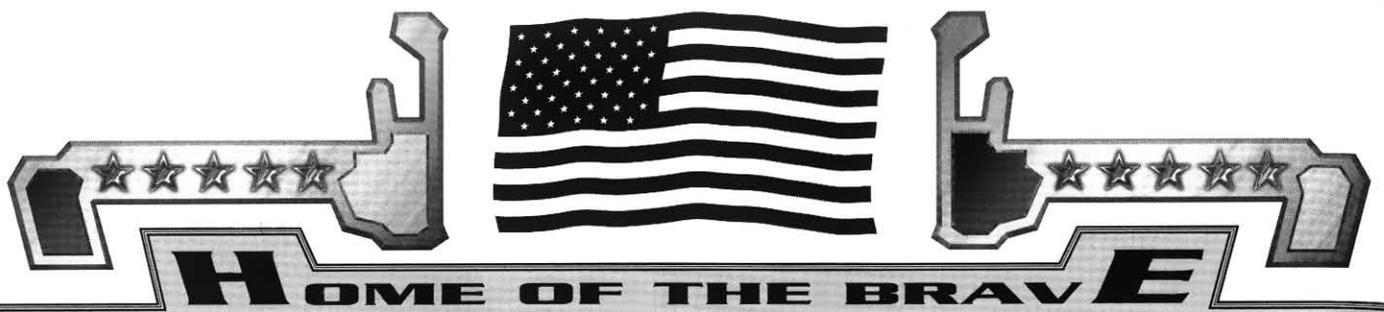
Aujourd'hui, entre une croissance rapide de la population, une circulation navale excessive, et les retombées des catastrophes écologiques que les courants océaniques charrient au nord, la majeure partie de la bande étroite de l'Alaska n'est plus qu'une terre dévastée.

Pendant ce temps, dans la partie centrale, de grandes régions agricoles ont surgi un peu partout dans la vallée fluviale du Yukon. Petrochem / Freightrunners ont même fondé une énorme ville agricole industrielle, Philogaia, au beau milieu du Monument National des Yukon Flats. Il en est ressorti un tollé général, mais l'opinion divisée des magistrats alaskans a

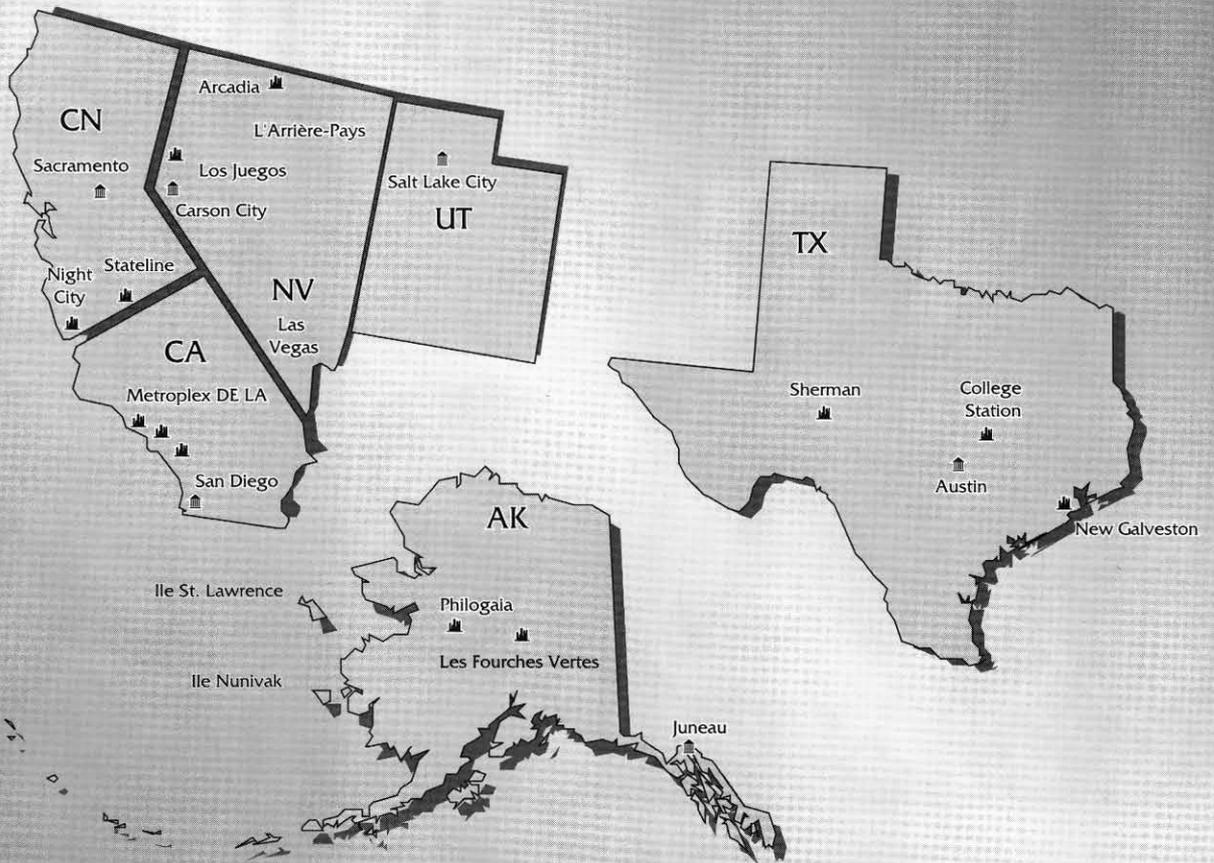
empêché toute mesure disciplinaire. Par voie de conséquence, de nombreuses personnes se sont mises à accuser certains représentants de pratiquer la politique du lèche bottes ou de toucher des pots-de-vin. Mais aujourd'hui, même si le gouvernement de l'Alaska prend effectivement des mesures de rétorsion, il est manifestement trop tard. La vie n'est pas toujours facile quand on est un Etat Libre.

Heureusement, cet état d'indépendance réserve des avantages. Les analystes politiques ont été nombreux à croire que le gouvernement alaskan serait paralysé par le groupe de pression des Esquimaux, à l'instar du mouvement des Inuits canadiens, mais tel n'a pas été le cas. Les Esquimaux ont le sentiment d'avoir plus de poids dans le gouvernement de l'Etat Libre qu'ils n'en avaient lorsqu'ils appartenaient à l'Union. En outre, les rapports raciaux sont agréables.

Le fait que les Esquimaux gagnent beaucoup d'argent depuis l'arrivée des corpos a peut-être eu une certaine influence sur leur attitude.



LES ETATS LIBRES



Les lois de l'Alaska sont permissives. Mais les armes y sont strictement contrôlées. Les armes de poing plus petites (et donc plus faciles à cacher) qu'un Colt 45 automatique ne sont pas autorisées. Cependant, les gros pistolets, les fusils à pompe, et les fusils non-automatiques ne sont pas soumis à cette limitation, car la région se compose encore en grande partie d'étendues sauvages (y compris certaines des villes intérieures).

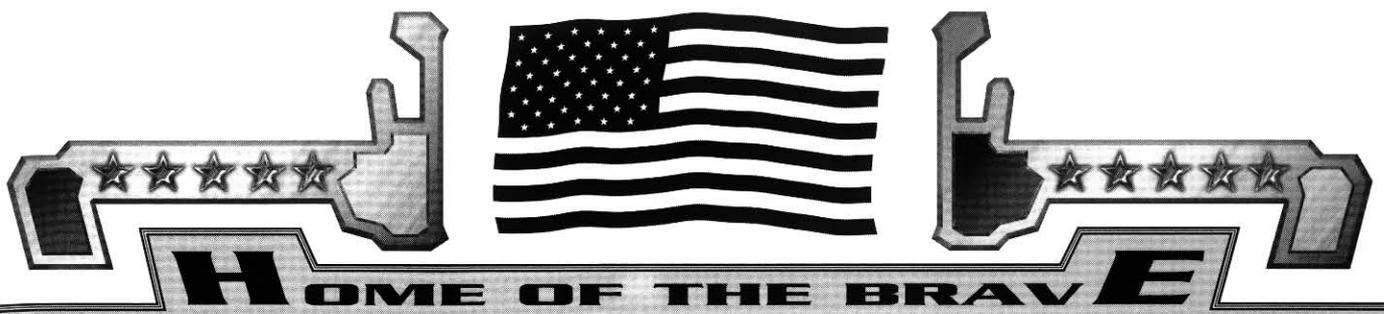
Sur le plan économique, l'Alaska a toujours été cher par rapport aux autres états, et cette situation n'a pas changé le moins du monde. La plupart des cyberpunks verront leurs économies s'évaporer rapidement s'ils essaient d'emménager et de trouver du travail dans cet état. Attendez-vous à ce que tout soit 25 % plus cher qu'ailleurs. Bien sûr, si vous dégotez un boulot, la paie est également 25 % plus élevée, ce qui compensera sans problème.

Le Détroit de Béring a été le cadre d'expéditions commerciales à destination de la Russie. L'Alaska a même été jusqu'à considérer la possibilité d'utiliser une grande chaussée flottante jetée en travers de la partie la plus étroite du détroit pour y faire circuler des convois routiers à l'instar des travaux réalisés par les Australiens, mais ce concept a été abandonné par la suite. Le commerce s'est officiellement arrêté dès l'instant où les Russes se sont emparés de deux îles de l'Alaska. Cependant, des navires de contrebande ont pris le relais.

L'Alaska a une armée d'état très puissante, même si ces effectifs sont réduits. Son commandement a «hérité» de toutes les bases SAC/ADC (Strategic Air Command/Aide-de-Camp) et de tout le matériel de la ligne DEW (Distant Early Warning, ligne de radars située près du 70ème parallèle aux USA) Bien sûr, elle les a récupérés pour ses propres desseins.

POINTS CHAUDS

Vallée de Yukon : Les plantations de Philogaia sont le site d'activités écoterroristes. L'Enclave du Terrorisme Naturaliste de l'Alaska (ETNA), le groupe écoterroriste dominant, a déclaré la guerre à Petrochem pour avoir profané le Monument National de Yukon Flats et avoir joué un rôle capital dans la destruction de l'écosystème alaskan. L'ETNA emploie des tactiques fort diversifiées. Elle sème des mauvaises herbes dans les champs de céréales modifiées par génie biologique, allume des incendies de forêt ou largue des milliers de moustiques alaskans dans le système de ventilation des bureaux de Petrochem. Son action la plus remarquable a consisté en l'introduction d'un ours polaire dans le bureau d'un jeune cadre appelé Barker. Ce matin-là, il est entré dans son bureau, il a effrayé l'ours, et, bien entendu, cela fut sa dernière erreur. Deux autres employés ont égale-



ment été tués. Cet incident a causé des problèmes dans les deux camps de la guerre ETNA-Petrochem.

Petrochem est inquiétée pour avoir massacré l'ours au lieu de l'assommer comme l'exigeaient les lois sur les espèces en voie de disparition et l'ETNA pour avoir introduit l'ours dans le complexe. L'ETNA affirme que l'ours en question était un animal domestique.

Pendant ce temps, dans les rues de Fairbanks, les T-shirts arborant l'inscription «Mangez Petrochem» sont encore à la mode, et une chaîne de fast-foods continue à vendre des Barker Burgers (également appelés «mains sur seigle») malgré les pressions de l'agricorpo.

La Mer de Béring : Les îles de l'Alaska constituent également une région active. Juste après que l'Alaska eut fait passer sa version de la Loi Ross et rejoint le Texas dans son embargo économique des quarante-huit états restants, les troupes russes ont tranquillement occupé l'île de Saint Lawrence et l'île de Nunivak, renforçant de cette manière leur position stratégique dans la mer de Béring. Bien évidemment, cela rend le gouvernement de l'Alaska plutôt nerveux. En effet, la plupart des céréales cultivées dans la vallée du Yukon sont convoyées sur ce fleuve pour être chargées sur des super-transporteurs à destination de Seattle et des marchés de consommation. Ils passent inévitablement près de ces îles.

En tant qu'Etat Libre, l'Alaska sait qu'elle ne peut espérer aucune aide du gouvernement des Etats-Unis pour déloger les Russes de leur position. La population sur laquelle l'Alaska peut s'appuyer pendant un conflit s'avérait faible (la plupart des habitants sont des salariés-esclaves corporatifs), l'état a été contraint d'engager des Solos indépendants pour qu'ils l'aident à refouler les Russes de leur côté de la ligne de changement de date.

Lazare et d'autres corporations sécuritaires de moindre importance sont en concurrence pour décrocher un contrat d'exclusivité. Elles espèrent d'un pouvoir se faire une réputation de compétence dans un domaine où Arasaka brille tout particulièrement.

Inspi

Le torchon brûle à nouveau entre Petrochem et SocOil. Les deux camps ont subi des sabotages ces derniers mois, des deux côtés du détroit. Bien entendu, ils s'accusent mutuellement. Il est possible qu'aucune des deux compagnies ne soit responsable et qu'un tiers se joue d'elles en les dressant l'une contre l'autre. Mais qui peut avoir intérêt à une telle opposition ?

• NEVADA

Capitale : Carson City.

Statut : Etat Libre en 2003.

Villes Nouvelles : Arcadie, Los Juegos.

Industries : biosculpture, drogue, loisirs, marchés financiers, jeux de hasard, métaux précieux, prostitution, tout ce qui est illégal partout ailleurs.

Le Nevada a été durement touché par l'Effondrement, car la majeure partie du peuple américain s'est soudainement retrouvée sans argent à investir dans les jeux de hasard. Le Nevada a réussi à s'en sortir en offrant des vacances à des prix forfaitaires incroyablement bas aux corporations européennes et asiatiques. Une fois les «robots» affairistes séduits par des nuits d'hôtel à 10 eb et des verres d'appel à 1 eb, il était facile de les convaincre de se séparer de leur argent aux tables de jeux, sous forme de pourboires à donner au personnel attentionné, ou pour se payer le confort d'un partenaire sexuel inconnu.

Grâce à cet «effet compte-gouttes», le reste du Nevada n'a pas tardé à profiter du succès des casinos, et l'état s'est fait un devoir de réagir. Il a créé des patrouilles pour empêcher les Nomades de traverser la frontière de l'état dans l'espoir d'en partager les richesses avec ses habitants. Des gens désespérés ont accepté des boulots avilissants et mal payés, juste pour gagner un peu de thune. Par voie de conséquence, L'économie du Nevada fut soutenue et comme ces employés craignaient pour leurs nouveaux emplois, ils ont travaillé plus que de raison, dotant les casinos d'une réputation hors-pair à l'étranger.

Le Nevada est vite devenu un état à industrie unique : l'industrie des services. A une époque où le gouvernement américain se battait avec les états indépendantistes du Texas, de la Californie et de l'Alaska, le Nevada en a profité acheter son propre statut d'Etat Libre, donnant ainsi un coup de fouet plus que nécessaire aux réserves financières des Etats-Unis. Et, bien sûr, une fois que le Nevada (et le reste des Etats-Unis) s'est redressé économiquement, les casinos se sont progressivement remis à augmenter leurs prix. Les plus défavorisés, les désargentés doivent absolument s'arrêter dans l'un des bou-ges de jeu dressé à quelques centimètres de la frontière du Nevada.

Depuis son rétablissement, le Nevada a consenti tous les efforts pour devenir le premier lieu de détente au monde. Les aménagements extensifs effectués sur le Lac Tahoe ont attiré beaucoup

de clients, et la nouvelle constitution minimaliste du Nevada (qui légalise à peu près tout) a alléché les personnes blasées disposant d'assez d'argent pour ne rien se refuser.

Parallèlement, il ne se passe rien du côté est de l'état. Les clients qui viennent de l'Utah sont rares, voire inexistant, aussi le Nevada a-t-il largement négligé cette région, la laissant s'occuper comme bon lui semble. La partie est du Nevada est l'un des rares endroits où subsiste l'Amérique des petites villes. S'il a jamais existé un endroit où il fait bon disparaître, c'est du Nevada oriental qu'il s'agit.

Le climat est ce qu'il y a de pire dans l'arrière-pays du Nevada. Avec le réchauffement mondial des dernières années, cet endroit est devenu accidenté et la plupart des cyberpunks élevés dans les villes s'y retrouveront dans l'incapacité de survivre sans aide locale.

LA LOI

Il n'y a aucune loi en vigueur dans le Nevada, mais le meurtre et les voies de fait sont quand même très mal vus, parce qu'ils perturbent la clientèle. On peut régler les querelles de façon martiale dans l'une des innombrables arènes, où les gens (vous compris) peuvent parier sur le résultat.

Quant à la Patrouille Frontalière, c'est une autre histoire. Si aucune ligne directrice bien précise n'explique qui peut être où et à quel moment, la Patrouille Frontalière a le pouvoir de prendre n'importe qui, n'importe quand, pour n'importe quelle raison et de le rejeter hors du territoire de l'état.

Comme il n'existe aucune loi sur le contrôle des armes dans le Nevada, la police et la patrouille frontalière sont tout particulièrement bien armées.

Les vols internationaux directs profitent des lois laxistes de l'état pour faciliter la contrebande. N'importe qui peut emmener n'importe quoi aux Etats-Unis, à condition de passer d'abord par le Nevada. Il en est ressorti de nombreuses frictions entre le Nevada et les états voisins, ces derniers ayant été contraints de créer des patrouilles frontalières et douanières musclées pour endiguer l'afflux de drogues, d'esclaves, d'armes militaires et bien d'autres articles de contrebande.

Les deux Californie ont choisi d'obliger les avions-cargos à destination du Nevada à atterrir, pour y confisquer toutes les marchandises illégales. Il semblerait que cette décision renverse la tendance tout au moins, en ce qui concerne la contrebande à grande échelle.



VILLES NOUVELLES

Arcadie et Los Juegos : Elles ont toutes les deux été conçues par le gouvernement du Nevada dans le but exprès de fournir du plaisir brut. Arcadie se trouve près de la frontière Orégon-Idaho, à l'est de la Nationale 95 dans la Forêt Nationale de Humboldt. Los Juegos est située sur la rive orientale du Lac Tahoe, et s'étend sur toute la zone qui sépare les villes fantômes de Zephyr Cove et de Glenbrook (elle est donc commodément proche de la capitale).

Si Reno et Las Vegas restent les régents populaires du jeu, les riches et les puristes du plaisir vont en Arcadie et à Los Juegos. La visite de ces villes revient cher, mais elles offrent toutes les distractions dans un environnement exclusivement piétonnier. Le jeu, les drogues de synthèse, la prostitution experte, les activités en milieu sauvage, les privations sensorielles, les courses et les sports de combat sont tous disponibles. Dites ce que vous voulez et vous l'aurez. Pas d'attente, pas d'histoires et aucune plainte pour mauvaise qualité du service n'a jamais été déposée.

Inspi

Il semblerait qu'un certain nombre de jeunes filles aient pris une poudre fournie par leur compagnon dans la zone d'Arcadie. Le fait est qu'on ne les revoit jamais après. La rumeur veut qu'un nouveau bordel offre des Filles de Joie biosculptées, lesquelles seraient très dociles, presque dépourvues de libre arbitre. Mais c'est quand même un endroit agréable à visiter.

POINTS CHAUDS

Carson Mint : Carson Mint est une petite chaîne de salons de biosculpture experts. Grâce à une donation du gouvernement du Nevada, elle a pu éclipser les cliniques californiennes sur les plans de la compétence et de la qualité du service. Attendez-vous à ce que la biosculpture y coûte jusqu'à dix fois le prix, mais rappelez-vous que ces gars-là ont droit à une réduction sur leur prime d'assurance incurie. On trouve les cliniques de Carson Mint à Reno, en Arcadie, à Las Vegas et à Los Juegos. Certains disent qu'elles gagnent énormément d'argent en fournissant des biosculptures illégales, sans poser de questions.

L'Arrière-Pays : Avec le déclin des petites villes et l'émigration de la plupart des habitants du Nevada vers les villes du jeu sud et occidentales, le nord-est du Nevada est devenu une sorte de Mecque pour les derniers montagnards. Principalement constitués d'Amérindiens, mais aussi d'un fort contingent de mécontents cherchant à fuir la décomposition urbaine post-industrielle, ces gens ont créé leur propre structure sociale branlante.

Ils n'aiment pas les étrangers et leur propension à attaquer les caravanes a pratiquement fermé l'Interstate 80 et la Nationale 50. Certains Nomades se demandent si la Patrouille Frontalière du Nevada ne fournirait pas d'armes lourdes aux habitants de l'arrière-pays pour en faire un meilleur agent de dissuasion. Après tout, à quoi sert d'avoir des policiers des frontières quand on dispose de milliers d'autochtones prêts à tuer les intrus gratuitement ?

Il faut remarquer que l'influence grandissante des habitants de l'Arrière-Pays a contraint les camionneurs du Nevada à se déplacer sous forme de convois volumineux et armés sur la Nationale 95 (entre Las Vegas et Reno). Il y a toujours de la place pour un Solo en mal de chance.

• Californie du Nord (CN)

Capitale : Sacramento.

Statut : séparée de la Californie du Sud en 2012, reconnue en 2016.

Villes Nouvelles : Night City, Stateline.

Industries : techniques du génie biologique, cybertech, électronique, loisirs, marchés financiers, récoltes alimentaires, industrie légère, exploitation des bois et forêts, logiciels, eau, vin.

La Californie du Nord est l'état le plus récent de l'Union. Il n'a pas été officiellement reconnu par le gouvernement des États-Unis avant 2016. Les comtés du nord ont décidé de faire sécession de l'état quand ils en ont eu assez du contrôle croissant qu'exerçait le Métroplex de Los Angeles et du retour des lois et règlements préférant l'urbanisme à la ruralité.

La Californie du Nord comprend les comtés de Monterey, Fresno et Mono, et divers points au nord. Les comtés de San Luis Obispo, Kings, Tulare, Inyo et ceux situés plus au sud sont restés en Californie du Sud.

La majeure partie de la Californie du Nord a conservé son climat agréable, et c'est grâce au gouvernement d'état que l'agriculture industrielle n'a pas pu monopoliser la production alimentaire californienne. Bien sûr, l'exploitation familiale a complètement disparu, mais il existe encore de petites coopératives privées et de nombreux Californiens sont disposés à payer un prix plus élevé sur les aliments «du jardin» pour empêcher les mégacorporations de gagner plus d'argent.

Le tourisme est une industrie capitale pour la Californie du Nord, Yosemite et Shasta étant situées dans ses frontières. Des millions de touristes visitent ces lieux chaque année. Des mil-

lions d'autres visitent le Redwood National Park pour y admirer les arbres majestueux avant qu'ils n'étouffent sous le coup de l'incroyable pollution entraînée par les voitures.

Avec la scission des deux Californie, la Californie du Nord est devenue un état somme toute assez riche. Tous ceux qui ont eu les moyens de fuir le style de vie du Métroplex de la Californie du Sud ont emménagé au nord, emportant leurs voitures, leurs bars à expresso, et leurs salons de bronzage. Du coup, les prix augmentent partout où ils se sont installés. L'augmentation du coût de la vie entraînée par ces gens fortunés a jeté des milliers de Californiens du Nord à la porte de leur maison. Ils se sont retrouvés à vivre dans la rue ou à emménager dans les pires quartiers de Los Angeles. Rares sont ceux qui voulaient aller au sud, et c'est pourquoi le problème des sans-abri de Californie du Nord est l'un des pires du pays.

La Bay Area est devenue un port très industriel de Californie du Nord. En effet, il est plus facile pour cet état de faire son propre commerce international que de passer par l'intermédiaire du gouvernement américain. CalNor espérait également jouer les intermédiaires pour les expéditions maritimes américaines de la Côte Pacifique, mais le port de Seattle a pu s'en charger avec une grande efficacité, au grand soulagement des États-Unis.

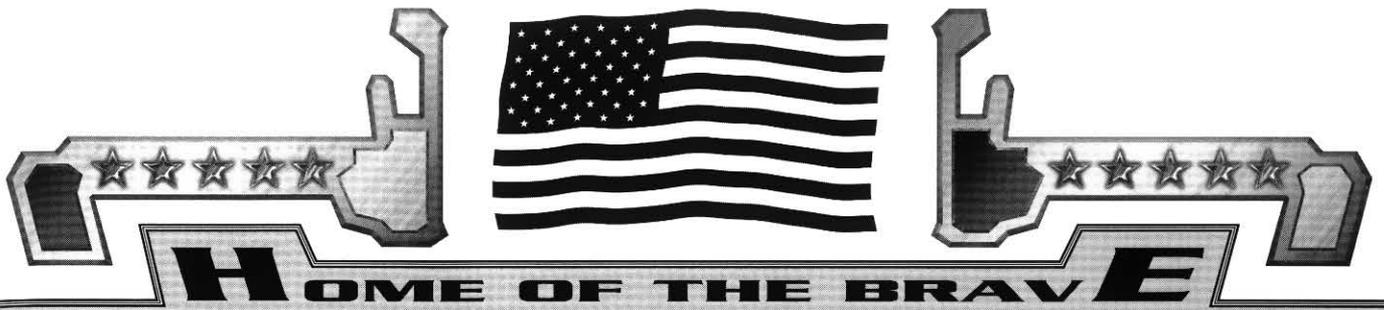
POINTS CHAUDS

Stateline : La ville de Stateline a été construite par Freightrunners, une grosse compagnie de camionnage, sur la frontière séparant les deux Californie et au niveau de l'Interstate 5. Cette n'offre rien qui puisse réjouir le cœur de personnes ne pensant pas qu'à l'argent. Elle est en majeure partie dominée par des relais routiers, des postes d'inspection des douanes et par l'entreprise extensive de Freightrunners, laquelle facilite le cheminement rapide des expéditions d'état à état. Toutefois, comme la ville chevauche la frontière des deux états, les visiteurs peuvent passer d'une juridiction à l'autre pour se livrer à une petite contrebande personnelle. Il leur suffit d'être assez professionnels pour éviter d'attirer l'attention des nombreux policiers des deux états.

Inspi

Stateline est le centre de toutes les opérations de contrebande menées entre ces états, et de la plupart des activités illégales conduites le long de la côte californienne. S'il se passe quelque chose, c'est probablement les camionneurs de Stateline qui s'occupent de le convoier.

Night City : Faut-il vraiment en dire plus ?



QUESTIONS ET REPONSES

Le Net 54 a le doigt sur le pouls de l'Amérique. Nous savons ce que vous voulez - parce que nous vous le demandons ! Tous les ans au mois de juillet, les employés du Net 54 envahissent les rues de toutes les grandes villes et Arcologies pour tenter de découvrir «l'Américain moyen» de la période d'après-Effondrement. Ces questions vont des revenus au mariage en passant par votre arme préférée. Voici quelques questions et réponses prises au hasard dans notre étude de 2020.

Votre personnalité médiatique préférée ?

Lynae Carlson, état libre de CalSud, Métropole de Los Angeles

«Eh bien, y avait ce gars vraiment cool qui avait une émission appelée *Vous y êtes* sur DMS. L'idée, c'était qu'on voyait des fusillades au fur et à mesure qu'elles se produisaient. Je crois qu'il s'appelait Chuck quelque chose, ou un truc du genre. Une fois, son van-caméra s'est retrouvé en plein combat de gangs à Night City. Il en a dégommé 4 en direct à la télé ! Ce qu'il est cool ! Une autre fois, il a pris une balle de .45 dans la mâchoire, ça lui a explosé tout un côté. Mais il a continué à filmer. Au bout d'un an, ils l'ont privé d'antenne à cause d'une histoire de snuff movies et de cybergadgets un peu trop nombreux. C'est dommage, il était vraiment cool !»

Qu'est-ce que tu vas manger, ce soir ?

Lyle, Arcologie du New Jersey

«Le dernier mec qui m'a posé ce genre de questions idiotes. Dégage de mon champ de vision !»

Avez-vous des enfants ?

Patty Somerset, Dayton, Ohio

«Ben, y a eu ce docteur à l'hôpital où j'étais. J'avais été grièvement blessée dans un incendie et, ben, je ne peux rien prouver, mais j'y suis restée un an et ils m'ont droguée à mort. Et ce

docteur, il m'aimait bien, si vous voyez ce que je veux dire. L'hôpital et le docteur disent que j'ai dû rêver, mais ça faisait vraiment mal à la fin, et j'ai ces marques sur le ventre. Je ne sais pas pourquoi ils me mentent, le docteur était mignon et tout, je crois que sa femme en serait devenue dingue, toutefois. C'est pas comme si j'avais été une gosse ou un truc comme ça, j'avais treize ans quand ils m'ont laissé sortir.»

Avez-vous déjà reçu une balle ?

Morgan Blackhand, New York, New York

«Bouah ah ah ! C'est une blague ou quoi ? Où se cachent le petit merdeux et sa caméra ?»

Avez-vous déjà tué quelqu'un, et si oui, combien de personnes ?

Traci Frost, Miami, Floride

«Eh bien, une fois, le chef des poseurs Japonais de Miami s'est mis à en pincer pour ma soeur Karen. Ils l'ont enlevée en pleine rue et l'ont amenée chez un charcadoc qu'ils utilisent. Ils ont massacré son corps : des yeux énormes, une bouche minuscule et une couleur de cheveux vraiment bizarre. Ils lui ont même mis ces drôles de petites cornes sur la tête, et ils lui ont fait porter ce bikini en peau de tigre. C'avait quelque chose à voir avec un vieux dessin animé importé d'un pays du bord du Pacifique. Un après-midi, elle a réussi à mettre les voiles et à atteindre mon

appartement. Deux d'entre eux la suivaient à la trace. Des types énormes avec une tête minuscule et des cicatrices bizarres sur la poitrine. Ils ont défoncé la porte en hurlant un truc comme «l'attaque des cents poings». Ma frangine et moi on a ouvert le feu avec deux fusils à pompe que mon petit ami m'avait offert à Noël. Ils sont tombés comme deux sacs de patates. Je jure devant ce jour qu'un d'eux a dit «Je suis déjà mort». Je me demande ce que ça veut dire. A la fin, ma frangine a gardé sa biosculpture et est partie à Las Vegas pour devenir strip-teaseuse. Allez y comprendre quelque chose !»

Parcourez-vous régulièrement le Réseau ?

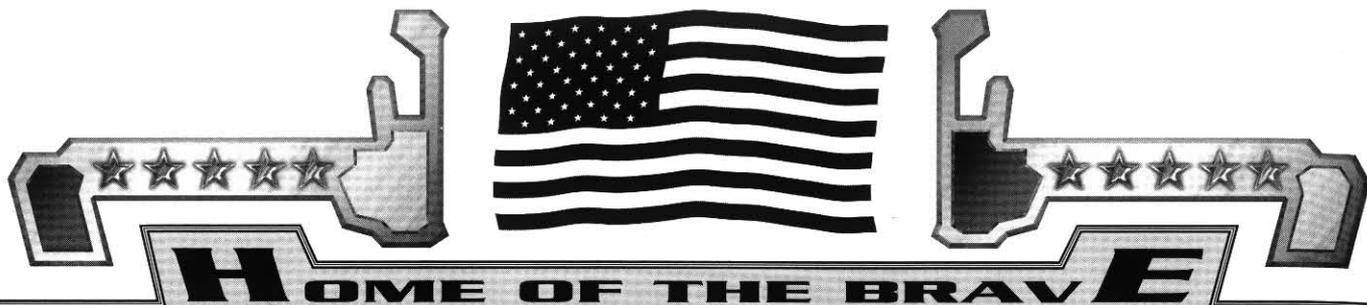
Kimi Tara, Albuquerque, Nouveau Mexique

«Non, mais je suis sortie avec Rache Bartmoss une fois, est-ce que ça compte ?»

Possédez-vous un ordinateur individuel ?

Richard Franklin, Virginie

«Ouais ! J'ai fait cette super affaire sur ce gros système quand ils ont soldé tout leur matos à Fort Meade. Le seul problème, c'est qu'il y avait ce fichier appelé NORAD 1 sur le disque et j'ai pas pu l'effacer. J'ai pas arrêté de téléphoner, mais personne à Langley n'a pu m'aider. J'ai fini par m'y introduire et tout ce que j'ai trouvé c'est une liste de nombres à 10 chiffres. J'ai toujours une impression de cette liste sur mon bureau au boulot.»



QUESTIONS ET REPONSES

Pour qui travaillez-vous ?

Kirsten Decker, Night City, CalNor

«Ça vous r'garde foutrement pas !»

Quel est votre musicien/groupe préféré ?

Lisa Hanson, Fargo, Dakota du Nord

«Eh bien, j'aime encore les Beatles. Mais le dites pas à mes amis.»

Etes-vous marié ?

Jason Stalkon, Salt Lake City, Utah

«Putain, ouais, il n'y a pas un homme qui craint Dieu dans les environs qui n'entretienne pas au moins deux ou trois femmes fécondes. Après tout, un foyer qui ne compte pas cinq ou six petites dames n'est pas un endroit où il fait bon vivre. Au fait, comment se fait-il qu'un joli petit brin de fille comme vous soit toujours célibataire ? Mon fils habite juste de l'autre... Aïe, pourquoi m'avez-vous frappé ? Si vous voulez porter une jupe pareille, faut vous attendre à vous faire un peu peloter. Une fille qui a du cran, ça plairait à mon fils !»

Quel cybermatériel possédez-vous ?

Jim Hammond, Dallas, Texas

«Eh bien, en plus de ce vieux bras qui remplace celui que j'ai perdu en Amérique du Sud, je m'suis fait mettre un Mr. Studd, à la demande de ma femme. Et aussi vrai que je suis là devant vous, j'vous dis bien une chose : n'en achetez jamais un. Ce foutu truc ne fonctionne jamais quand vous voulez, et il se déclenche parfois au pire des moments. Une fois, je faisais un discours aux étudiants de maîtrise de mon université. Il y avait ce petit canon au premier rang qui portait une jupe minuscule, eh bien, l'engin m'a explosé le pantalon. Il m'a éclaté la braguette, grande ouverte ! Sacrement embarrassant.»

Pourriez-vous vous faire installer une cyberoption ?

Ken Harker, San Francisco, CalNor

«Bien sûr, si on m'a arraché quelque chose. Mais faut être dingue pour entrer dans l'atelier d'un toubib et lui dire «J'aime pas vraiment mon bras droit, alors pourquoi on le couperait pas pour le remplacer par un mixer ? C'est tout bonnement dingue !»

Votez-vous ?

Karina, Las Vegas, Nevada

«Eh bien, il y a quelques années, on a essayé de former un syndicat de filles. Je crois que j'ai voté pour. Et une fois, ce gars qui se présentait à la mairie m'a dit que ce que j'avais fait pour lui, c'était mieux que si j'avais voté. Alors je me dis que c'est pas vraiment la peine que je vote si je continue à faire ce que je fais !»

Quel âge avez-vous ?

Jeff Barr, Phoenix, Arizona

«Ben, environ 3 000 ans à vrai dire. J'ai été Cléopâtre, le Marquis de Sade, Richard III et Abraham Lincoln. Plus récemment, j'ai été John Fitzgerald Kennedy et Whitney Houston...»

Avez-vous jamais utilisé la Braindance ?

Jacob Karls, Nouvelle Orléans, Louisiane

«Eh bien, une fois ma petite amie a eu un de ces gadgets et une grande quantité de programmes du marché noir. On était bien défoncé à l'Herbe Bleue, et elle m'a fait me brancher dessus. Ça semblait être une bonne idée à ce moment-là. Ma nana avait des fantasmes et on était branché sur une vidéo porno. Toutefois, c'était une vidéo porno filmée du point de vue de la fille. Je me suis retrouvé coincé dans ce circuit pendant 6 heures, jusqu'à ce qu'elle redescende et me

débranche. Putain, je suis vraiment resté dans tous mes états pendant une semaine après ça ! J'y ai plus jamais retouché.»

Quel est votre passe-temps favori ?

Edward Cardal, Houston, Texas

«Il y a ce gang de chromeurs dégeu, les Canards d'Argent, qui traîne près de mon conapt. Alors, on peut dire que j'aime la chasse au canard ! Vous voulez voir mes trophées ?»

Qui respectez-vous ?

Maria Falste, Denver, Colorado

«Je crois que Jack Entropy est le plus génial de tous ! Il sait quel mal les corpos font à notre monde, et il les combat. Il est comme Superman, il se bat toujours pour la vérité, la justice et le mode de vie américain. Une fois, je suis allée à un concert et il a même dédicacé un de mes seins ! J'ai fait tatouer son autographe pour qu'il ne disparaisse jamais... Vous voulez voir ?»

Avez-vous déjà été arrêté ?

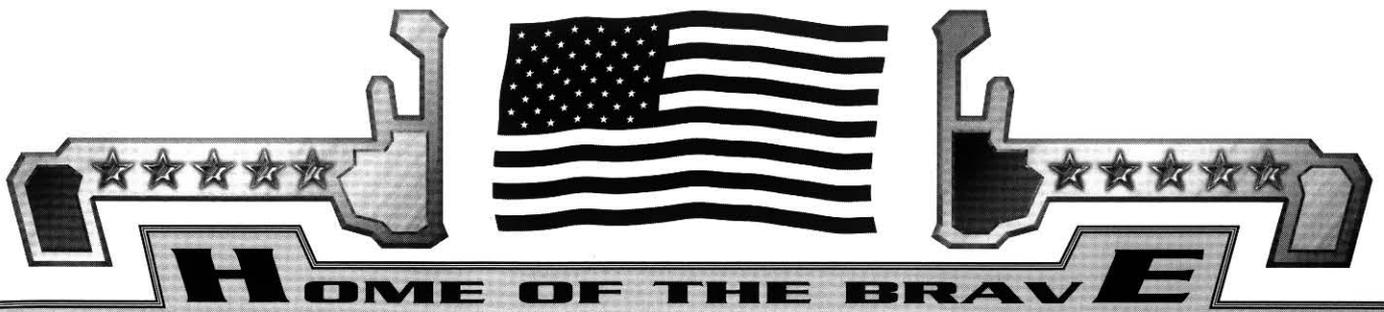
William Jones, Stateline, CalNor

«Pourquoi, pas vous ?!»

Conduisez-vous ?

Karen Wilkes, Portland, Oregon

«Ben, avant oui, jusqu'au jour où je me suis garée dans une zone de Tir Général. Quand je suis revenue, il ne restait que des éclats d'acier carbonisé de ma voiture. J'avais pas les moyens de m'en acheter une autre, alors j'ai décidé d'avoir une liaison avec mon patron. Il me laisse dormir dans la voiture-salon de luxe maintenant. Mince, elle est plus spacieuse que mon conapt ne l'était ! Maintenant son chauffeur m'emmène partout où je veux aller ; une sacrée bonne affaire, hein ?»



• La République du Texas

Capitale : Austin.

Statut : Etat Libre en 1999, officiellement reconnu en l'an 2000.

Villes Nouvelles : Sherman, New Galveston.

Industries : techniques du génie biologique, produits chimiques, communication, cybertech, électronique, marchés financiers, pêche, récoltes alimentaires, industries lourde à légère, cheptel, matériel militaire, exploitations minières, forage et traitement du pétrole, riz, sucre, énergie éolienne.

Toujours aussi indépendant d'esprit, le Texas a conduit les Etats Libres à se séparer du gouvernement national. Il a repris officiellement son ancien nom de République du Texas pour bien retourner le couteau dans la plaie. Depuis, les Texas Rangers (les motards) et la Garde Nationale Texane ont été unifiés pour former un corps de maintien de la paix. Celui-ci tient son quartier général à College Station, où se trouve également l'Université A&M du Texas (voir les Points chauds, ci-après).

Aujourd'hui, les Texas Rangers sont une organisation de police paramilitaire qui mérite bien sa réputation d'une des agences de respect et d'application des lois les plus dures du pays. La loi texane fait maintenant la différence entre ceux qui ont un Numéro Identitaire de la République du Texas et ceux qui n'en dispose pas. Ces derniers ont beaucoup moins de droits, et ce qui est une mauvaise chose quand on traîne sur plus de cent vingt kilomètres hors de Lubbock et que le trooper n'a aucune envie de vous ramener en ville. Mais, grâce au statut d'Etat Libre du Texas, vous ne pouvez rien y changer dès lors que la paperasserie est en ordre.

En plus de l'assortiment habituel de cybersoldats et de flics, les Forces Armées Nationales du Texas s'enorgueillissent de plus d'une centaine d'aéroglesseurs dernier cri qui patrouillent le Rio Grande pour y appréhender contrebandiers et émigrés clandestins. Des aéroglesseurs et des hydrofoils de plus grande taille patrouillent la Côte du Golfe. Ils servent également à empêcher la contrebande et à assurer la sécurité des plates-formes pétrolières. Ils opèrent souvent depuis de grands vaisseaux mères, la portée de leurs patrouilles les conduisant souvent très au large de la côte texane. L'armée de l'air du Texas forme également un groupe avec lequel il faut compter, le Texas ayant nationalisé la plupart des avions basés sur ses aérodromes pendant l'embargo consécutif à la Loi Ross.

Le climat du Texas, qui n'est jamais clément, a légèrement empiré avec la montée de la température moyenne. Heureusement, la majeure partie de la flore et de la faune du Texas est résistante et a supporté le changement, d'autant que le Texas n'est pas ravagé par les pluies acides que connaissent de nombreux états.

Plusieurs grandes corporations agricoles ont acheté de vastes étendues de terre inculte pour une bouchée de pain. Elles ont ensuite dépensé une fortune pour développer et installer des systèmes d'irrigation souterrains. Ces systèmes fournissent de l'eau en abondance aux racines des plantes sans perte par évaporation ou par brûlure du soleil, les gouttes d'eau présentes sur les cultures faisant alors loupe. Ce système s'est avéré lucratif et a maintenu le Texas dans le clan des états producteurs de produits alimentaires.

Le long de la côte du Golfe, le Texas s'est tourné vers l'énergie éolienne, installant d'énormes dispositifs de récupération du vent en bordure de la majeure partie de la côte. Le seul inconvénient de ce système, c'est qu'il faut le couper chaque fois qu'un ouragan se lève.

Le Texas est le seul état à n'avoir ni sécurité sociale, ni tickets alimentaires, ni assistance sociale, ni indemnité chômage d'aucune sorte. La position officielle du gouvernement est : «Si vous ne supportez pas la chaleur, vous n'avez qu'à retourner à New York».

VILLES NOUVELLES

Sherman (voir CDS, dans les Points Chauds).

New Galveston : Entre la montée du niveau des mers et les soins subtils prodigués par l'ouragan David, Galveston a cessé d'exister pendant un moment. Sa reconstruction a été supervisée par Merrill, Asukaga & Finch, qui a consenti un appui financier en échange d'un territoire de son choix (dont les propriétaires étaient portés disparus après l'ouragan) et de droits de développement. Depuis, New Galveston est toujours restée solvable, même si elle ne compte pas parmi les investissements les plus rentables de MA&F.

Merrill, Asukaga & Finch a érigé une grande construction à 2,5 kilomètres du rivage. On atteint par une chaussée partant de Galveston.

A l'extrémité continentale de cette chaussée se trouvent les aménagements supplémentaires de MA&F. Ces installations à terre comprennent des agences de voyage, des centres de loisirs de toutes sortes, des clubs d'affrètement et d'autres services liés à l'eau. A l'autre bout de la chaussée, New Galveston est une tentative de création d'une station touristique capable de rivaliser avec celles du Nevada.

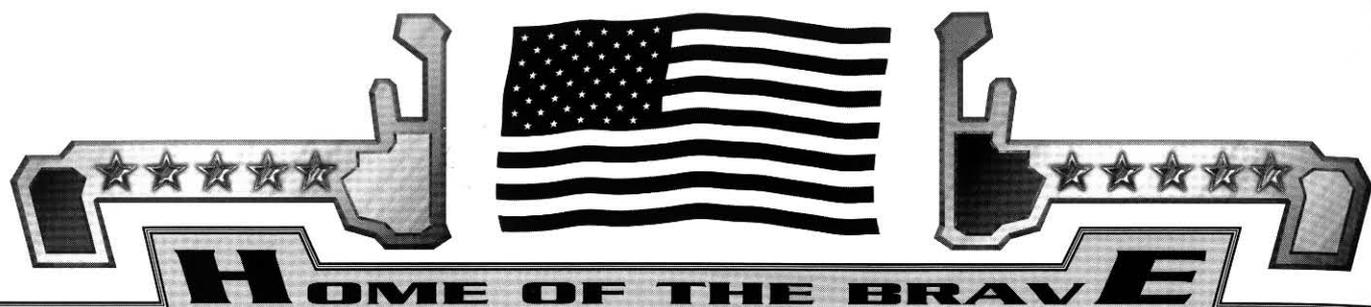
Ce concept aurait pu réussir, mais New Galveston n'a pas les attraits esthétiques du Nevada. Il n'y a ni enseignes électriques au néon fragile et filandreux, ni hôtels spacieux aux lignes courbes et aux enseignes holographiques à vous couper le souffle. En effet, les ouragans sillonnent parfois le golfe et que MA&F ne voulait pas avoir à reconstruire le site à période régulière. A la place, New Galveston est un dôme énorme et trapu qui repose solidement au sommet d'une épaisse construction de soubassement cimentée. Si l'élite et les riches ne viennent pas souvent en ce lieu, celui-ci n'en est pas moins complet les mois d'été et le fait d'étaler un ouragan à New Galveston est devenu une nouvelle marotte. On compte plusieurs dizaines de morts tous les ans, car certains invités n'acceptent jamais le fait qu'il vaut mieux surmonter les tempêtes depuis l'intérieur du dôme.

New Galveston se trouve à moins de deux kilomètres du sol texan mais n'est pas assujettie à la loi texane. Elle est considérée comme appartenant au territoire national des Etats-Unis (eh oui, les lois et les juridictions sont laides et draconiennes, et personne ne comprend vraiment leur fonctionnement). Le jeu y est légal, ainsi que de nombreux autres vices. Le fait que New Galveston soit située dans le golfe attire un certain nombre de contrebandiers et d'autres types louches. Les crimes sans victime y sont endémiques. En d'autres termes, c'est l'endroit idéal pour la plupart des cyberpunks.

POINTS CHAUDS

Université A&M du Texas : Avec le retour récent à «l'indépendance» de l'état, l'Université A&M du Texas a été complètement revitalisée pour devenir «l'académie militaire nationale du Texas». S'enorgueillissant d'une forte tradition de courage et d'excellence au commandement datant de la Première Guerre Mondiale, l'Université A&M du Texas est devenue un institut de formation prestigieux pour tous les Solos du pays. L'état a étendu le programme ROTC pour développer et financer la Garde Nationale Texane quand elle s'est séparée du système de la Garde Nationale Américaine. Même si les étudiants civils sont encore acceptés à l'université, celle-ci est redevenue ce qu'elle était autrefois : une institution militaire.

LES CDS : Les Centres de Dépôt Sherman sont un aspect moins connu de l'économie texane. Ainsi nommés d'après le général Sherman (qui a dit un jour : «Si je possédais l'Enfer et le Texas, je louerais le Texas et j'habiterais en Enfer»), ces prisons de haute sécurité sont situées dans les plaines arides de l'ouest du Texas. Ce sont de



simples conteneurs en béton, larges de 1 km 600, dont les murs atteignent dix mètres de hauteur. Le béton des murs et du sol a une épaisseur de deux mètres. C'est là que le Texas incarcère les criminels irrécupérables. Le Texas importe même des prisonniers depuis les autres états et fait payer le gouvernement américain pour ce «dépôt de déchets dangereux». Rares sont ceux qui connaissent la vraie nature des CDS, et de toute façon, ils s'en moquent.

Il n'y a aucun abri. Une fois par jour, les gardes en patrouille laissent tomber le seul ravitaillement en nourriture et en eau disponible. Il n'y en a pas vraiment assez pour tout le monde. Les seules installations sanitaires existantes sont des trous d'écoulement larges de cinq centimètres répartis sur tout le sol du CDS. Il arrive que des prisonniers soient temporairement transférés dans des cuves de détention pendant qu'on nettoie leur CDS au napalm. Inutile de préciser que le cannibalisme est omniprésent et que les courses de rats et les combats de gladiateurs (où les massues sont des fémurs) sont les principales distractions. Les évasions sont rares, car un prisonnier doit s'assurer une collaboration suffisante ou entasser assez de cadavres pour faire le mur. Ceux qui réussissent à s'enfuir ne tardent généralement pas à mourir dans la dure campagne désertique. Ce faisant, ils évitent l'extinction des coyotes.

Les seuls gardes sont cantonnés au centre du domaine des CDS, dans la petite ville-forteresse corporative de Sherman. La ville a été bâtie et est dirigée par Arasaka. Les gardes patrouillent également à l'extérieur des CDS pour repérer tout signe d'évasion. Ils disposent aussi d'une base de données sur chaque personne incarcérée. Quiconque survit à un an de captivité sort de prison, voit sa peine commuée et reçoit une thérapie intensive. En échange, le prisonnier n'a plus qu'à rejoindre l'équipe des opérations clandestines d'Arasaka. Réfléchissez-y.

La voie aérienne est la seule façon réelle de menacer la sécurité des CDS. Peu après leur ouverture, quelques extractions ont été perpétrées par hélicoptère. Les gardes d'Arasaka n'en ont pas soupçonné l'existence jusqu'au jour où, lors d'une évasion, un groupe de criminels a réussi à escalader l'échelle de l'hélicoptère et a tenté d'en prendre le contrôle. L'hélico s'est écrasé dans le CDS, provoquant de nombreux morts. Après cet incident, Arasaka a installé des systèmes à haute technologie de missiles antiaériens. On a aussi semé un champ de mines à la périphérie de la zone du CDS pour empêcher les extractions par voie de terre. D'après la rumeur, l'architecte du CDS et son équipe seraient aujourd'hui pensionnaires de la prison pour

avoir oublié le problème des extractions. Il est de notoriété publique que Saburo Arasaka détecte et perdre la face.

Inspi

Votre mission : faire sortir un criminel haut placé du CDS pour qu'il soit jugé par le gouvernement fédéral. Votre paie : 30 000 eb. Si vous vous faites prendre, le gouvernement niera avoir connaissance de vos agissements.

La Frontière Mexicaine : La contrebande est un gros problème pour la Patrouille Frontalière Texane, car sa main-d'oeuvre n'est pas qualifiée pour couvrir avec efficacité cette frontière. D'accord, aéroglosses et AV sont en maraude permanente, mais la drogue, les gens et les autres produits de contrebande continuent de passer. Un grand nombre de Texans s'organise de son côté de la frontière pour faire passer ses marchandises de l'autre côté, à destination des villes mexicaines dominées par les corporations. De quelque côté de la frontière que vous vous trouviez, vous êtes sûrs de trouver des emplois grassement payés et des sensations fortes.

• Californie du Sud (CA)

Capitale : San Diego.

Statut : Etat Libre en 2002.

Villes Nouvelles : Stateline.

Industries : produits chimiques, loisirs, récoltes alimentaires, matériel militaire, industries lourde et modérée, forage et traitement du pétrole.

La Californie du Sud comprend les comtés de San Luis Obispo, Kings, Tulare et d'Inyo, et ceux situés plus au sud. Les comtés de Monterey, Fresno, Mono et divers points au nord ont fait sécession pour former la Californie du Nord, action qui leur vaudra les injures éternelles des habitants du sud.

Si la Californie du Sud n'est pas complètement recouverte de routes pavées et de gratte-ciel, les actions de l'état ne laisseraient jamais présager du contraire. Le Métroplex de Los Angeles couvre toute la côte depuis Santa Barbara jusqu'à San Diego, et s'étend jusqu'à San Bernardino à l'est. Suite aux hausses de température, la partie orientale de l'état est devenue pratiquement inhabitable et tout le monde a émigré vers les villes, faisant de la Vallée de la Mort, du Terrain de Jeu du Diable et d'autres endroits du même type des déserts vides où ne patrouillent que de rares groupes de Nomades.

Le climat est de loin le pire des dangers dans le Métroplex. Pour citer Gary Stafford, les habitants de L.A. doivent faire face à «des brumes

au sol qui se mélangent au smog pour créer une soupe acide et empoisonnée». Les masques à gaz et les marchands d'air sont partout. On peut voir la chaîne de cabines d'air (elles ressemblent à des cabines téléphoniques) de Super-ventilo dans tous les supermarchés. A L.A., tout le monde porte un mince cache-poussière à capuche et des bottes arrivant aux genoux. Ces deux articles sont composés d'une matière spéciale qui résiste à l'acide.

En fait, rien n'est plus triste que le centre-ville de L.A. sous un crachin acide.

Inutile de dire que la réglementation policière de ce foutoir est au-dessus des forces de n'importe quel flic. Grâce à une succession de menaces de grèves, les Motards de Californie du Sud et les départements de police urbains ont arraché quelques pouvoirs au gouvernement d'état. Les Motards ont une autorité quasi-absolue dans l'état. Ils sont durs, méchants et agressifs. Leur section des opérations discrètes correspond à une force de police secrète qui rivalise de réputation avec la Gestapo. En réalité, ils sont loin d'être aussi cruels.

Hors des limites des villes, les CHIPs sont les maîtres de tout ce qu'ils surveillent. Ce pouvoir, associé aux régulations indulgentes de la police urbaine, permet au gouvernement de CalSud de rester au sommet d'un état où dominent les citoyens mécontents.

En résumé, la Californie du Sud n'est pas un endroit agréable. C'est un enfer urbain, pourri par la pollution et les pluies acides. Les gens compensent très largement leur manque d'éducation par des armes et une attitude imposantes. En fait, la seule chose qui empêche le Métroplex de Los Angeles de sombrer davantage dans la violence, c'est le fait que chacun sait que tous les autres portent des armes lourdes qu'ils n'hésiteront pas à utiliser au moindre frémissement.

• Utah (UT)

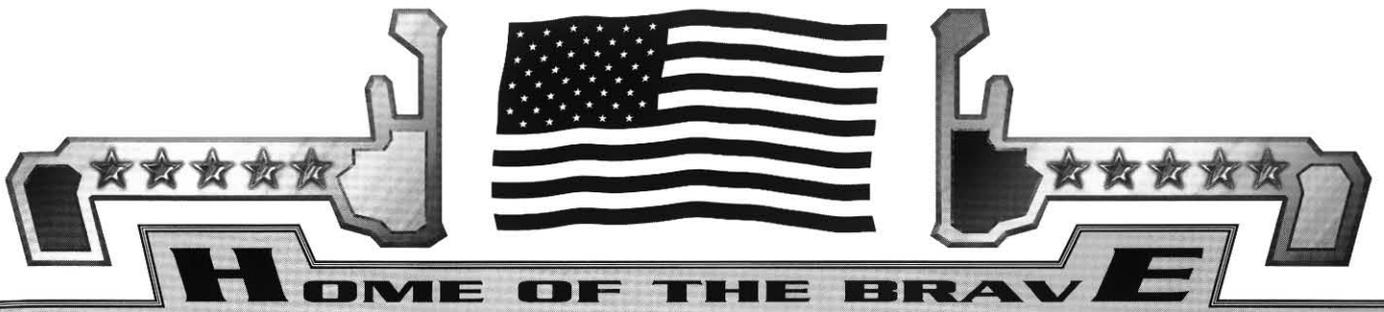
Capitale : Salt Lake City

Statut : Etat Libre en 2014.

Villes Nouvelles : aucune.

Industries : rien ou presque n'est exporté, mais l'état est autonome.

Parmi les Etats Libres, seul l'Utah n'a pas tiré avantage de son statut. Alors que le Texas, l'Alaska, le Nevada et les Californie ont gagné en richesse et en puissance, l'Utah s'est davantage isolé et tient quelque peu du trou perdu. N'ayant jamais été une puissance économique, l'Utah est devenu plutôt autonome.



Pendant les années de la Peste Atrophiante, de la crise du SIDA-2 et de la famine, l'Eglise des Mormons a fait des heures supplémentaires. S'inquiétant de la possibilité que l'Extase soit proche, les croyants ont fait tout ce qui était en leur pouvoir pour aider les autres. Ainsi, à une époque où le tissu social des Etats-Unis s'effiloçait, l'Eglise des Mormons a donné un point de focalisation fort nécessaire à la vie de l'Utah. L'Eglise a fait preuve d'altruisme en fournissant le gîte et le couvert à ceux qui en avaient besoin, et en trouvant du travail (souvent non-rémunéré mais oeuvrant pour le bien de la société) à ceux qui le désiraient.

La persistance et la compassion de l'Eglise des Mormons en ces temps difficiles ont encouragé un grand nombre de dépossédés à sortir de leur cynisme. Les grands préparatifs que l'église avait accomplis dans l'éventualité d'une catastrophe nationale de ce type ont poussé de nombreuses autres personnes à reconsidérer leur opinion sur la religion. Au plus fort de l'Effondrement, l'Utah se portait plutôt bien et la religion des Mormons connaissait une croissance sans précédent dans toute l'histoire contemporaine. En outre, même si l'Eglise ne s'est pas emparée de l'état, des chefs mormons importants ont gagné la reconnaissance publique nécessaire pour être élus membres du gouvernement, remplaçant les politiciens professionnels qui n'avaient produit aucun résultat pendant leur mandat.

Bien sûr, le gouvernement ne se composait pas uniquement de Mormons, mais tout le monde était dans le même état d'esprit, s'intéressant plus à l'obtention de résultats rapides qu'à paraître à son avantage devant les caméras. Vous savez quoi ? Cela a marché. Séminaristes et laïques ont agi de concert pour sortir l'Utah de l'Effondrement. Le caractère faillible des expéditions entre les états a dirigé l'Utah vers une autonomie plus grande, un but qu'elle a atteint en un temps incroyablement court.

Finalement, quand la tempête s'est calmée, l'Utah s'est proclamé Etat Libre en 2014 et a cessé de soutenir le fardeau fédéral. Personne n'avait porté attention aux événements survenus dans l'Utah, sinon il y aurait eu davantage de réactions à cette déclaration d'indépendance. Les choses étant ce qu'elles sont, la plaisanterie courante sur l'Utah a été : «ouais, et alors ?»

S'étant isolé du reste du pays, l'Utah est plus pauvre aujourd'hui que lors de l'Effondrement. L'état a pris du retard sur les développements techniques de ces six dernières années, mais cela ne semble pas inquiéter les gens. Ils sont heureux comme ainsi, merci beaucoup. Ils ont leur vie, la plupart d'entre eux ont Dieu et ils

n'ont besoin de rien qui appartienne à autrui. En fait, l'attitude générale de l'Utah est celle que l'on afficherait si on appartenait à la plus grande communauté au monde.

POINTS CHAUDS

Le ski reste agréable, mais pour les goûts blasés du cyberpunk américain de nos villes modernes, il y a peu de choses intéressantes dans l'Utah, rien d'évident en tout cas. Cela dit, la rumeur persiste à affirmer qu'il existerait un groupe de résistance aux Mormons, lequel considérerait la percée de l'église des Mormons comme le premier pas vers une nouvelle Inquisition américaine. Vos joueurs ne sont sûrement pas assez bêtes pour se retrouver mêlés à ce genre de groupe d'incitation à la haine, n'est-ce pas ?

Les Grandes Plaines

En général, les Etats des Grandes Plaines ont été épargnés par les pires ravages des deux dernières décennies. Bien entendu, ils ne sont pas sortis indemnes de ces années noires. Mais force est de constater qu'ils n'ont pas eu la même abondance de problèmes que les autres états.

Du milieu à la fin des années 1990, la région des Grandes Plaines a été touchée par plusieurs années de sécheresse, ce qui a rendu la vie très difficile pour tous les habitants de la contrée. L'eau fut rationnée de façon rigoureuse et la nourriture se raréfia, pourtant la plupart des habitants sont parvenus à se maintenir en vie.

Au moment de l'Effondrement, la région était encore desséchée. C'est pourquoi la majeure partie des Nomades et des vagabonds ont évité cette zone. Personne n'avait particulièrement envie de traverser des kilomètres interminables de plaines plates et sèches sans espoir de trouver de l'eau ou des villes offrant du travail. Ils ont préféré se diriger vers les métropoles et des régions au climat plus agréable. Ça ne pouvait pas faire plus plaisir aux habitants des Grandes Plaines. Ceux-ci acceptèrent avec joie de lutter seuls et de laisser le reste de la nation se débrouiller avec ses problèmes.

Bien évidemment, quelques émigrants sont passés par là. En général, les habitants leur ont tourné le dos en sachant que, vu la rareté et la petitesse des villes, ils auraient peu de chances de trouver de l'aide ailleurs. Aujourd'hui encore, il est assez fréquent de trouver des voitures abandonnées sur les routes secondaires, sans oublier les restes de cadavres de Nomades gisant à proximité.

A cette époque, les corporations agricoles se sont mises à acheter les terres de ces états, lesquelles étaient en vente à des prix dérisoires. S'il n'était alors pas possible ou rentable de cultiver la région à l'échelle envisagée, les agriconpos renforçaient leurs positions en prévision du futur. C'est vers cette époque qu'a débuté la construction de nouvelles communautés agricoles industrielles. On prévoyait qu'elles commenceraient à produire à grande échelle vers le tournant du millénaire. Entre-temps, on estimait que les effets prolongés de la sécheresse de 98 auraient disparu et qu'il y aurait assez d'eau pour tout le monde.

L'INCENDIE DE FORET

«Ça nous a quand même valu quelques superbes couchers de soleil.»

- habitant anonyme du Montana

Malheureusement, au tout début de l'été de l'an 2000, un grand désastre est survenu : l'Incendie de Forêt. La simplicité de ce nom ne peut faire sentir la puissance brute de cet événement, ni la terreur qu'il a inspirée. L'Incendie de Forêt a eu un éclat tel qu'on en a jamais vu. Il a brûlé d'immenses parties du Montana et du Dakota du Nord, et visité d'au-tres états.

La plupart des gens croient que l'Incendie de Forêt a été allumé par une horde de Nomades insoucians quelque part sur l'I-94, dans l'est du Montana. C'est l'explication la plus probable. Si les Nomades n'ont pas été tués dans le brasier, ils ne vont certainement pas venir en parler.

L'I-94 est une route longue de 400 kilomètres qui s'étend de Billings au Dakota du Nord. Selon les meilleures estimations, le feu a commencé en cet endroit et s'est rapidement nourri des broussailles sèches de la région.

Finalement, on a commencé à voir le panache de fumée depuis Billings. Leslie Sanstone, une corporate occupant une fonction à l'échelon inférieur de l'agriculture industrielle, prit sa voiture pour aller voir ce qui se passait. Elle découvrit l'incendie avant d'avoir parcouru 150 kilomètres et ce dernier avait déjà franchi la frontière de l'état.

Le secrétaire de Sanstone avait emmené son caméscope et filma certaines des images les plus célèbres de l'incendie. Entre-temps, celui-ci devint dévastateur. Sa convection thermique retenait l'oxygène qui entourait les flammes pour nourrir des températures dignes de véritables fournaies. Si vous avez accès au film, regardez surtout la brise âpre qui fouette la robe de Sanstone pendant qu'elle commente la vidéo.



La brise de la convection thermique empêcha l'incendie de se propager aussi vite qu'il l'aurait pu. Le feu retint l'air qui l'entourait, il était contraint de se répandre contre le vent dans toutes les directions. Toutefois, il avait consommé tout le combustible placé en son centre et prit ainsi la forme d'un cercle. Il était assez important pour commencer à affecter les conditions climatiques du voisinage immédiat. Finalement, l'incendie a vélé. Aidé par une zone à haute pression en provenance de l'extrémité ouest de l'état, s'est transformé en plusieurs rideaux de feu qui ont balayé la contrée.

Un rideau de feu est une chose terrifiante. C'est une longue ligne de bois incendié, poussée dans une direction par les vents dominants. Les vents fournissent au feu quantité d'oxygène à consommer. La chaleur provoquée est portée par le vent, et préchauffe les broussailles que le feu allumera ensuite. Ce concept est connu depuis quelque temps, et il avait même été employé pour larguer des bombes incendiaires sur les villes côtières du Japon. cependant, on n'avait jamais vu un rideau de feu de la taille de l'Incendie de Forêt.

L'Incendie de Forêt a trouvé quelques-unes des terres des agricorpos - des champs gargantuesques, secs et non entretenus - qui attendaient d'être ensemencées l'année suivante. Attisé par les vents, il a consumé d'innombrables milliers d'hectares. Les tactiques habituellement employées pour combattre le feu se sont avérées inefficaces contre l'incendie. Sa taille surpassait de beaucoup tout ce que les états affaiblis pouvaient lui opposer et la pénurie d'eau bloquait tous les efforts.

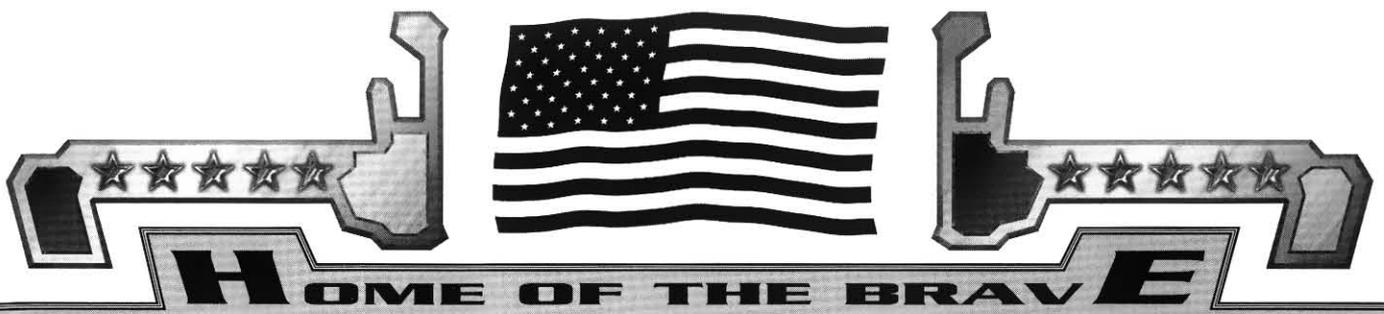
L'Armée de Terre américaine fut finalement appelée pour isoler une zone morte dans le Dakota du Nord, où l'Incendie de Forêt avait fini par se répandre. L'Armée de Terre se montra efficace dans la destruction d'une zone incroyablement grande, incendiant bois et herbe au moyen de contre-feux contrôlés, creusant des coupe-feu et semant des produits chimiques pour retarder un peu plus l'incendie. Finalement, le feu se retrouva piégé entre cette zone morte et le fleuve Missouri, dans le Dakota du Nord. Après un combat long et pénible, il finit par s'éteindre. Même si l'incendie réussit à

franchir le fleuve en certains endroits, les troupes de l'Armée de Terre et les travailleurs corporatifs permirent de le circonscire.

Les cendres (et des buissons entiers) charriées par l'Incendie de Forêt déclenchèrent de nombreux autres incendies, et certains sont survenus aussi loin que le Wyoming et le Dakota du Sud. En tout, il y eut cinquante-sept incendies distincts lors de ce désastre.

Même éteint, l'Incendie de Forêt continua d'affecter la vie des Grandes Plaines. Les incroyables quantités de chaleur et de fumée ainsi engendrées perturbèrent le climat local jusqu'à la fin de l'année, et les retombées de cendres entravèrent la vie végétale et encrassèrent les appareils mécaniques. Les routes asphaltées avaient bouillonné sous l'effet de la chaleur et durent être reconstruites. La liste est sans fin.

Cela dit, l'effet le plus dramatique de l'Incendie de Forêt est l'attitude que les gens développèrent vis-à-vis des Nomades et des personnes de ce type. On mit l'allumage de l'Incendie sur le dos des Noma-des - un mégot de cigarette ou un



feu de camp et tous les sans-abri sillonnant les routes des Grandes Plaines furent tenus pour coresponsables. Des milices publiques se mirent à attaquer les hordes des Nomades et les sans-abri sur la base du «deux doigts de prévention». La plupart des états votèrent des lois très strictes sur l'émigration. Comme le pays finit par apprendre ces agissements, les diverses personnes qui couraient les routes de la nation trouvèrent des destinations plus agréables, et les Grandes Plaines furent rarement ennuyées par les Nomades par la suite.

L'EPOQUE CONTEMPORAINE

Depuis, les Grandes Plaines se sont reconstruites. Grâce au réchauffement mondial du climat, ces états sont devenues les nouveaux producteurs de céréales panifiables des Etats-Unis. La majeure partie de la région est dominée par d'immenses coopératives agricoles industrielles qui cultivent de vastes zones à ciel ouvert depuis leurs nouvelles bases citadines.

Bien sûr, ce n'est pas parce que le paysage a un air pastoral qu'on ne s'y bat jamais. Les agricornos engagent régulièrement de petits commandos de tueurs chargés d'opérer des sabotages précis, mais elles font toutes attention à ne pas allumer d'incendies. Elles essaient également de moissonner les champs des autres chaque fois que cela s'avère possible. De même, des frictions constantes opposent les citadins aux agricornos qui tentent de dominer la région et les petites fermes (c'est-à-dire, les autochtones). Enfin, tout au long de la frontière nord des Etats-Unis, les agricornos ont planté des champs s'étendant sur plusieurs kilomètres au Canada. Si elles n'ont aucun droit légal de procéder ainsi, et aucun recours si des Canadiens viennent tenter de récolter, la quantité de terre dont ils peuvent user et abuser est remarquable. Inutile de dire que les Canadiens ne sont pas très emballés par cette idée et qu'il y a des accrochages réguliers dans cette région.

• Iowa (IA)

Capitale : Des Moines.

Villes Nouvelles : Silo.

Industries : produits chimiques, produits laitiers, récoltes alimentaires, industrie légère, cheptel.

L'Iowa est le plus fort des états ayant tenu le coup. Du fait des pluies acides, les agricornos n'y ont pas investi aussi massivement qu'ailleurs, et les fermes familiales et les petites entreprises y survivent en plus grand nombre que partout ailleurs dans le pays.

Bien entendu, on ne trouve pas ces fermes dans la partie est de l'état, où les fronts de pluie acide du Midwest balaient suffisamment la région pour que l'agriculture n'y soit pas rentable. Cedar Rapids et Waterloo se sont desséchées et ont péri, ainsi, les industries locales non agricoles se sont réinstallées à Davenport, voire à Des Moines.

Council Bluffs, en face d'Omaha, est aussi une ville fantôme (voir Omaha.). Sioux City et Fort Dodge ont recueilli la plupart des fermiers déplacés, et une grande partie de la zone occidentale de l'état est encore cultivée par de petits hommes d'affaires.

Du fait de leur peur et de leur haine des agricornos, les Iowans ont réussi à s'accrocher à la mentalité «Amérique des Petites Villes». Les habitants se soucient réellement du bien-être d'autrui, comme le prouve la ville nouvelle de Silo. Ils vouent une méfiance saine aux étrangers et à tous ceux qui paraissent trop riches ou trop «éducation corporative». Certains cyberpunks les ont comparés aux péquenauds du vieux film en 2-D, «Délivrance», mais ce ne saurait être plus faux. Ils ne veulent justement pas donner l'impression aux corpos qu'elles sont les bienvenues quelles que soient les circonstances.

VILLES NOUVELLES

Silo : Construite grâce aux fonds de l'état et aux donations de tous les propriétaires terriens, Silo est le coeur de l'état d'Iowa. Située au milieu des principaux centres agricoles, près de la ville fantôme de Carroll (à la jonction des Nationales 71 et 30), c'est le point focal de l'industrie et de l'agriculture de l'Iowa. Elle fonctionne à la façon d'une coopérative d'état, vendant les produits des fermiers en gros en concurrence directe avec les plus grandes agricornos.

Non seulement Silo fait office de comptoir général, mais c'est aussi la plaque tournante de tous les autres services existants. Les Iowans ont adopté l'échange de services et l'octroi de remises mutuelles pour éviter de payer des prix corporatifs élevés. Il en est ressorti une sorte de réseau à l'échelle de l'état où tout le monde semble connaître quelqu'un qui a un voisin dont le cousin fait ce genre de boulot. Ça marche et permet à l'économie de l'Iowa de durer.

Enfin, pour parler un peu de choses moins importantes comme la musique, Dusty Fields, le rocker social et porte-parole autoproclamé des opprimés, affirme que Silo est sa ville natale. C'est triste à dire, mais cette affirmation, comme tout ce qui entoure ce musicien (y compris son nom), n'est qu'affabulation.

• Minnesota (MN)

Capitale : Minneapolis.

Villes Nouvelles : Bois Mort, deux petites villes agricoles industrielles dans le coin sud-ouest.

Industries : communications, récoltes alimentaires, industrie légère, exploitation des bois et forêt.

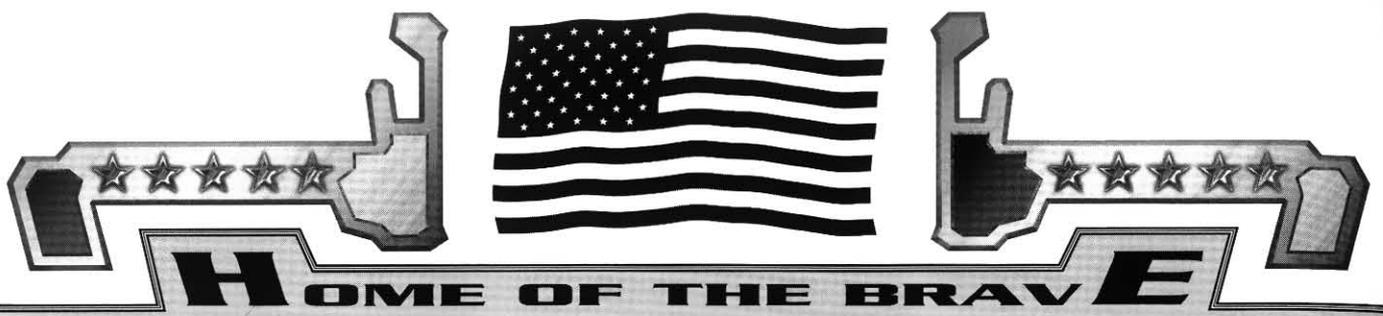
Le Minnesota est tout simplement une ville civile entourée de terres corporatives. Minneapolis-St. Paul est la seule grande ville restant dans l'état. Duluth survit grâce à son statut de port spécialisé, et St. Cloud et Moorhead parce qu'elles servent de voies indirectes aux transports, mais elles sont minuscules par rapport aux Villes Jumelées.

La majeure partie de la moitié nord de l'état n'est pas habitée, car les pluies acides persistantes se sont accumulées dans les lacs et ont empoisonné l'eau des sols. Un peu d'agriculture existe dans la partie occidentale, la moins élevée de l'état. Deux communautés agricoles industrielles la conseillent à qui veut l'entendre et la contrôlent.

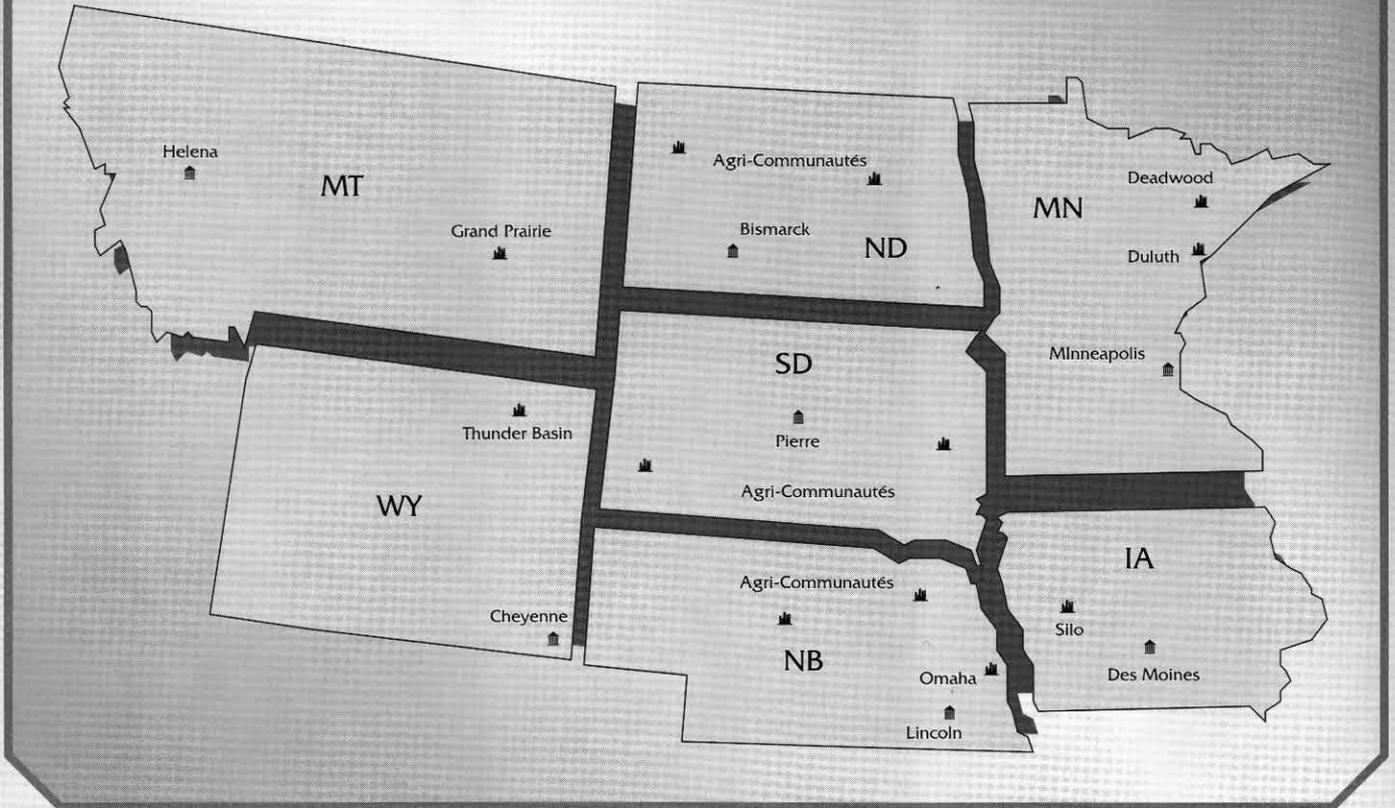
Pendant ce temps, l'agriculture industrielle lutte pour accroître son pouvoir tandis que les civils et les corporates urbains tentent de les repousser hors de l'état, ou au moins de les priver de toute puissance politique. Le problème vient en partie de ce que les agricornos ont annexé les rares lieux de vacances en plein air agréables encore présents dans l'état, n'en laissant aucun où les Minnesotans de la ville pourraient passer leurs week-ends (ou fuir la loi). Une autre partie du problème vient de ce que l'état a des desseins différents. Enfin, il ne faut pas oublier la colère différée que suscitent les pluies acides persistantes du Midwest. Il en ressort un état divisé qui s'exclue lui-même de la politique régionale et laisse les agricornos maître du reste de la région.

VILLES NOUVELLES

Deadwood : La ville de Bois Mort est une municipalité corporative jetable située dans le coin nord-est du Minnesota. Elle a été bâtie dans le but exprès de raser les forêts mourantes du Minnesota avant que les pluies acides persistantes et la pollution du Lac Supérieur ne les rendent inutilisables. Dans la mesure où elle n'a pas été construite pour durer plus de vingt ans, elle est déprimante et utilitaire. Elle subit également les ravages de la drogue, de la criminalité, et autres distractions de ce genre. Pour couronner le tout, il arrive qu'un groupe de Minnesotans, excédés par les abattages et autres dépravations



LES GRANDES PLAINES



environnementales, traverse la ville en trombe en tirant sur les ouvriers et en lançant des cocktails Molotov. L'un dans l'autre, la vie à Deadwood ressemble à la vie qu'on menait à Chicago dans les années 1920.

• **Montana (MT)**

Capitale : Helena.

Statut : Hégémonie de l'agriculture industrielle.

Villes Nouvelles : Grande Prairie, diverses autres villes agricoles industrielles.

Industries : produits laitiers, récoltes alimentaires, cheptel, exploitation des bois et forêts.

La partie orientale du Montana avait déjà souffert de la sécheresse avant l'avènement de l'Incendie de Forêt. Ceux qui étaient restés dans la région et qui ont survécu au brasier sont vite partis, soit en direction de la partie occidentale de l'état, soit à destination des deux Dakotas, abandonnant des millions d'hectares

noircis aux corporations. Par conséquent, l'est du Montana n'est plus aujourd'hui qu'une succession d'hectares sans fin de champs agri-corporatifs, alors que la partie occidentale se compose de vieilles villes surpeuplées et de ranches dans les Rocheuses.

Malheureusement (du point de vue des habitants de l'ouest), l'agriculture industrielle a pris la première place dans la politique du Montana, surtout dans l'arène régionale. Cela a débouché sur un fort ressentiment que l'on peut certainement rencontrer ailleurs aux Etats-Unis.

Plusieurs lois ont été soumises à l'état pour qu'il cède des portions du Montana au Dakota du Nord. Outre le fait d'être le sujet de prédilection des plaisanteries bien trop fréquentes du Dakota du Nord, cela aurait permis la concentration de l'influence des plus grandes agricorpos sur un état et la restitution de l'administration du Montana à ses habitants d'origine. Inutile de dire que ces lois ont été enterrées par les intérêts des agricorpos.

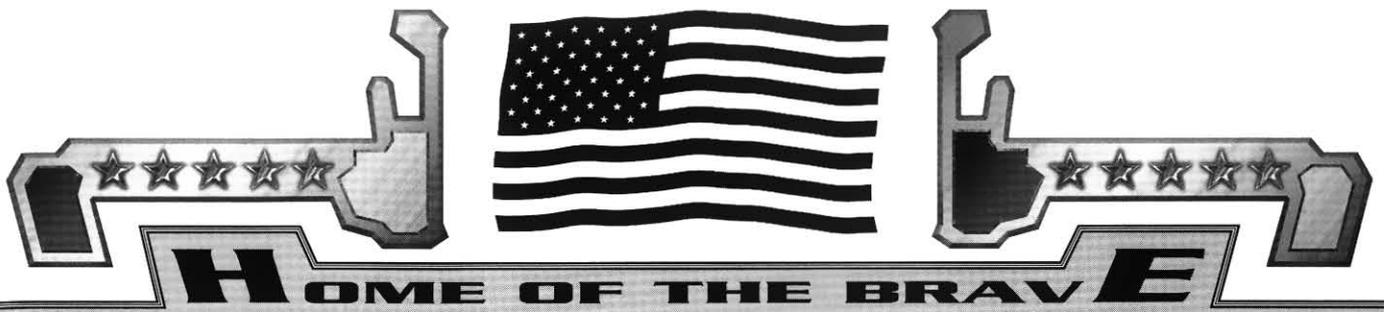
VILLES NOUVELLES

Grand Prairie : C'est une ville agricole industrielle spécialisée, construite dans l'intention d'en faire la deuxième ville du Montana par ordre de grandeur.

Toutes les agricorpos y ont un quartier général, et offrent un logement subventionné à leur personnel en plus de leur salaire.

Le plan a marché et les agricorpos sont parvenus à obtenir de l'état la présence d'un deuxième sénateur. C'est ce qui leur a permis d'aligner l'état sur les programmes des agricorpos sans tenir compte des nombreuses protestations de la partie occidentale.

Grand Prairie se trouve sur l'I-94. C'est un éperon neuf et moderne qui se dresse au beau milieu des plaines du Montana sur le site de l'ancienne Miles City. La ville proprement dite est ce que Night City aurait dû être : un environnement commercial moderne, propre et charmant, entouré d'une banlieue agréable.



• Nebraska (NB)

Capitale : Lincoln.

Statut : Hégémonie de l'agriculture industrielle.

Villes Nouvelles : de nombreuses villes agricoles industrielles.

Industries : électronique, récoltes alimentaires, industrie moyenne.

À l'instar de la plupart des Etats-Unis du centre, le Nebraska a beaucoup souffert pendant la sécheresse de 98 et celles moins catastrophiques des autres années. Un moment, il a semblé que le Nebraska allait s'engouffrer dans le sillage du Kansas et des autres états des régions occidentales. En effet, sa couche arable s'envolait et le paysage tout entier se transformait en zone semi-aride. Heureusement, ce n'est pas ce qui s'est passé, du moins pas dans la majeure partie de l'état.

Le Nebraska est un membre jeune de la région des Grandes Plaines. Il survit péniblement grâce aux bienfaits de l'agriculture industrielle. Naturellement, les corpos se sont assurées de participer au gouvernement d'état en échange de leur aide. Elles ont consolidé leur mainmise en construisant plusieurs villes agricoles industrielles, la plus grande étant Avalon, à la jonction des Nationales 20 et 81.

Ces villes ne menacent toujours pas la domination de Lincoln ou d'Omaha.

Omaha n'est plus que l'ombre de ce qu'elle fut. Elle demeure encore aujourd'hui le quartier général des SAC / NORAD, et c'est la raison même de l'abandon quasi-total de la ville. Quand le roc de l'ESA a atterri sur Tampa et sur Colorado Springs (écrasant par la même le Q.G. du Mont Cheyenne), de nombreuses personnes ont cru qu'Omaha et son Q.G. stratégique seraient la troisième victime.

Peut-être avaient-elles raison. Seuls les cadres de l'ESA seraient à même de le dire. Mais comme personne n'a voulu prendre de risque, les gens ont quitté Omaha en masse, leurs véhicules chargés de leurs biens les plus précieux. En l'espace de deux jours, Omaha était largement désertée et ceux qui étaient restés avaient pris l'habitude de lever furtivement les yeux au ciel.

Au cours des semaines suivirent, les habitants se sont livrés à des pillages minutieux, nettoyant délibérément les maisons abandonnées à la hâte de tout objet de valeur oublié. D'autres sont revenus avec des camions pour prendre le reste de leur mobilier.

Malgré les années de paix qui suivirent le bombardement de Colorado Springs, rares sont ceux qui revinrent à Omaha. Il a semblé que la ville aurait pu reflleurir, mais l'année suivant l'impact, le gouvernement américain choisit d'y reconstruire son centre de commande du Mont Cheyenne. Aujourd'hui, le gouvernement pense pouvoir se défendre contre un roc. Le monde dans son ensemble ne partage pas cet optimisme. La population de la ville est composée à 50 % de militaires, lesquels n'ont d'autre choix que de vivre dans leur garnison. Les autres sont trop insouciant, trop imprévoyants, ou trop cupides pour se laisser perturber par le fait d'habiter au centre de la cible. D'un autre côté, les logements sont bon marché...

• Dakota du Nord (ND)

Capitale : Bismarck.

Statut : Etat constitué en société commerciale.

Villes Nouvelles : aucune.

Industries : pratiquement aucune à part des récoltes alimentaires.

Parmi les états des Grandes Plaines, on connaît au Dakota du Nord le statut de celui le plus contrôlé par les corporations et ce, pour une raison bien simple : il appartient à des corporations. Utilisant des impôts éreintants, des rachats en force, des saisies et des acquisitions d'hypothèques, un consortium de trois corporations (Petrochem, Arcadiex et New East Asia Agricultural) a réussi à acheter la majeure partie de l'état. Certains propriétaires terriens qui avaient tenu bon ont été contraints de vendre après que le consortium ne les ait bloqués en leur interdisant de traverser les propriétés corporatives. Les autres firent chassés de l'état quand les magistrats corporatifs votèrent des lois produisant très exactement cet effet (niveaux d'impôts sur le revenu d'état minimum, etc.).

Le gouvernement du Dakota du Nord fait semblant de souscrire à l'idée d'un gouvernement démocratique, mais c'est loin d'être le cas en réalité. Le gouvernement étant un consortium de corporations, il est régi à la façon d'un bureau de cadres corporatif et les lois sont proposées pour satisfaire au plus petit dénominateur commun. Les lois sur l'emploi équitables dans le souci d'empêcher que les trois compagnies de se voler mutuellement leurs employés. Il y a des lois anti-extraction pour que les trois compagnies puissent se défendre mutuellement contre d'autres corporations. Il existe également des primes sur les prix pour empêcher que les employés ne deviennent trop riches. Et cetera, et cetera.

Le Dakota du Nord est donc un état à industrie unique. Si l'industrie céréalière des Etats-Unis venait à essayer un nouveau revers telle la Sécheresse de 98, l'état entier risquerait de se tarir et de périr.

Le gouvernement contrôle tout. Il finance les distractions, faisant des antennes satellite pirates et autres instruments de ce type de objets très précieux. En fait, un peu de tout rentre en contrebande au Dakota du Nord. C'est une tâche dangereuse, car le consortium est très puissant, mais les récompenses sont telles que ça vaut le coup.

Inspi

Saviez-vous qu'au plus fort de la guerre froide, le Dakota du Nord était littéralement jonché de silos à missiles ? Et saviez-vous que pendant l'Effondrement, ces sites ont été complètement oubliés ? Le gouvernement affirme que tous les missiles et silos ont été retrouvés ou détruits. Mais on ne sait jamais ; il existe des lieux vraiment déserts là-bas.

• Dakota du Sud (SD)

Capitale : Pierre

Statut : Hégémonie limitée de l'agriculture industrielle.

Villes Nouvelles : de nombreuses villes agricoles industrielles.

Industries : récoltes alimentaires, cheptel, exploitation des bois et forêts, eau.

Le Dakota du Sud n'a pas souffert autant que la plupart des états des Grandes Plaines lors de la sécheresse de 98. En effet, un programme législatif de conservation minutieuse de l'eau y a promptement été adopté. Bien sûr, son application concernant le Lac Oahe a provoqué une réduction du fleuve Missouri à l'état d'un simple filet, ce qui n'a en rien soulagé la situation difficile du Nebraska.

La prévoyance du Dakota du Sud a inévitablement débouché sur un important braconnage des eaux, ce qui n'a fait qu'empoisonner davantage les relations que l'état entretenait avec ses voisins.

À l'instar de tous les états des Grandes Plaines, l'agriculture y a fait une entrée fracassante avec le réchauffement du climat. L'agriculture industrielle n'a pas tardé à jouer un grand rôle dans l'économie de l'état, mais son gouvernement s'est appuyé sur les lois antitrust pour empêcher les limiers corporatifs de s'emparer du Dakota du Sud comme ils l'ont fait dans d'autres régions du pays.



POINTS CHAUDS

Mont Rushmore : D'accord, ce n'est pas le rêve des Cyberpunks. Il n'y a ni bars chaudement animés, ni affaires menées tambour battant, mais ça reste un endroit intéressant. Dans le cadre d'un programme pour l'emploi gouvernemental, on a terminé la sculpture de Washington, Jefferson, Lincoln et Roosevelt, et on a rajouté le buste de Franklin Roosevelt, de Kennedy et de Seward. Bien sûr, les cyberpunks n'ont pas pu les laisser tranquilles et quelqu'un a réussi à descendre Kennedy avec un missile Stinger. On prévoit de reconstruire cette statue en 2021.

• Wyoming (WY)

Capitale : Cheyenne.

Statut : Etat Socialiste en 1997.

Villes Nouvelles : plusieurs villes agricoles industrielles.

Industries : cheptel, tourisme.

Le Wyoming n'a jamais été très peuplé, et les sécheresses l'ont durement touché. Le gouvernement d'état s'est lentement désintégré au fil des années suivantes, diminuant ses effectifs pour ne pas s'effondrer totalement. A l'aube de 1997, le gouvernement ne faisait quasiment rien.

Puis, peu après la Fission du Moyen-Orient, au cours d'événements sensationnels, un groupe de radicaux socialistes réussit à obtenir le suffrage majoritaire des magistrats (usant de tromperie pour ce faire), et tira avantage de plusieurs échappatoires légales pour s'installer au sein du gouvernement. Une fois au pouvoir, il a évidemment attiré une grande diversité d'idéalistes de gauche de tout le pays, et, grâce à cette main-d'œuvre dévouée, il a commencé à sortir l'état de l'Effondrement.

Si la plupart des observateurs font remarquer qu'il n'était pas très difficile de faire sortir le Wyoming de l'Effondrement, l'appareil propagandiste du nouveau gouvernement socialiste a opéré sans relâche pour enjoliver son image publique. L'étape suivante fut la dénationalisation des parcs de Yellowstone et de Grand Teton National pour en faire une zone de loisir unifiée. Puis le gouvernement quintupla le prix d'entrée et posta des gardes armés à toutes les issues (juste à l'intérieur des frontières de l'état). Associant une amélioration des conditions de camping à des services de nettoyage régulier, le Conseil du Peuple du Wyoming a pu transformer Yellowstone en un lieu de vacances haut de gamme destiné aux eurocorpos et aux autres « cochons de capitalistes ».

Cette politique fait que la plupart des corporations évitent le Wyoming, ordonnant à leurs expéditions de contourner la frontière de peur que l'état ne les « affranchisse » et s'en empare « pour le bien du peuple ». C'est arrivé quelques fois à des petites entreprises en représailles à des infractions mineures et personne n'a jamais eu envie de régler ce problème. Finalement, le Wyoming a réussi ce que les socialistes souhaitaient : se couper de l'Union à presque tous les égards.

POINTS CHAUDS

Thunder Basin : La rumeur veut que la Garde du Peuple du Wyoming (un mélange de la patrouille d'état et de la garde nationale) a construit une sorte de goulag au milieu de nulle part, dans le coin nord-est de l'état. On y emmènerait les prisonniers politiques. D'autres ragots moins fiables affirment qu'on les conduit dans les montagnes où on les oblige à travailler aux mines.

Certaines personnes mettent ces racontars en doute et font remarquer que, même avec l'afflux des socialistes, la population du Wyoming ne suffit pas au bon fonctionnement de telles entreprises. D'autres font valoir que la haine et la peur ne connaissent pas de limites. Si un média devait découvrir un tel endroit, vous pouvez être sûr qu'un grand prix du journalisme viendrait vite le récompenser. Cela dit, tous les médias de l'ouest des Etats-Unis veulent mettre la main dessus. La plupart n'ont jamais trouvé la moindre preuve. D'autres ne sont jamais revenus.

Inspi

Le Net 54 offre une récompense conséquente au média qui confirmera l'existence du Goulag de Thunder Basin. Il vous suffit de filmer les lieux de l'intérieur.

Le Midwest

Les états du Midwest occupent l'avant-dernière place de la liste des endroits habitables aux USA, ceux du Nord-Est étant les derniers. C'est ici, dans le Midwest, que les pluies acides se sont bâties leur réputation de catastrophe environnementale. Aucun état du Midwest ne possède de Ministère de l'écologie car il ne reste plus assez d'écologie pour mériter un ministère.

Le Midwest doit sa célébrité à Détroit et à Cleveland, qui sont constamment classées premier et troisième Lieu d'Habitation le Plus Dangereux, d'après le suffrage « C'est vous qui voyez ! » du Net 54. Seule la présence de ces deux enfers éclipe les difficultés de villes telles que Milwaukee, St. Louis et Cincinnati.

Bien évidemment, le gouvernement d'état minimise ces situations isolées. L'Indiana, le Michigan et l'Ohio sont dominés par des intérêts industriels. C'est également le cas du Wisconsin et de l'Illinois, mais à un degré moindre. Ces états intègrent un nouveau comité consultatif, composé de membres du service des relations publiques. Ce comité contrôle la majorité des électeurs et peut donc faire chuter le gouverneur en très peu de temps.

L'autre caractéristique majeure du Midwest, c'est le système des Grands Lacs. Les Lacs Supérieur, Michigan, Huron, Erié et Ontario sont le pivot de l'industrie du Midwest, mais ça s'arrête là. Ils sont incroyablement pollués. Ils n'abritent plus aucun poisson et ils sont si acides que les navires qui commercent sur ces eaux doivent faire traiter leur coque une fois par an pour éviter qu'elles ne soient rongées. En fait, la seule vie subsistant dans ces lacs est représentée par des algues nocives qui recouvrent la surface d'une couleur brune terreuse et luisent par phosphorescence dans le sillage des cargos.

Les lacs sont dans un si mauvais état que le Canada a installé, à ses frais, un important système de blocage et de recyclage des eaux sur la voie navigable du Saint Laurent et ce, pour empêcher la pollution américaine de contaminer Montréal et les eaux maritimes.

Les cargos qui sillonnent les lacs exportent matières premières et biens industriels et importent la nourriture et autres denrées nécessaires. La grande majorité des expéditions du Midwest s'effectue par cargo. Les camions s'occupent des expéditions destinées à d'autres endroits. En fait, 95 % des camions qui empruntent les routes du Midwest traversent la région pour gagner d'autres parties du pays. Bien entendu, le Midwest taxe toutes ces expéditions et utilise la plupart des bénéfices pour entretenir le réseau routier aussi efficacement que sa corruption le lui permet.

Sur le plan politique, les sénateurs du Midwest sont généralement considérés comme les « mauvais garçons » de la politique. Grâce à son industrie, le Midwest dispose d'un assez grand pouvoir. Pourtant, les états du Midwest se sont fait une réputation d'imprévoyance égoïste et de dogmatisme au cours des quinze dernières années. Du fait de leur influence, toute loi sur l'environnement soumise au gouvernement national est sûre que ces régions lui opposeront un refus ferme et définitif. De même, les états du Midwest ne voteront pas une loi si on ne peut pas leur prouver qu'elle aura un effet positif immédiat sur leur région.



Et Dieu sait combien la situation de la région est extrême. Le Midwest était autrefois recouvert de pinèdes denses, de grands champs de céréales verdoyants, et de collines ondulées pittoresques. De ces choses, il ne reste plus que les collines, mais elles n'ont plus rien de pittoresque. Les pinèdes du Michigan et du Wisconsin ne sont plus que de vastes hectares de flèches de bois sèches et noircies, baignés de pluies acides et colorés par la fumée corrosive des villes. Le sol est couvert d'une herbe folle brune et broussailleuse qui, contre toute attente, continue de survivre et de se propager. Un grand nombre des lacs intérieurs de moindre taille sont recouverts d'une écume d'origine inconnue, une agglutination de déchets non volatiles portés par les vents et qui s'est accumulée au fil des ans.

Bien sûr, peu de gens voient ces spectacles, car ils quittent rarement les villes. C'est en ville qu'on trouve du travail, que l'argent fait battre le coeur du bosseur moyen. N'ayant plus à se soucier de son environnement, sans parler de l'exploiter commercialement, le Midwest s'est tourné vers l'industrie pour rester en vie. Et

comme les métropoles baignées d'acide sont le seul futur possible de ses habitants, ceux-ci ont tendance à rapidement s'emporter.

Voulez-vous y vivre ? Comme dit le Net 54, «C'est vous qui voyez !»

• Illinois (IL)

Capitale : Springfield.

Villes Nouvelles : Port Chicago.

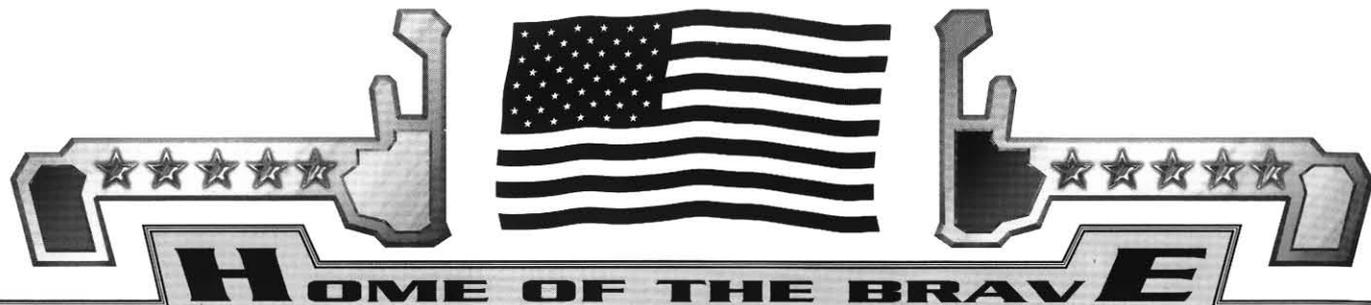
Industries : produits chimiques, industrie légère, travail manuel.

Pendant de nombreuses années, Chicago a dominé l'Illinois. Ce n'est plus le cas (voir les Points Chauds, ci-après) et ce changement a été positif pour l'état en règle générale. Cela dit, la situation de l'Illinois n'est pas exactement idéale.

Avec la mort de ses grandes métropoles, l'Illinois a perdu sa place de challenger numéro un dans la région. Privé de sa population ou de ressources financières générées par Chicago (même si on

tient compte de toute la corruption), l'état est aujourd'hui souvent mis en minorité par les avocats plus puissants du Midwest lors des questions de politique locale. Plusieurs états de la région se servent apparemment de l'Illinois pour s'y débarasser, en toute illégalité, de leurs déchets. Ils envoient de grands camions-citernes remplis de déchets dans tout l'état, ayant pris soin au préalable de percer le réservoir. Le Missouri a même annexé la partie est de St. Louis pour mieux contrôler la circulation entre les différents états de la région.

Dans l'ensemble, l'Illinois n'est pas peuplé. C'est un désert écologique qui possède des routes mal entretenues. Ses lois lui permettent de taxer les expéditions entre états, mais la Patrouille d'Etat manque à ce point de personnel que tout le monde ignore ces règlements et traverse péniblement l'Illinois. Par conséquent, l'état distribue plus d'amendes qu'il ne collecte de taxes. Pour les grandes compagnies, cela revient moins cher que de laisser ses employés travailler dans la légalité, la pratique continue donc.



VILLES NOUVELLES

Port Chicago : Port Chicago est un nouvel aménagement financé par l'état. Il s'étend sur la côte, au nord de la vieille ville de Chicago. Il gère un grand nombre des expéditions de la vieille ville et ses logements financés par l'état ont attiré le même type de criminels que son la ville du même nom. Port Chicago n'est pas vraiment une ville, 40 % des gens y étant de passage (camionneurs et autres personnes du même genre).

POINTS CHAUDS

Chicago : Depuis l'époque d'Al Capone, Chicago est une source d'embarras permanent pour l'état d'Illinois. Les routes de comté entourant la ville et sa banlieue étaient les pires de tout l'état, et la corruption du gouvernement de la ville chronique.

C'est d'ailleurs cette corruption qui a contraint Chicago à réagir lentement face au problème de la Peste Atrophiante. Cette situation a été aggravée par le fait que Chicago semble avoir été directement visé par les agents des nations arabes à l'origine de la maladie, car elle était devenue la ville phare des Etats-Unis peu de temps après le bombardement de New York. Par conséquent, entre cette exposition directe et cette réaction lente, la ville s'est retrouvée complètement prise au piège de l'état d'une épidémie étendue.

Bien sûr, les médias ont saisi l'occasion pour verser dans le journalisme à sensation «à intérêt humain». Ils ont inondé les radios et les télévisions locales de reportages incroyablement imagés sur la situation difficile de Chicago. Le gouvernement de la ville a nettement encouragé cette attitude en pensant que le battage médiatique obligerait le gouvernement américain à lui apporter de l'aide et de l'argent devant l'urgence de la situation.

Les reportages de la presse ont très certainement attiré l'attention, au sein et à l'extérieur de la ville. Mais leur effet est allé tout à fait à l'encontre du but recherché. La panique a commencé à se propager.

Heureusement pour la bonne santé du reste de l'état, la Garde Nationale de l'Illinois réagit plus vite que le gouvernement à son heure. Face aux images que les médias montraient de Chicago, le gouvernement d'état de Springfield a mis toute la ville en quarantaine, et la Garde vint isoler la zone.

Les troupes du Wisconsin fermèrent les frontières orientales, renforcées par des volontaires fatalement inquiets pour leur santé.

On sema des champs de mines et on dressa des barbelés complétés de mitrailleuses automatiques avec système de visée infrarouge. Les troupes présentes remplirent l'ingrate mission d'éconduire les malades encore suffisamment valides pour quitter la ville infestée à pied ou en voiture.

Mais aucun des réfugiés ne voulait y retourner. Même s'il n'existait aucun remède, ils ne voulaient pas mourir à Chicago, où l'on s'attendait à une éruption de choléra. Rares furent les réfugiés assez prévoyants pour emmener des armes, et ils durent revenir sur leurs pas. Les milliers qui ont refusé ont été abattus et incinérés pour éviter que la maladie se propage. Parfois, les soldats n'ont pas été renvoyés à l'arrière assez vite et ils ont craqué sous la tension. Mais la quarantaine a continué, car la peur suscitée par les dernières images diffusées en ville a obligé les piquets militaires à rester à leurs postes.

Chicago a fini par mourir, étranglée par les émeutes, la peur, la peste, le choléra et peut-être d'autres problèmes encore. Pour autant qu'on sache, la ville est complètement vide. Il n'y a pas eu de télédiffusions depuis. On suppose que les pluies acides ont ravagé la plupart des bâtiments au fil des ans, car il n'y a personne pour réparer les fuites et effectuer les divers travaux d'entretien nécessaires. Il se peut également que la ville ne soit plus une menace pour la santé publique et qu'il n'y ait aucune raison pour ne pas y retourner.

Mais personne ne veut faire le premier pas.

«Ouais, bien sûr ! J'ai eu vent des rumeurs. Je les ai toutes entendues. J'ai même entendu dire qu'ils sont en train de cloner le cerveau de Saddam Hussein là-bas. Mais j'ai jamais rencontré quelqu'un qui soit allé à Chicago. C'est toujours l'ami d'un ami, ou un Nomade qu'un type a rencontré un jour. Chais pas. Aussi faible le gouvernement de l'Illinois soit-il, je me dis qu'il doit bien y avoir un fixer très puissant qui opère là-bas, il doit s'en servir d'entrepôt. Mais c'est pas moi qui vais aller vérifier.»

- Ed Fillet

Et c'est l'opinion générale. Par contre, l'Armée de Terre et la CIA, se sont toujours intéressées aux exemples de guerre bactériologique active (surtout quand ils touchent des citoyens américains !). Elles ont envoyé plusieurs équipes de reconnaissance/recherches dans la ville au début des années 2000. D'après la rumeur, les zones sans danger et les ressources récupérables essentielles seraient toutes indiquées sur les cartes de l'armée. Ça fait une belle cible pour une

course dans le réseau, n'est-ce pas ? Au cours des 2 dernières années, l'entrepreneuse Storm Technologies a retiré les cônes de signalisation et réhabilité les banlieues, si bien qu'un grand nombre de grosses corpos sont lentement revenues à Chicago (certaines ont préféré s'installer à Port Chicago).

Storm Tech finance et soutient une expédition d'exploration/récupération bien rémunérée dans la ville tous les six mois. Un boulot pour un Chevaucheur de Limite désespéré ou en mal de sensations fortes.

Inspi

On organise une nouvelle expédition de récupération à haut risque. Storm Tech veut que votre équipe trouve les bureaux de Frost Vidtech, Inc. et récupère les six épisodes légendaires de «Les gars de l'Espace», une série vidéo couverte de récompenses. Ils ont disparu quand la ville a connu sa descente aux enfers. S'ils n'y sont pas, ils risquent de se trouver dans les studios de Frost, quelque part dans la zone inexplorée du Métro Sud. Ce n'est que la première ligne de la liste d'achat de cette excursion...

• Indiana (IN)

Capitale : Indianapolis.

Statut : Hégémonie industrielle.

Villes Nouvelles : contrôles d'état sur toutes les autoroutes.

Industries : produits chimiques, électronique, industries lourde à légère, acier, transport.

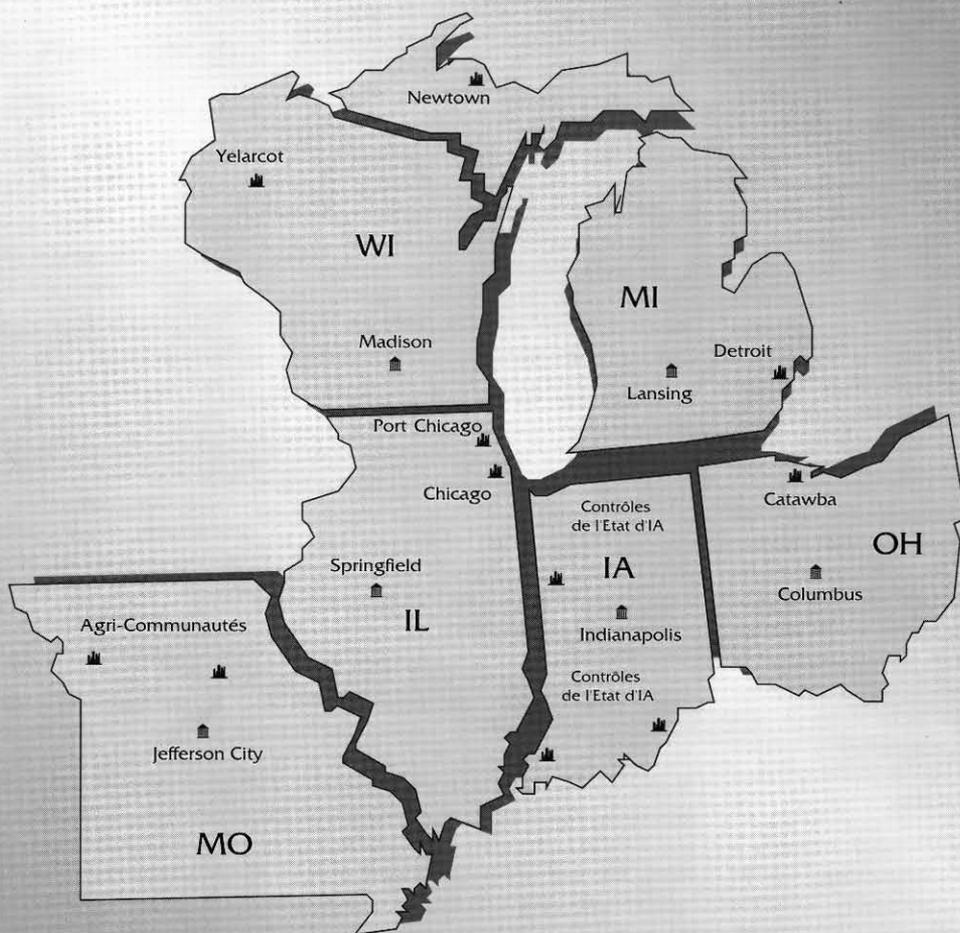
L'Indiana a peu changé ces vingt dernières années. Les pluies acides ne l'ont pas touché aussi durement que d'autres états du Midwest et il n'y a donc pas eu d'exode en masse vers des climats plus cléments. Nourriture et travail étaient suffisamment abondants pour que l'état puisse s'occuper des réfugiés et des Nomades traversant ses terres. Aujourd'hui encore, on trouve de petites fermes dans la partie sud de l'état.

L'Indiana et l'Illinois chevauchent tous deux les voies commerciales qui relient les Grandes Plaines aux Appalaches. La nourriture part à l'est et les produits à l'ouest. Si l'Illinois n'est pas assez puissant pour taxer ces expéditions, l'Indiana, soutenu par les autres états du Midwest, peut les contrôler.

Comme les routes à destination de Chicago ont toutes été détruites (les terrains minés et les ponts abîmés font beaucoup souffrir la suspension des camions), Indianapolis est devenue le principal centre de transport de la région du Midwest. Si



LE MIDWEST



l'Indiana n'a pas la puissance industrielle de ses états associés, des ristournes sur la taxation des transports lui garantissent le soutien de ses voisins pour sa politique de convoyage.

L'Indiana impose de lourdes restrictions quant à l'utilisation des routes. Par conséquent, les expéditions entre états sont limitées à l'utilisation des autoroutes.

Les convois de très petite taille peuvent utiliser les routes nationales, à condition d'être locaux. Bien entendu, certaines personnes n'hésitent pas contourner ces restrictions, mais c'est grâce à elles que les Motards de l'Indiana existent encore.

Les camionneurs étant confinés aux autoroutes, l'Indiana n'a aucun mal à déclarer payant l'ensemble de ses routes. Les tarifs sont générale-

ment peu élevés, mais ils s'ajoutent aux taxes imposées par l'Indiana. Les voitures immatriculées dans un autre état doivent également payer un droit de passage. Pour l'entretien des routes, figurez-vous.

VILLES NOUVELLES

Contrôles de l'Etat d'IA : De petites communautés dirigées par l'état sont apparues sur les autoroutes longeant ses frontières.

Elles fournissent du CHOOH2, de la nourriture, l'hébergement, ainsi que d'autres distractions.

Un bureau du ministère des transports aide les camionneurs à mettre de l'ordre dans leurs jetons de présence et leurs permis avant de traverser l'état. Bon sang, ces Indianans sont décidément pleins d'égards...

• Michigan (MI)

Capitale : Lansing.

Statut : Hégémonie industrielle.

Villes Nouvelles : Newtown.

Industries : automobile, industrie lourde, cyber-tech, exploitation des mines & raffineries, chantiers navals.

Par inadvertance, le Michigan a déclenché le mouvement qui a fait du Midwest le paysage dévasté qu'il présente aujourd'hui. Pendant l'Effondrement, Détroit a désespérément voulu maintenir l'industrie automobile à flot et les compagnies ont accepté de subir des pertes pour continuer à faire fonctionner les chaînes de montage. L'excédent de travailleurs a conduit à une



exploitation minière moins soucieuse de l'environnement. Les compagnies engageaient des jaunes et des Nomades pour vendre moins cher que la concurrence afin de fournir les constructeurs automobiles en fer.

Le bas prix des ressources et de la main-d'œuvre a poussé certains constructeurs étrangers à collaborer avec des compagnies américaines, donnant ainsi naissance à l'Oméga de Toyota-Chrysler, entre autres. Des capitalistes aventureux ont également fondé New American Motors dans la péninsule supérieure. Ils ont permis aux mines de fer et aux fonderies de continuer à fonctionner et à polluer (soudoyer les membres de l'APE revenant moins cher que travailler consciencieusement). Cela a également attiré un nombre de sans-abri et de chômeurs nettement supérieur aux emplois disponibles. Depuis, cette population excédentaire a provoqué des problèmes de criminalité considérables dans le Michigan, ainsi que dans les zones urbaines voisines.

La pollution et l'exploitation minière ont laissé des traces dans l'écosystème du Michigan. Les pluies acides ont posé des problèmes dans les puits miniers découverts, et les entrepreneurs se sont contentés de rejeter l'eau dans les champs environnants. La pollution a tué la vie végétale et l'érosion a commencé à se faire sentir. Le temps que les Etats-Unis se remettent du gros de l'Effondrement et le Ministère de l'Ecologie était devenu trop corrompu pour être efficace. L'industrie battait donc son plein.

La destruction de l'écosystème du Michigan a donné naissance à une véritable extraction à ciel ouvert. Sans aucune considération (enfin, pas sans, ils l'ont juste ignorée) pour l'écologie, les corporations du Michigan ont commencé à éventrer la terre pour aller chercher le minerai souterrain. Une quantité incroyable d'écoulements et de dépôts toxiques s'est accumulée dans les estuaires, puis dans les Grands Lacs, provoquant leur pollution.

Le reste du Midwest a suivi, volontairement ou non, et l'industrie est devenue l'ordre du jour dans cette région jadis idyllique.

POINTS CHAUDS

Détroit : Pour les vrais cyberpunks, Détroit est le meilleur lieu d'habitation qui soit, car il s'agit de la ville la plus dangereuse de l'Union. Vu le bombardement nucléaire de New York et le fléau biologique de Chicago, seule Los Angeles peut encore rivaliser avec Détroit. Le concours a commencé en 2019, quand le Net 54 a montré que le nombre de meurtres survenu dans les deux villes était quasiment le même. Peu après

cette annonce, ledit nombre des meurtres a fait un bond prononcé à Détroit, catapultant la triste métropole sous les feux des projecteurs, en la transformant en capitale américaine du meurtre.

Face à cette violence dont l'évolution fut continue après cette «victoire», la ville fut dans l'obligation de murer la zone de combat. Cette action n'a pas manqué de déboucher sur la balkanisation de Détroit. Certaines banlieues des classes supérieures (lesquelles s'avéraient moins compatissantes) ont commencé à dresser leurs propres murs et engager des mercenaires pour patrouiller leur périmètre. Pour leur part, les quartiers moins fortunés s'en sont remis à des barricades barbelées et des volontaires du voisinage pour les garder. Par voie de conséquence, le terme «subdivision» a pris un sens complètement différent.

Cette approche n'a fait qu'exacerber les problèmes endurés par les habitants des zones de combat et des régions à bas salaires. Ils ont eu plus de mal à se rendre au travail, à se ravitailler en vivres et autres denrées et finalement, il ont eu l'impression d'être prisonniers dans leur propre ville. Les combats et les émeutes se sont aggravés et ont commencé à revêtir des connotations racistes, religieuses ou culturelles en certains endroits.

Après quelques années de travail, la ville de Détroit a fini d'installer un nouveau mur autour des zones de combat, et a officiellement déclaré la zone «prison d'état à sécurité minimale». La sécurité est plus resserrée le long du mur qui fait face à Détroit, et n'est que modérée le long du mur faisant face au paysage flétri. Si quelqu'un veut prendre le risque de s'enfuir et de contourner toute l'enceinte à pied pour revenir à Détroit, grand bien lui fasse !

Bien qu'elles soient murées, certaines autres parties de Detroit sont plaisantes. Elles sont généralement habitées par des Corporates américains de haut rang, des Solos de premier ordre assurant la sécurité du voisinage, et des investisseurs industriels. Dans la sécurité des murs, on peut profiter sans interruption des luxes de la vie moderne, du moins tant qu'un boostergang ne décide d'affoler le système de sécurité et de taxer les habitants en les bousculant quelque peu. C'est pour cette raison qu'il est beaucoup moins cher de se loger à la frontière d'une subdivision que dans ses parties les plus au centre.

VILLES NOUVELLES

Newtown : Foyer de New American Motors, Newton est un endroit pittoresque de l'automobile. Même si les véhicules de NAM sont généralement très mal considérés, ils se vendent bien

grâce à un marketing particulièrement astucieux et à une réaction patriotique des Américains. Située dans la Baie de Marquette, Newtown possède aussi un port complet qu'elle utilise pour envoyer ses voitures médiocres aux quatre coins du globe.

• Missouri (MO)

Capitale : Jefferson City.

Villes Nouvelles : quelques communautés agricoles industrielles au nord.

Industries : produits chimiques, électronique, récoltes alimentaires, industrie moyenne, transports routiers.

«La faille de Néo-Madrid ? Ouais, j'ai entendu parler de ça la dernière fois, quand le Mis-souri a coulé en sens inverse et ce genre de truc. Un de mes ancêtres a même été tué pendant ce séisme. Ça va remettre ça, c'est sûr. Ça nous pend au nez. Alors, dans un sens, oui, être cultivateur au Missouri, c'est comme être assis sur un baril de pou-dre. Mais ma maison est bien conçue, je suis assuré, et, pour être honnête, je ne vis pas à Détroit.»

- propriétaire agricole privé anonyme

Seul entre tous les états du Midwest, le Missouri n'a pas beaucoup souffert des pluies acides. Malgré l'existence de petites exploitations agricoles dans la partie sud de l'Illinois et de l'Indiana, le Missouri en possède plus que ces deux états réunis. Cela ne veut pas dire que le Missouri représente une grande puissance. Il compense son absence de pluies acides par la chaleur et la sécheresse.

Néanmoins, le Missouri reste un état relativement important entouré de voisins plus faibles. Ses routes sont meilleures que celles de l'Arkansas. Aussi de nombreux convois traversent l'état et sa solide assise économique lui donne une stabilité qui manque à la plupart des états ces jours-ci.

Le Missouri est parvenu sans difficultés à étendre son territoire au détriment de ses voisins en utilisant un mélange classique de politique politicienne, d'intimidation et de plébiscites soigneusement arrangés pour renforcer sa position. Kansas City et St. Louis ont toutes deux été étendues dans la perspective d'incorporer leurs villes soeurs de l'autre côté de la frontière de l'état.

Le Missouri diffère également du reste du Midwest dans la mesure où son gouvernement n'est pas globalement corrompu. Même s'il n'est pas



aussi libre qu'un Etat Néo-Parlementaire, il n'est cependant pas dominé par l'industrie comme c'est le cas pour une majorité d'autres états de la région.

L'envasement du fleuve Missouri a posé des problèmes à l'état, car la profondeur du cours d'eau a tellement chuté que les cargos ne peuvent plus l'emprunter.

Le Missouri a commencé à tester un nouveau modèle de péniche à utilisation commerciale. On parle aussi d'aéro cargos qui feraient la navette sur le vieux fleuve. Si l'une de ces deux idées devait aboutir, ce serait une bénédiction pour l'économie de l'état.

• Ohio (OH)

Capitale : Columbus.

Statut : Hégémonie industrielle.

Villes Nouvelles : Catawba.

Industries : techniques du génie biologique, produits chimiques, industrie légère, exploitations minières, chantiers navals.

Avec les villes de Cincinnati, Columbus, Dayton, Toledo et le Muniplexe de Cleveland-Akron, l'Ohio est un état très fortement urbanisé. Suite au décès de New York et de Chicago, c'est aussi le plus grand foyer de corruption de ce côté des Appalaches.

Comme la plupart des états de la région, le gouvernement de l'Ohio établit sa politique sur une stratégie de type «hégémonie industrielle». Toutefois, la corruption est si abondante que le gouvernement lui-même est imprévisible, ce qui rend les habitants de l'Ohio nerveux le plus clair du temps.

Les luttes intestines des corporations sont si intenses que l'état ne permet même plus au public de voter (bien sûr que c'est une exagération, mais conduiriez-vous jusqu'à l'Hôtel de Ville de Cincinnati juste pour voter ? C'est le seul bureau de vote de la ville...).

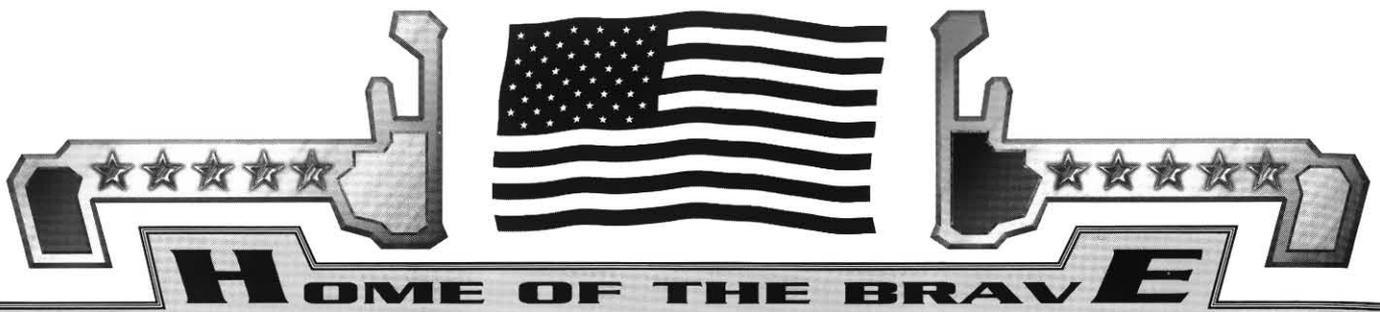
La populace morose se contente de se rendre à son travail et laisse aux personnes dotées du savoir et de la formation adéquats le soin de s'occuper des lois et règlements qui changent rapidement. Heureusement, les lois qui évoluent

le plus sont celles traitant de l'économie, du commerce, et des pratiques commerciales. Elles n'intéressent donc pas la plupart des gens. Si l'Ohio se réunifiait et coopérait, il deviendrait sûrement la puissance dominante du Midwest. Au contraire, la corruption ne cesse de saper ses forces.

Au niveau de la pollution, l'Ohio est pire que le Michigan ne serait-ce qu'en raison de ses villes plus grandes et plus nombreuses. La plupart des familles à revenu moyen ont un compresseur / purificateur d'air personnel pour recharger les ballons d'oxygène qu'elles utilisent pour sortir de chez elles.

Les alertes à la pollution ont lieu tous les jours et les pluies acides sont horriblement fréquentes. En bordure des villes ou du lac, le paysage est marron, mort et en décomposition. C'est certainement laid mais ça permet aux immigrants d'Europe de l'Est de se sentir chez eux.

L'Ohio n'a pas l'industrie lourde du Michigan et se concentre sur la fabrication légère et les produits chimiques. Cleveland-Akron, par exem-



HOME OF THE BRAVE

ple, continue de produire une grande partie des produits en caoutchouc et en polymère des Etats-Unis. D'autres sites produisent des engrais, des défoliants et une centaine d'autres produits chimiques. Vous ne devriez avoir aucun mal à deviner comment sont nettoyés les usines chimiques types, n'est-ce pas ?

VILLES NOUVELLES

Catawba : L'état de l'Ohio a rapidement courbé l'échine sous la pression exercées par les corporations pour obtenir un port important. Le Maumee était tellement envasé que le choix de Toledo était exclu et le rivage de Cleveland n'était pas fait pour accepter le volume de circulation voulu par les corpos. On a finalement décidé de construire un port spécialisé dans les expéditions. Situé au nord-ouest de Sandusky, sur la côte du Lac Erié, Catawba couvre les communes depuis longtemps désertées de Marblehead et Lakeside.

Une chaussée géante s'étend entre le continent et les îles Kelleys, au nord. Elle permet de charger toutes les tailles de cargos qui passent dessous, y compris certains de ceux trop grands pour mouiller en un autre endroit des Grands Lacs. On peut y décharger des bateaux, et des camions ne cessent de faire la navette sur les routes reliant Catawba au reste de l'état.

• Wisconsin (WI)

Capitale : Madison.

Villes Nouvelles : Yelarcot.

Industries : produits laitiers, électronique, récoltes alimentaires, exploitation des bois et forêts, industrie moyenne.

Le Wisconsin appartient bien malgré lui à la région du Midwest. Même s'il n'est pas contrôlé par les corporations, celles-ci ont le dessus en matière de politique de l'état et ont transformé Milwaukee et Green Bay en des villes semi-industrielles.

Les pluies acides sont tombées pendant des années sur le Wisconsin, détruisant la vaste base agricole que possédait cet état arcadien. La mort de l'industrie a mis du temps à venir et s'est révélée douloureuse quand elle s'est produite. La plupart des fermiers industriels se sont écroulés avec leur ferme, laissant un trou dans l'économie du Wisconsin, trou que les corporations se sont donné à coeur joie de combler.

Aujourd'hui, la majeure partie du fromage du Wisconsin est artificiel, et l'herbe pousse principalement sur les terrains de golf couverts de l'élite corporative.

Même si le Wisconsin n'apprécia pas le plus clair de la politique corporative du Midwest, il approuve souvent les lois sans les discuter pour éviter de se détacher du reste de la région. La minorité favorable à l'industrie semble ainsi exercer un contrôle bien plus important qu'elle ne devrait sur la politique du Wisconsin.

L'ouest du Wisconsin a émis l'idée de faire sécession du reste de l'état, enlevant ainsi à ce dernier une section essentiellement agricole contiguë à la région des Grandes Plaines. Reste à voir si la Campagne d'Etat de Chequamegin se mettra jamais en marche.

VILLES NOUVELLES

Yelarcot : Prononcé avec un T muet, Yelarcot marque la tentative d'un groupe de fermiers du Wisconsin de rester dans l'industrie des produits laitiers. Cette gigantesque arcologie située au nord d'Eau Claire se dévoue à l'élevage des vaches laitières.

Elle a remporté des succès mitigés. Un de ses grands problèmes, c'est que la plupart des gens n'apprécient pas de se trouver sous un dôme en compagnie d'un troupeau de vaches. C'est pareil pour les vaches, d'ailleurs, car Yelarcot a la particularité d'être la seule arcologie à avoir jamais connu une alerte à la pollution en intérieur.

Le Nord-Est

«Pour sûr, New York c'était vraiment LA ville. Le reste, ça comptait pas. Et puis la scène musicale new yorkaise a donné naissance aux Village People et les gens se sont mis à se poser des questions. Finalement, le rap a gagné la Côte Ouest et a envahi Los Angeles, et les gens ont commencé à oublier la Grande Pomme. C'est pas plus mal si vous voulez mon avis. Les barons de la drogue nous ont rendu service quand ils ont largué une bombe atomique dessus.»

- Tranchant, chanteur et bassiste des Coupe-Gorge

Pendant longtemps (en fait, pendant la majeure partie de l'histoire du pays), le Nord-est s'est considéré comme l'âme des Etats-Unis. Ce qui était à la mode à New York l'était partout ailleurs. Si ce n'était pas du homard de Nouvelle Angleterre, ça ne valait rien. Tout le monde regardait le Nouvel An déferler sur Madison Square Garden.

C'est triste à dire, mais on n'importait pas que la mode de la Côte Est. Les gangs, la drogue, la criminalité, la psychothérapie pop, la pauvreté et

une mentalité à la Kitty Jones ont découlé de l'influence néfaste des zones urbaines du Nord-Est (telle une fuite de conteneur de déchets toxiques). Les gens se sont habitués et ont même affirmé donner leur préférence à une atmosphère chargée de mercure, à des trajets de deux heures pour se rendre au bureau, et aux tours de cagibis loués 2 500 dollars par mois.

Le temps que le reste de l'Amérique s'aperçoive qu'il ne voulait pas hériter des métropoles de la Nouvelle Angleterre et c'était trop tard. De nombreuses autres villes, telles Détroit et Los Angeles, s'enfonçaient déjà dans leurs propres cauchemars urbains.

Si l'ensemble des Etats-Unis avait commencé à s'apercevoir que le mode de vie urbain du Nord-Est n'était pas vraiment un exemple, il lui fallut attendre l'Effondrement pour rompre avec son rêve de Manhattan et poursuivre sa propre destinée. Au cours des pires années que la nation ait connu depuis la Grande Dépression, les états de la Nouvelle Angleterre sont partis à la dérive.

Alors, qu'a fait le Nouvel Anglais moyen ?

Quand cela lui a été possible, il a fui. Ce n'est pas vraiment surprenant. En 1996, à l'époque de l'Effondrement, tout le littoral est s'était transformé en zone de combat. La faim, les sans-abri, la banqueroute du civisme, les grèves des services publics, et les tensions raciales étaient devenues endémiques dans les villes de Nouvelle Angleterre. Violence et émeutes étaient à l'ordre du jour.

Quand l'Effondrement a frappé, la perte des emplois a ôté toute raison de rester dans la région à la plupart des gens. Ceux qui le pouvaient ont pris la décision de déménager, emmenant une dernière contribution du Nord-Est au reste du pays : des tas de gens sans abri et sans emploi.

L'Effondrement a également fauché les arcolgies dans leur prime enfance. Celles-ci constituaient le dernier sursaut du Nord-Est pour rester dans le train de la culture américaine. Conçues comme de nouvelles villes modèles, les arcolgies étaient le rêve des citoyens devenu réalité. Villes cristallines géantes surmontées d'un dôme, protégées des pluies acides et des rudes tempêtes hivernales, les arcs avaient été conçues pour offrir accessibilité, beauté et confort, et pour assurer un niveau de vie élevé à chaque habitant.

«La dernière bonne chose qui soit sortie du Nord-Est, c'est l'AV-4. Qu'est-ce que ça vous évoque ?»

- King Gardener, gouverneur de Géorgie



LE NORD-EST



Le Nord-Est souffre des pluies acides, de corruption rampante, des déchets industriels et d'une dichotomie urbanisme/ruralité. Les marées des 20 dernières années sont venues lécher le bord de ses routes et il ne donne pas signe d'une récupération rapide. Si le Nord-Est est la région la plus grande du point de vue du nombre des états, il se trouve au bas de l'échelle du pouvoir, fouissant le sol aux côtés de Dixie et, à un degré moindre, de l'Ouest.

La Coopérative du Bord de Mer

Depuis que la Californie du Nord s'est séparée de la Californie du Sud, un mouvement s'est répandu dans les états les moins urbanisés cherchant à se séparer de la région du Nord-Est. Dans le Maine, le New Hampshire et le Vermont, des mi-

norités bruyantes ambitionnent une nouvelle répartition ou une sécession leur permettant de se rattacher au Canada. Pour l'instant, le reste de la région du Nord-Est a pu empêcher leur retrait.

Toutefois, ils ont formé une alliance coopérative pour se soutenir mutuellement et (mais c'était calculé) se prémunir contre les déprédations dont les gens de l'extérieur étaient susceptibles de se rendre coupables.

Cette alliance est appelée Coopérative du Bord de Mer, et beaucoup aimeraient y voir une nouvelle religion. Au fur et à mesure que la Coopérative du Bord de Mer gagne du soutien dans l'Etat de New York (dont le reste est essentiellement ru-ral), sa reconnaissance au niveau régional se fait de plus en plus vraisemblable.

Le Maine, le New Hampshire et le Vermont sont pratiquement les seuls états de la région à n'être ni pollués, ni urbanisés, ni dominés par l'agriculture industrielle.

De fait, ils ont fort intérêt à garder ce statut, ce qu'ils ont réussi à faire grâce à une législation rigoureuse. Du coup, ils se sont retrouvés au ban de la révolution technique, imposant (selon la majorité des études) aux états le niveau de vie le plus faible de toute l'Union.

La population ne semble pas trop gênée par cet état de fait, car ils préfèrent se passer de l'argent supplémentaire que tous les autres dépensent en armes, motos, cybernétique et sécurité. Ils préfèrent traîner sous leur porche et regarder le soleil se lever sur l'Atlantique.



On pourrait penser que les rouages du 21^{ème} siècle finiront par broyer cette attitude rurale détendue. Pour parer à cette possibilité, la Coopérative du Bord de Mer dispose d'une police coordonnée aux effectifs nombreux et bien armés. Tout le monde doit effectuer 6 000 heures (l'équivalent de 6 ans de service à temps partiel) au sein du Corps de Police du Bord de Mer, période pour laquelle une rémunération insignifiante est versée.

Ces heures sont en partie souples et permettent à chacun de mener sa vie normalement. Ces policiers ont intérêt à ne pas laisser les Nomades foncer sur leur territoire, et ils ont la réputation de former un groupe auquel il vaut mieux ne pas se frotter. Ils compensent leur méconnaissance de la rue par la camaraderie. Après tout, la quasi-totalité des flics d'une région connaissent presque tous les autres flics, et ils n'apprécient pas qu'on puisse essayer de tordre le cou à leur voisin.

• Connecticut (CT)

Capitale : Hartford.

Statut : Ruiné.

Villes Nouvelles : Arcologie de Haven.

Industries : pratiquement aucune à part des chantiers navals.

La côte du Connecticut a enduré les nombreuses retombées environnementales, économiques, et humaines de la défunte New York. La côte de l'état est déserte, baignée de matériaux dangereux pour la vie, de déchets médicaux et pétroliers et des eaux non épurées des égouts. L'effondrement de l'économie et des transports, associé aux hivers rigoureux, a provoqué une déforestation massive, les familles de chômeurs désespérés ayant coupé les arbres pour se tenir au chaud pendant les longs hivers. Les dirigeants ont mis du temps à réagir après la destruction du gouvernement de la ville de New York, et le Connecticut a accueilli plus que son compte de réfugiés des mégapoles.

En conséquence, l'économie du Connecticut n'en a été que plus affectée. Il n'y avait tout simplement pas assez d'emplois ou de maisons pour tout le monde, et nombre des réfugiés new yorkais n'avaient pas les moyens de poursuivre leur voyage. La criminalité est montée en flèche, les rares personnes fortunées sont parties et certaines industries ont fait le choix de se retirer. En 2005, après de nombreuses années de corruption, de mauvaise gestion et de dépenses déficitaires, le gouvernement d'état rendit l'âme.

Cela provoqua une vague de prospérité temporaire dans l'état. Plusieurs petites entreprises y emménagèrent pour tirer profit de l'absence de lois et d'impôts. Mais cet essor fut de courte durée, ces capitalistes imprévoyants négligèrent le fait que le gouvernement d'état fournissait également un grand nombre de services, comme la réparation des routes. Au terme d'un hiver rude, les réseaux de communication et de locomotion du Connecticut se retrouvèrent sens dessus dessous. Chancelant sous l'impact, de nombreux gouvernements citadins se réorganisèrent sous forme de coopératives. New Haven, sous l'influence des étudiants gauchistes de Yale, se réorganisèrent pour former un collectif dans la pire tradition stalinienne.

Toutefois, un grand nombre de villes du Connecticut continuèrent à se débrouiller.

Ruiné, le Connecticut n'avait plus de gouvernement d'état légitime, et, par conséquent, aucune voix au chapitre en matière de politique régionale. Les villes ne cessent de se quereller pour obtenir une juste représentation, mais aucun accord n'a été trouvé à ce jour.

Les seules régions organisées et bien entretenues de l'état sont les rares installations militaires (essentiellement navales). Vous pouvez être sûr qu'il y traîne peu de cyberpunks.

POINTS CHAUDS

Arcologie de Haven : L'arcologie de Haven (en bordure de New Haven) est un parfait exemple du statut du Connecticut. Construite dans la même optique que les autres arcs, elle est presque terminée mais se désagrège lentement sous les assauts répétés de l'âge, du climat et de ses habitants insouciantes. Elle contient tous ceux qui n'ont pas trouvé de meilleur dépotoir ailleurs dans l'état. Elle était pleine à craquer de squatters et de sans-abri, mais sa popularité a baissé de façon dramatique quand une grande portion de son dôme s'est écroulé et a écrasé plusieurs centaines d'habitants. Du fait d'un effet d'acoustique créé par le morceau de parabole, on a pu entendre les gémissements des survivants pendant des jours. Mais il était impossible de creuser pour les sortir des couches de béton qui les emprisonnaient.

L'effondrement du dôme a emporté une grande partie de la Meute des Batsons, un groupe de solitaires étranges et éclectiques qui a établi son foyer au-dessus des autres sans-abri. La toile des Batsons est un étrange assemblage arachnéen de passerelles, de poutres, de brayers et de quelques grues abandonnées qui trône bien au-dessus du sol de l'arcologie. Certains des Batsons Spartiates ont greffé leur maison sur la partie exté-

rieure du dôme presque achevé, à la manière d'un nid de guêpes, pour se protéger des pluies acides. Toutes sortes de rumeurs circulent à propos des Batsons, y compris le fait qu'ils seraient des vampires. Une chose est sûre. Si vous avez jamais besoin d'une personne insensible aux vertiges et dotée d'un sens de l'équilibre incroyable, vous devriez contacter les Batsons. Ils ont leur propre subculture suspendue au dôme, mais les squatters de la ville de remplacement de Haven peuvent vous apprendre les mots de passe et les coutumes dont vous aurez besoin pour survivre.

Inspi

On raconte que l'Arcologie de Haven serait l'ultime lieu de repos de la réserve d'or du milliardaire Franklin Todd. Todd a énormément investi dans l'Arcologie pendant les premières années de l'Effondrement, mais on l'a tué peu après la fin de la construction. Son avocat affirme qu'il a acheté plusieurs millions de dollars en or avant l'Effondrement de 94. La rumeur veut que Todd ait caché cet or dans une section secrète de l'Arcologie, connue de lui et de quelques architectes uniquement.

• Delaware (DE)

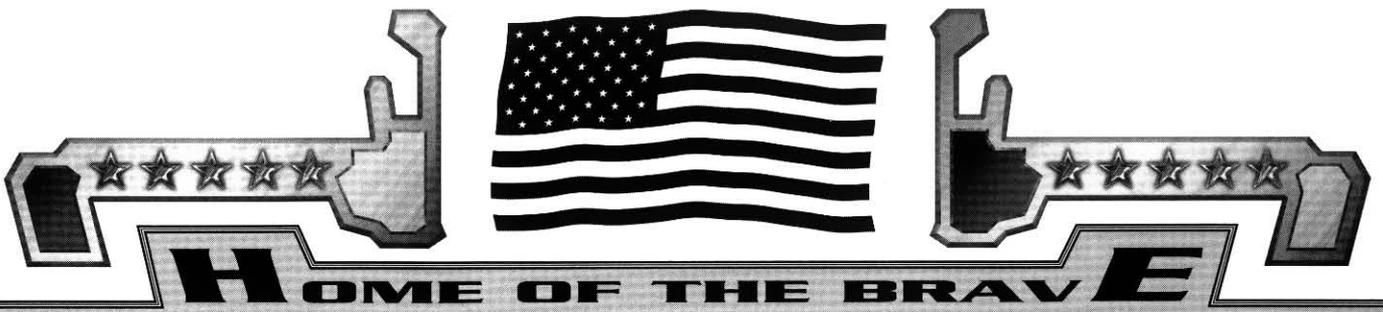
Capitale : Dover.

Villes Nouvelles : Dover (reconstruite).

Industries : produits chimiques, pêche.

Un des rocs de l'ESA a été largué au large de la côte du Delaware. La plupart des observateurs estiment que ce roc était un «coup de semonce» visant Washington D.C., mais d'autres maintiennent qu'il s'agissait simplement un coup manqué. Les habitants de Tampa savent bien qu'il ne s'agissait pas d'un tir raté. De même que ceux de Colorado Springs. L'ESA elle-même ne dit mot et maintient un flou artistique sur ce sujet. Il est intéressant de noter qu'un des premiers experts en balistique de l'ESA a été transféré au bureau des réclamations peu après la chute du roc.

S'il n'a pas directement frappé les zones résidentielles, le roc a infligé des dégâts considérables à l'état. Il a atterri dans la Baie du Delaware, juste à l'est de Washington D.C., au large de la Plage du Massacre et de la Plage du Carnage. L'impact du roc a déclenché d'immenses raz-de-marée qui sont venus s'écraser sur la côte du Delaware, aplatisant une grande portion de l'état (à l'évidence, ce roc était beaucoup plus gros que les deux précédents). Une forte partie de la couche arable du Delaware fut emportée ou saturée de sel, et on peut encore trouver aujourd'hui des mares d'eau saumâtre.



POINTS CHAUDS

Dover : Le roc largué par l'ESA a également infligé de lourds dégâts à la capitale de l'état. Malgré cela, les dirigeants ont fermement refusé de déplacer la capitale et ont préféré reconstruire la ville en ruine. Ce projet a provoqué une croissance assez nette de Dover, d'autres industries et entreprises s'y installant afin de soutenir les ouvriers du bâtiment engagés par l'état.

Malheureusement, la criminalité s'est également installée, l'état n'ayant pas pris les dispositions nécessaires pour maintenir l'ordre au sein d'un grand groupe de travailleurs «temporaires». Par conséquent, la capitale de l'état est une métropole miniature. Son centre urbain est propre et entouré d'un cercle de logements «temporaires» bon marché et criblé de criminalité. L'état n'a pas été capable d'éradiquer cette dernière. En effet, il n'y a déjà pas assez de policiers à Wilmington, et ceux-ci ne vont certainement pas se rendre à la capitale pour y combattre le crime alors qu'ils ont déjà bien assez de problèmes comme ça chez eux.

Par conséquent, métro-Dover s'occupe de ses affaires du mieux qu'elle le peut et laisse pourrir l'anneau urbain dans son isolement. Cela a valu à Dover la particularité d'être «la plus grande petite ville du monde».

• **Maine (ME)**

Capitale : Augusta.

Statut : Etat Néo-Parlementaire en 2015, membre de la Coopérative du Bord de Mer.

Villes Nouvelles : Aucune.

Industries : produits laitiers, pêche, récoltes alimentaires, exploitation des bois et forêts.

De tous les états de l'Union, c'est le Maine qui possède l'environnement le moins dégradé. Il est placé bien trop au nord pour avoir souffert des sécheresses et des tempêtes de poussière, et bien trop à l'est pour avoir senti la morsure des pluies acides. Des tempêtes atlantiques nettoient régulièrement l'air du peu de smog qui s'y trouve. En fait, les seuls problèmes du Maine proviennent des accidents de convoiement et du versement de certains liquides dans l'océan.

L'économie isolée du Maine dépend essentiellement des produits du bois et de la pêche, mais cette dernière est devenue très difficile. Le Maine a un programme de pêche qu'il suit minutieusement. Il est conçu de façon à laisser les poissons fraîchement sortis de leur oeuf regagner la mer. Pendant ce temps, au large, des navires étrangers tendent des filets traînants et d'au-

tres dispositifs de capture en violation flagrante des conventions internationales. Pour affronter ce problème, certains vaisseaux du Maine se sont équipés de torpilles ou de troupes d'abordage armées jusqu'aux dents.

Pour l'instant, grâce à des raids éclairs parfaitement orchestrés, ces flibustiers ont pu éviter de se faire connaître de la communauté internationale. Les pertes des flottes ont été attribuées à des «raisons inconnues». Les navires basés au Maine sont toujours à la recherche de nouveaux hommes de main, mais les êtres cybernétisés doivent veiller à leur entretien, car la vie maritime est particulièrement dure pour les outils à l'électronique délicate et pour les appareils de précision.

Le Maine patrouille rigoureusement à l'intérieur de ses terres, gardant un oeil ouvert sur les personnes dépourvues de permis de visite ou de numéro d'identification valide. Le Maine est une grande zone rurale et il est relativement facile aux vagabonds de franchir la frontière sans se faire repérer. La plupart ne tiennent pas longtemps avant que quelqu'un ne reconnaisse en eux des étrangers et n'appelle la police d'état.

Sur le plan politique, le Maine (c'est-à-dire, la Coopérative du Bord de Mer) dispose d'un bureau de liaison distinct avec les provinces atlantiques canadiennes de New Brunswick, Newfoundland, Nova Scotia, et l'Ile du Prince Edward. Comme le morcellement du Canada semble inévitable, il paraît évident que ces provinces remettront à priori leur sort entre les mains de la Coopérative du Bord de Mer. Par contre, on ne sait pas si les provinces demanderont à devenir des états ou si les états du Nord-Est feront sécession de l'Union.

• **Maryland (MD)**

Capitale : Annapolis.

Villes Nouvelles : New Greenspring.

Industries : électronique, industrie légère, ainsi que pépinières.

Le Maryland est presque le foyer de la capitale du pays, car la plupart des travailleurs de cette dernière habitent cet état. Tandis que les catastrophes bouleversaient le pays, le Maryland a tremblé avec le centre. Quand la nation s'est mise en guerre contre la NSA, les banlieues du Maryland sont devenues un champ de bataille. Quand les terroristes ont cherché à tuer les membres du Congrès et d'autres personnes appartenant à cette sphère d'influence, c'est dans les banlieues du Maryland que ces derniers ont couru se réfugier.

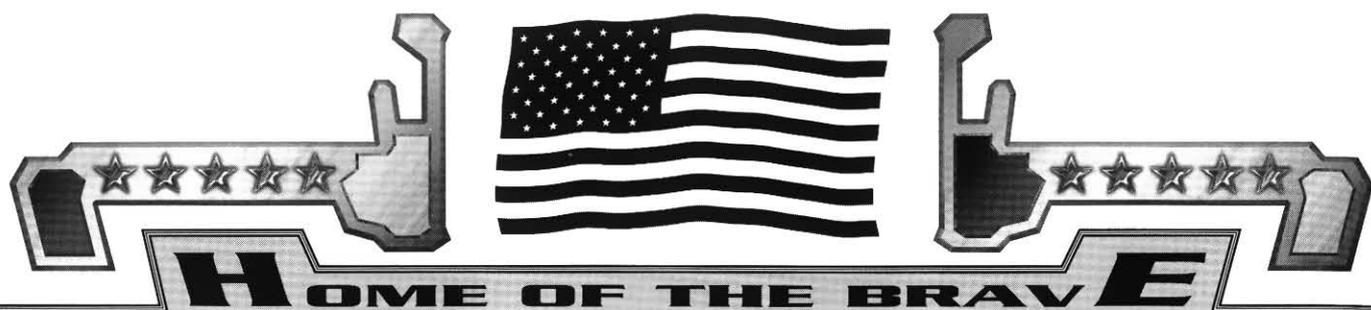
Quand le District de Columbia a été militarisé, de nombreux habitants du Maryland sont allés y habiter, s'en remettant à la Police Militaire pour enrayer la violence et laissant la majeure partie de la banlieue de D.C. ouverte au vandalisme. Plus tard, quand les choses ont commencé à rentrer dans l'ordre, le Maryland a compris que les habitants de D.C. allaient se lasser de l'armée et partir en quête d'un autre endroit. Le gouvernement d'état a intégré les villes fantômes de Bethesda, Rockville, Silver Springs, Wheaton et d'autres banlieues à la ville de New Greenspring.

L'état a ensuite reconstruit bon nombre des routes principales de la région et accordé des parcelles de terre, des réductions d'impôt et autres, aux futurs habitants pour les inciter à participer à un grand programme d'embourgeoisement. On a autorisé les participants à choisir et recevoir à titre gracieux, un site résidentiel (avec ce qu'il restait de la maison). L'habitant devait reconstruire sa maison, mais, ceci fait, il pouvait se porter candidat à l'acquisition de parcelles adjacentes à bas prix. Plus tard, il aurait la possibilité de louer ou vendre ces maisons supplémentaires.

Il s'en est suivi la dernière mainmise terrienne de l'histoire de l'Amérique, les habitants de Washington D.C. (et d'autres lieux) partant en masse pour Greenspring. En conséquence, le Maryland exerce une influence démesurée sur la politique nationale, la plupart des législateurs habitant dans ses frontières.

Baltimore continue également de prospérer, autant qu'une ville remplie de pourriture, de corruption, de pollution, de criminalité et de vermine puisse prospérer. Depuis le programme d'embourgeoisement de l'état, Baltimore et New Greenspring se sont développées l'une vers l'autre pour créer un nouvel axe métropolitain en 2018. Baltimore s'est aussi étendue au sud, jusqu'aux confins de la ville d'Annapolis. Si Baltimore ne s'est pas développée aussi vite que le Métroplex de Los Angeles, elle a continué à occuper l'avant-scène des problèmes urbains.

Le gouvernement d'état se soucie peu du reste du Maryland. Les seules routes que l'état entretient traversent Baltimore et New Greenspring pour rallier d'autres lieux importants. Une communauté relativement petite survit encore à Cumberland, à l'extrémité occidentale de l'état. Elle ne paie aucun impôt à l'état et ne reçoit aucune aide en échange. Cumberland mène une vie indépendante et s'avère presque aussi tenace que la communauté des Amish. Ses habitants sont heureux que la nation les ignore. Même s'ils n'ont pas l'indépendance à proprement parler,



l'état est trop content de les laisser pourrir dans leur coin. Naturellement, sans l'assistance du gouvernement corrompu, la communauté prospère à sa façon et dans le calme.

POINTS CHAUDS

Annapolis : Cette cité côtière abrite l'Académie Navale Américaine. Si cette dernière n'a pas beaucoup changé au cours des 100 dernières années, les navires qu'utilise la Navy ont évolué de façon radicale. On apprend tout dans cette école, des méthodes d'infiltration dans le bassin amazonien jusqu'aux techniques pour faire sauter un dictateur assoiffé de pétrole et armé de cuirassés vieillissants.

• Massachusetts (MA)

Capitale : Boston

Villes Nouvelles : Plusieurs nouvelles banlieues de la région de Boston.

Industries : techniques du génie biologique, cybertech, électronique, pêche, industrie moyenne

Depuis que l'armée a abandonné le contrôle des Etats-Unis au gouvernement civil, le Massachusetts est un état instable. D'ailleurs, des T-shirts portant la motion «J'habite dans un état instable» se sont très bien vendus ces dernières années. Le métroplex de Boston s'est développé comme un cancer, l'influence de l'Océan Atlantique empêchant les pluies acides de frapper cette partie de l'état pour en faire un lieu d'habitation plus agréable. Des fronts acides balaient parfois la partie occidentale du territoire, mais les dégâts à l'écologie sont légers.

Les problèmes que le Massachusetts doit affronter sont la corruption et la division. Boston n'est pas tant une ville qu'un agrégat de subdivisions indépendamment constituées en entreprise. En outre, la région de Boston a hérité du plus clair de la corruption et des familles criminelles quand New York a sombré. Ces dernières sont devenues des appareils politiques incontrôlables qui se disputent les votes dans la «légalité» ou par d'autres biais. Les luttes intestines des circonscriptions de Boston font passer les trucages électoraux du 20ème siècle pour un désir futile d'être meilleur que les autres. Le Massachusetts comprend deux bonnes dizaines de villes de taille comparable et celle qui arrive à faire valoir qu'elle est la plus grande obtient les sièges au conseil régional. Par conséquent, les représentants du Massachusetts changent au moins une fois par an, mais un habitant de Boston même (en général, un membre de la famille des frères Schrecklin) arrive généralement à obtenir un siège.

Tout cela rend les habitants du Massachusetts très cyniques et peu enclins à voter. Mais cela ne fait qu'encourager les lobbyistes corrompus et les familles criminelles à persister dans leurs méthodes.

Cap Cod n'est plus un site touristique populaire. Le déversement de produits toxiques du Kosa Maru s'en est assuré. La majeure partie du tourisme de l'état s'est tournée vers les zones historiques de la vieille Boston les rares sites historiques de l'état à avoir bénéficié d'une préservation adéquate.

Plus que n'importe quelle autre police d'état du pays, la Patrouille d'Etat du Massachusetts a la réputation d'être corrompue. Les mêmes appareils politiques qui se font élire fournissent la police en hommes. Au fil des ans, ils ont pratiquement expurgé tous les flics honnêtes de l'état. Ceux qui restent sont des sadiques, des apathiques ou des corrompus. Ils sont presque tous malhonnêtes d'une façon ou d'une autre. C'est parfois un avantage pour les cyberpunks, mais pas toujours. Priez pour que, quand ils vous obligeront à vous garer, les flics ne détectent pas votre look.

• New Hampshire (NH)

Capitale : Concord.

Statut : Etat Néo-Parlementaire en 2014, membre de la Coopérative du Bord de Mer.

Industries : produits laitiers, récoltes alimentaires, exploitation des bois et forêts.

A l'instar de ses voisins de la Coopérative du Bord de Mer, le New Hampshire est un état sauvage relativement indemne. Il a presque entièrement été épargné par les ravages des pluies acides, et s'est efforcé de rester aussi propre que possible. Pour ce faire, il a fait détruire toutes les routes traversant la frontière du Massachusetts, à l'exception de la Nationale 3 et de l'Interstate 95. Ces deux routes restent intactes pour faciliter les expéditions entre la Coopérative du Bord de Mer et le reste de la région du Nord-Est. La Nationale 3 traverse Nashua pour gagner Manchester, et l'I-95 va directement à Portsmouth (l'échangeur NH-51, situé au sud de Portsmouth, a été démoli).

La Coopérative du Bord de Mer ne permet pas aux camionneurs des autres états de pénétrer dans son territoire et il appartient au New Hampshire de faire respecter cette décision. Pour ce faire, il utilise la plupart de l'équipement lourd disponible dans toute la Coopérative. Des bunkers en béton se trouvent sur toutes les routes, flanquant une Station de Transit de la Co-opéra-

tive du Bord de Mer. Là, sous l'œil attentif de troopers expérimentés de la CBM, les camionneurs des autres états peuvent venir chercher leur cargaison. Ces camionneurs sont généralement installés à leur compte, aussi doivent-ils acheter la cargaison qu'ils transportent. Ils peuvent ensuite la revendre avec une marge bénéficiaire. La CBM encourage particulièrement ce type de commerce en offrant un prix moins cher aux indépendants qu'aux grosses compagnies d'expéditions marchandes.

Les camionneurs des états de la Coopérative du Bord de Mer font parfois leurs livraisons par leurs propres moyens. Comme ils sont généralement harcelés par tous ceux qui ne dépendent pas de la CBM, ils assurent habituellement la protection de ces livraisons en formant de grands convois.

• New Jersey (NJ)

Capitale : Trenton.

Statut : Ruiné.

Villes Nouvelles : Plusieurs petites arcologies de la région du New Jersey.

Industries : tourisme.

Coincé entre New York et Philadelphie, on ne s'attendait pas à voir le New Jersey sortir de l'Effondrement en très bon état. Cet état a été le cadre d'une forte circulation de réfugiés et de sans-abri avant d'assainir sa situation en essayant d'y mettre un terme. Le réseau routier est toujours délabré. Mais pour comprendre la raison principale de l'échec du New Jersey, il faut être informé que, avant l'Effondrement, l'état était déjà sujet à une dynamique de cités-dortoirs.

Les Arcologies

«La vision du Groupe d'Investisseurs du Nouvel Est avait des années d'avance sur son temps, ce qui l'a malheureusement placé du mauvais côté de l'Effondrement. La plupart des gens considèrent qu'ils nous ont laissé pour seul héritage les dômes des arcologies pourrissantes qui souillent le littoral du New Jersey. Mais je ne suis pas d'accord. C'est vrai, le Groupe a été éliminé par l'Effondrement, mais si ces investisseurs et entrepreneurs n'avaient pas posé les jalons, nous n'aurions pas les arcologies et les complexes commerciaux de moindre taille d'aujourd'hui et nous connaîtrions un sacré problème de logement.»

- James Bockerlee, Professeur Honoraire, Université de Night City



«Ben... ça empêche la pluie de m'tomber sur la tête.»

- «Fran», un squatter habitant les ruines de l'Arcologie Holland

Depuis la fin du vingtième siècle, un conflit opposait l'état du New Jersey à celui de New York pour le contrôle de la population active de la Grande Pomme. Les pauvres n'avaient pas les moyens de quitter la ville de New York et les riches pouvaient s'y payer des logements sûrs et confortables. Les travailleurs des classes moyennes choisirent de s'installer ailleurs et de se rendre au travail par les transports en commun. C'est à Jersey City et dans les communautés. Bien sûr, le New Jersey n'était que trop heureux de voir ces hommes et en ramener l'argent de New York pour le dépenser en nourriture et en loyers dans le New Jersey.

New York n'a pas du tout apprécié et a cherché à appliquer son impôt sur le revenu aux travailleurs de New York vivant dans un autre état. Elle a tenté d'ajouter des surcharges massives aux tarifs des transports en commun reliant les deux états. Elle a essayé toutes sortes de solutions plus ou moins illégales, impossibles à appliquer, ou carrément contournées par des individus dont l'atout principal était l'imagination. Finalement, grâce à une «Loi sur l'Economie Suffisante de l'Etat», l'état de New York est parvenu à créer une situation prospère où les habitants de la ville de New York touchaient de meilleurs salaires pour un travail égal. Ajoutez à cela des allocations logements, et une grande partie de la population a retraversé la frontière de l'état.

Le New Jersey a connu un flottement passager. Puis, après des négociations à huis clos avec un groupe de spéculateurs fonciers (le Groupe d'Investisseurs du Nouvel Est), il a annoncé la fondation des Nouvelles Arcologies. Ces arcs devaient être des communautés d'habitation modèles, sûres, propres, belles, et accessibles tout en offrant le transport gratuit jusqu'à la frontière de l'état de New York. De grandes portions de Jersey City, Linden, Elizabeth, Perth Amboy, Fort Lee et Union City furent remises entre les mains des entrepreneurs. Ceux-ci rasèrent tout à l'exception des monuments les plus historiques. Ils les ont gardés et, pour mieux mettre leur beauté en valeur et s'assurer le meilleur tourisme possible, ils ont dressé les arcologies tout autour.

Quand l'Effondrement s'est produit, la construction des arcologies s'est ralentie, jusqu'à en être paralysée. Le Groupe d'Investisseur du Nouvel Est a éclaté quand ses membres ont tous tenté d'obtenir de l'argent du gouvernement d'état

avant leurs propres associés. Au bout de quelques années, ce genre de comportement a eu pour résultat la ruine de l'état du New Jersey et des capitalistes aventureux du Groupe d'Investisseurs de Nouvel Est.

Le New Jersey s'est retrouvé le bec dans l'eau, vide de tout hormis une demi-douzaine d'arcologies «art déco» moisissant le long du littoral new yorkais. Des criminels de Philadelphie et de New York franchirent la frontière pour gagner le New Jersey et tirer profit de l'insuffisance policière, provoquant la déchéance de Camden et Trenton. Ceux-ci se transformèrent en cloaques grouillant de vermine humaine lorsque les Arcos vides de Jersey se remplirent d'accros, de prostituées et de tueurs. Le reste de la région de Jersey City fut occupée par divers criminels, des fanas du genre survivaliste et des gens peu désireux qu'on les retrouve. L'état entier ne regorge pas d'individus corrompus. Cependant, ses habitants sont en moyenne plus solides et moins honnêtes que dans les autres états. La plupart des cyberpunks citadins s'y sentiraient comme chez eux si les gars du coin n'avaient pas cet accent amusant.

Etant ruiné, le New Jersey n'a plus de gouvernement d'état légitime, et n'a donc aucune voix au chapitre en matière de politique régionale. Pas directement, tout du moins. Les barons du crime du New Jersey ont une certaine influence à New York, ainsi qu'en Pennsylvanie. A l'instar du Connecticut, le New Jersey ne sera pas représenté tant qu'il ne pourra pas fonder un nouveau gouvernement d'état. Malheureusement, criminels et fugitifs font en sorte que le pouvoir exécutif ne puisse jamais prendre forme. Deux tentatives hésitantes ont eu lieu pour établir un nouveau gouvernement d'état. La première a échoué par manque de soutien, la deuxième quand le conseil provisoire a été assassiné. Il n'y a pas eu d'autres tentatives de formation gouvernementale depuis.

POINTS CHAUDS

Atlantic City : DMS (Diversified Media Systems) a acheté cette zone peu après que l'Effondrement en ait endetté les propriétaires jusqu'au cou. Suivant une campagne de reconstruction agressive, DMS a expulsé les éléments criminels de force et rebâti la ville pour qu'elle attire l'Européen moderne. La montée du niveau des mers a contraint DMS à ériger des digues le long de la plage, mais des escaliers et des quais assurèrent les visiteurs de pouvoir contempler l'océan. On peut également y louer des bateaux et des mini-sous-marins dans cette ville. Les jeux de hasard sont, comme toujours, une attraction de premier ordre.

• New York (NY)

Capitale : Albany.

Villes Nouvelles : plusieurs arcologies à demi terminées.

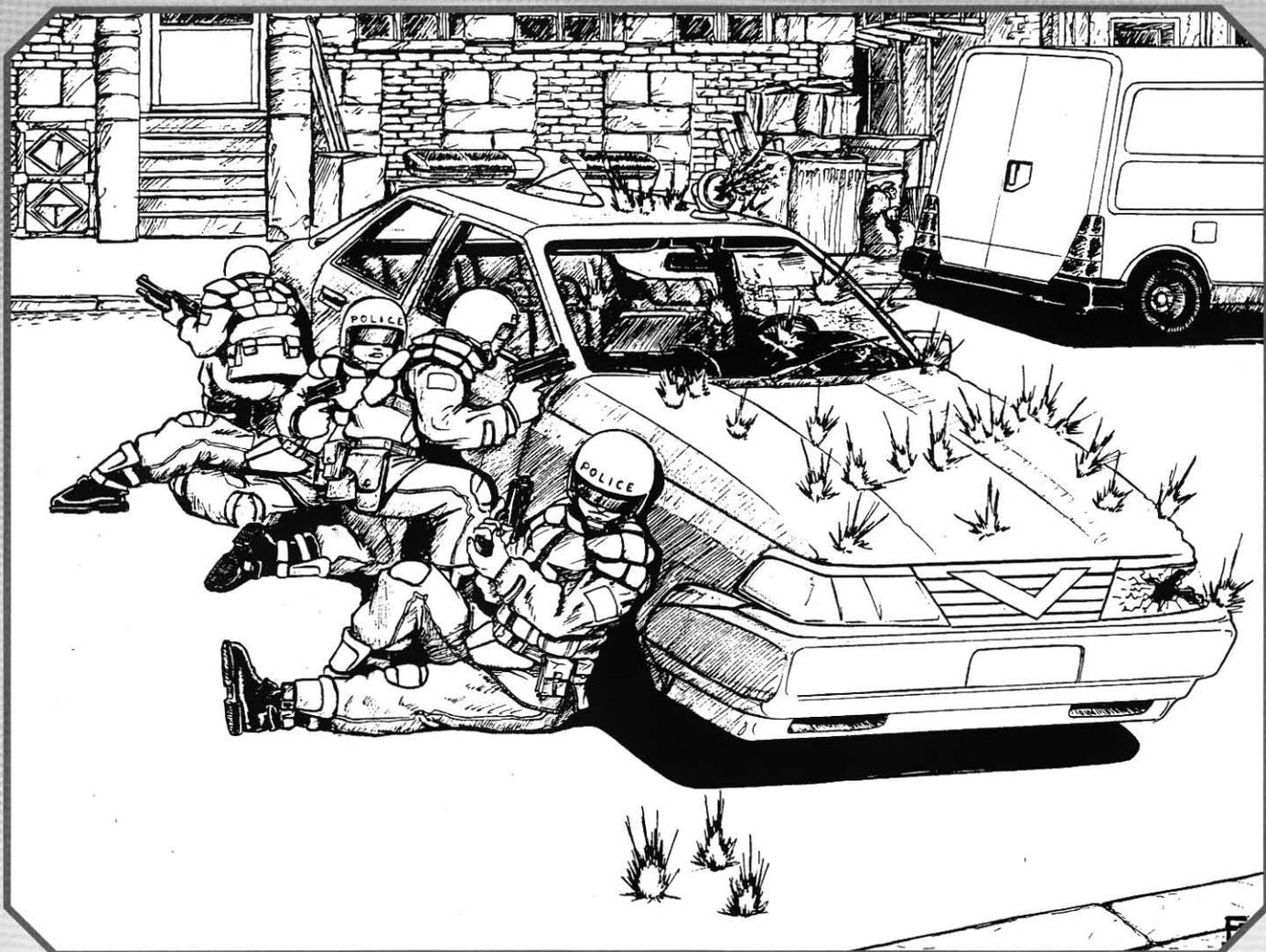
Industries : techniques du génie biologique, communications, divertissements, marchés financiers, industrie légère, exploitation des bois et forêts.

L'état de New York disposait d'une superbe zone rurale qui recouvrait à peu près toute la région excepté la ville de New York. Pour être plus précis, le Parc Adirondack dominait le nord de la géographie new yorkaise. Malheureusement, si le parc est toujours d'actualité, la beauté, elle, n'est plus au goût du jour. New York a été imbibé par plusieurs années de pluies acides en provenance des aciéries de Pennsylvanie, sans oublier des vestiges de pluies du Midwest. Il ressort de ce bombardement pluvieux permanent une terre sauvage au bord de l'effondrement. Même si le New York rural est loin de ressembler au désert écologique du Midwest, il est évident que la verdure de l'Adirondack pousse ses derniers soupirs. La plupart des fleuves et cours d'eau sont brunis par l'érosion et on peut voir un reflet huileux sur la majorité des étangs et des lacs.

L'état de New York a laissé la Grande Pomme partir à la dérive dans le sillage des émeutes et de la bombe à neutron, faisant de la ville de New York (l'ensemble de Long Island, de Staten Island et du Bronx, ainsi que certaines parties de Westchester) un territoire en sursis. La cité ne retrouvera sa puissance politique que lorsqu'elle sera capable de faire la démonstration de son autonomie (par exemple, en payant des impôts pour financer le gouvernement d'état). Le gouvernement a changé officiellement le nom de la ville de New York en «New Angeles» pour chercher à débarrasser la ville de l'image que les médias lui avaient donnée. Ce nom n'a jamais vraiment pris.

VILLES NOUVELLES

Plusieurs arcologies gisent, à moitié terminées, dans tout l'état. Elles sont nées d'une conception ambitieuse visant à en faire le foyer des millions d'habitants à venir, quand les arcs de Jersey City seraient pleines. Il est évident aujourd'hui qu'aucune d'elle ne sera jamais achevée. Il s'agit de Buffalarco au nord-ouest de Buffalo, d'Oneida City près de Syracuse, et de Lisha Dome, qui se trouve entre Albany et Schenectady. Cette dernière, la plus petite et la plus coûteuse des trois, aurait dû devenir la nouvelle capitale de l'état.



POINTS CHAUDS

West Point : L'Armée de Terre des Etats-Unis maintient encore son académie traditionnelle. Mais si les bâtiments sont restés les mêmes, on ne peut pas en dire autant des cours et de la formation. Par contre, vous pouvez compter sur une discipline militaire rigoureuse. Le gouvernement veut s'assurer qu'aucun de ses soldats d'élite n'en vienne à se sentir aussi indépendant que la NSA autrefois.

La Ville de New York : La Grande Pomme est le site de la pire dégénérescence urbaine de tous les Etats-Unis. De grandes sections de la ville gisent inhabitées (surtout Manhattan) et pourrissent sous les pluies acides. La triste histoire de l'ancienne première métropole mondiale commence dans les années 1990, quand les problèmes raciaux ont commencé à sombrer dans la violence. Cette violence fut déclenchée par deux incidents successifs impliquant un certain gang de Brooklyn.

Depuis de nombreuses années, les gangs faisaient partie du legs new yorkais et de vieilles rancunes subsistaient entre les diverses minorités. Ethniques, religieuses et sexuelles. Les noirs contre les juifs. Les péquenauds contre les gays.

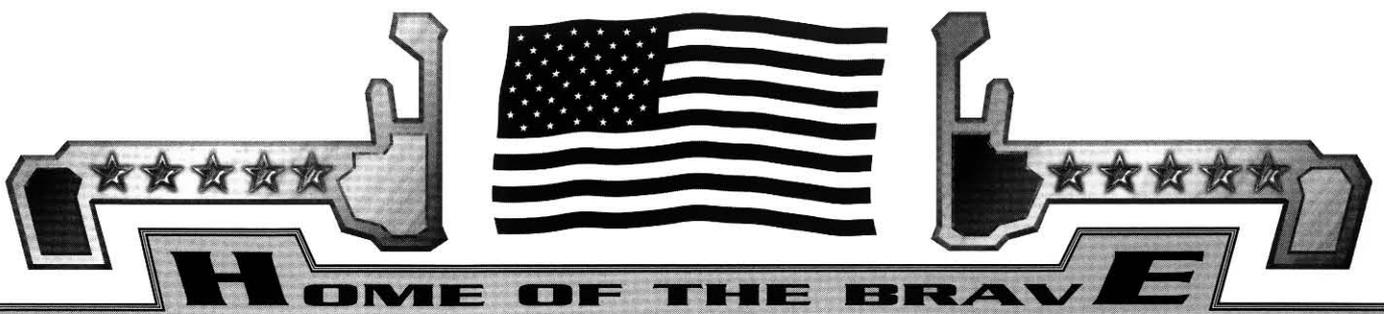
Pensez à un mouvement et il figurait parmi les combattants. Chaque incident en alimentait deux autres, attisés par une presse à sensation féconde. On aurait dit Los Angeles après le verdict de l'affaire Rodney King, mais dans un lieu plus étendu avec une police proportionnellement plus petite.

C'est à cette époque que les AV-4 ont subi leurs premiers tests ratés, répandant des gaz lacrymogènes sur une foule de pillards sans obtenir le moindre résultat. On a également mis au point et essayé de nombreuses tactiques de répression des foules, qui ont connu un succès marginal. Les délits violents se sont à nouveau produits à découvert et le spectre de Kitty Jones est revenu planer sur la ville.

Si une personne voyait un délit en cours, il était peu probable qu'elle réagisse, de peur de déclencher une nouvelle émeute. La tension est montée, et malgré les lois rigoureuses de New York, de nombreux individus se sont mis à porter des armes à feu sans même faire l'effort de les dissimuler. Toutefois, New York est parvenu à maintenir une certaine cohésion face à la montée des violences civiles, relâchant les petits délinquants pour incarcérer des criminels plus violents. La ville a continué à travailler, jusqu'au jour où les barons de la drogue colombiens ont fait sauter le Centre Rockefeller.

La Bombe

Avec une soudaineté surprenante et au beau milieu d'une semaine de travail, New York a rejoint les tristes rangs des villes atomisées. L'explosion a aplati le Centre Rockefeller, écrasé Carnegie Hall, et même éventré le quartier général de l'ONU. Ce dernier événement semble être le résultat d'une erreur ou d'un mauvais cal-



cul, car il a privé les barons de la drogue du soutien que leur apportaient les eurocorpos, et a fait de leurs anciens financiers des ennemis amers et implacables. D'un autre côté, la plupart des New Yorkais se moquaient complètement de la réaction des Européens.

Pendant une journée presque entière, un silence stupéfait a régné sur la ville de New York alors que les services d'urgence se précipitaient sur le théâtre des événements. Puis la violence des mois précédents a atteint son paroxysme. Il a déferlé en une orgie de pillages tandis que les autorités étaient coincées à Manhattan.

Face aux pillages et aux tueries régnant dans leur propre voisinage, un grand nombre de policiers et de travailleurs médicaux se sont fait porter malades, laissant les survivants de la bombe se débrouiller seuls. D'autres citoyens, effrayés par la violence ou les radiations, ont fui la ville en abandonnant une grande partie de leurs biens derrière eux. Ce butin facile a inspiré des vols plus nombreux et encore plus téméraires, ainsi que des détournements de véhicules sur les routes.

En trois jours, la ville de New York devint le théâtre d'une bagarre générale.

Les troupes de la Garde Nationale du New Jersey ont barricadé les six ponts menant au métro-plex de New York, ses soldats bien armés ayant reçu l'ordre de se mettre en état d'alerte et de tirer à vue sur les pillards. Toute personne tentant de traverser un des ponts sans brandir de drapeau blanc était considérée comme pillard. Les troupes sont même entrées dans l'état de New York pour prendre le pont de Tappan Zee, obligeant les réfugiés à parcourir trente-deux kilomètres vers le nord avant de pouvoir traverser à l'ouest du fleuve Hudson.

En une semaine, le gouvernement de la ville de New York avait cessé d'exister. Les législateurs de la ville, qui s'étaient absentes plusieurs jours, furent éjectés du gouvernement d'état. Une fois les riches et les personnes compétentes parties, la Grande Pomme devint une véritable zone de combat.

Pendant les quelques années qui ont suivi, les survivants ont subsisté du mieux qu'ils ont pu, pillant les magasins de boîtes de conserve et jetant les restes des tués dans la baie. Les rats et d'autres animaux nuisibles ont connu une explosion démographique miniature et il y eut une petite éruption momentanée de choléra. Peu à peu, les réserves s'épuisant et les esprits se refroidissant sous la pression ininterrompue de la faim, les gens essayèrent de revenir à une vie normale. Malheureusement, New York avait été rayée de

la carte industrielle entre-temps. Personne ne dépêchait d'expéditions vers la ville. Personne ne la fournissait en eau et en électricité. C'était une ville à la dérive.

Petit à petit, la population diminua, et certains réussirent à faire venir des convois. Quelques magasins ont rouvert, dont un grand nombre fourguaient le produit du pillage d'autres établissements abandonnés par leurs propriétaires. Les six ponts menant au New Jersey, pour être toujours barricadés, n'en sont pas moins en train de devenir des sites commerciaux actifs pour les habitants entreprenants de New York.

Dans l'ensemble, la Grande Pomme ressemble à une ville d'après-guerre, et c'est effectivement ce qu'elle est à bien des égards. Il n'y a ni gouvernement ni services publics, et la population n'est plus que l'ombre d'elle-même.

Mais elle survit.

Inspi Certains disent que l'Explosion survenue à New York n'a pas été déclenchée par les barons de la drogue. Dans la rue, on dit qu'une corpo soutenue par l'Europe s'en serait rendue coupable pour briser la mainmise des USA sur les Nations Unies. Le Média qui pourrait éclaircir cette affaire serait à même d'écrire un article lui assurant gloire et richesse.

• **Pennsylvanie (PA)**

Capitale : Harrisburg.

Villes Nouvelles : Washington, Beaver Falls.

Industries : produits chimiques, électronique, cybertech, industries lourde à légère, exploitations minières.

La Pennsylvanie a réussi à se maintenir plus ou moins à flot pendant l'Effondrement, et l'état domine la région du Nord-Est sur le plan politique. Il n'est pas victime des luttes intestines qui minent le Massachusetts, il n'est pas ruiné comme le New Jersey, et il n'a pas perdu de ville majeure comme New York. Il est coutumier d'entendre la plaisanterie suivante : le gouvernement est revenu à Philadelphie, à l'endroit même où il avait pris naissance. Bien sûr, cette plaisanterie néglige l'ascendance des Appalaches qui, neuf fois sur dix, a plus d'influence que le Nord-Est.

La Pennsylvanie marque aussi la limite orientale des grosses pluies acides. Pour la plupart, celles-ci viennent de la région du Midwest, mais les industries de Pennsylvanie produisent également leurs propres vapeurs d'acides sulfurique et nitrique, au grand désarroi de ses voisins.

Le plus grand problème que la Pennsylvanie ait dû surmonter est l'accident nucléaire de Pitt Arco. Pittsburgh a été l'une des premières villes à suivre le New Jersey dans la construction d'arcologies. Le raisonnement du maire était double. Il pouvait raser un groupe de logements à bas revenus, renvoyant ainsi les «indésirables», et utiliser la protection qu'offrait l'arco contre les pluies acides comme argument de vente principal pour encourager l'arrivée de nouveaux habitants susceptibles de promotion sociale. Pitt Arco était un concept ambitieux, et certains critiques disent qu'elle était trop volumineuse pour être stable. Elle devait être équipée d'une petite centrale nucléaire pour alimenter en électricité son incroyable panoplie d'appareillages high-tech et gourmands en énergie (les dites «suites Star Trek» étaient un exemple extrême de consommation d'énergie ostentatoire).

Malheureusement, alors qu'on branchait le réacteur, il y eut un accident qui a tué le personnel chargé de le tester et de nombreux ouvriers employés à la construction de l'arcologie. L'accident a empoisonné le niveau hydrostatique, et les retombées ont entraîné des dégâts supplémentaires. Bien qu'on ait évacué la plupart des habitants de Pittsburgh en deux jours, le nombre des morts par cancer est monté en flèche au cours des dix années suivantes, à la fois à Pittsburgh et dans les nombreuses villes situées en aval.

Tirant la leçon des Russes de 1941, de nombreuses industries de Pittsburgh ont rapatrié leurs usines, les démontant de fond en comble avant de les expédier ailleurs. Certaines se sont installées à Washington et d'autres (qui avaient besoin du fleuve Ohio pour servir d'eau de refroidissement) ont emménagé à Beaver Falls. Dans ces communes, elles ont dressé de nouveaux bâtiments et reconstruit leurs usines contenues dans des caisses. A ce jour, Pittsburgh est toujours en quarantaine et si le gouvernement d'état la levait, personne ne s'y rendrait de toute façon. Personne n'a envie de voir ses cheveux changer de place, ni courir le moindre risque.

VILLES NOUVELLES

Washington et Beaver Falls : ces deux villes étaient de petites communes qui ont été submergées par l'arrivée soudaine de l'industrie et des travailleurs de Pittsburgh. Elles incarnent tout ce qu'une «Ville Nouvelle» n'est pas. Elles sont non planifiées, sous-développées, étalées et dépourvues de cohésion et du réseau de transport adéquat. Construites au petit bonheur autour des villes initiales, l'agencement de certaines zones montre le style de chaque corporation, et plus particulièrement la hâte avec laquelle ces dernières ont aménagé leur zone. C'est cet afflux



soudain de finances qui a empêché ces deux villes de sombrer. Malgré les travaux routiers commandés par les corporations, ces villes possèdent les plus mauvaises et les plus encombrées des routes dans un rayon de plusieurs centaines de kilomètres. Le problème qu'affrontent les ministères des transports vient en partie du refus des nouvelles zones industrielles de se constituer en société au sein des limites de la ville ; elles ne financent pas l'entretien des routes civiles. Il y a plusieurs procès et appels en cours à ce sujet.

• Rhode Island (RI)

Capitale : Providence

Statut : Ville Etat

Villes Nouvelles : Pas assez de place pour qu'on en construise de nouvelles.

Industries : pêche, industrie moyenne, chantiers navals, transports

Le Rhode Island a plutôt bien supporté les dix dernières années, en partie parce qu'il n'a pas servi d'axe de transport aux sans-abri désireux de quitter la ville de New York, ni aux émigrants cherchant à atteindre d'autres parties du pays. Du point de vue écologique, il se porte bien. La côte du Massachusetts l'a protégé de la catastrophe du Kosa Maru et les pluies acides ne tombent pas souvent si loin à l'est.

La réussite du Rhode Island est en partie due à son plan de construction et de marketing agressif. Cela lui a valu la majeure partie des expéditions quand la ville de New York a cessé d'être un port d'escale praticable.

Aujourd'hui, Providence est le port le plus actif de la région du Nord-Est, et rivalise avec les autres ports de la Côte Est.

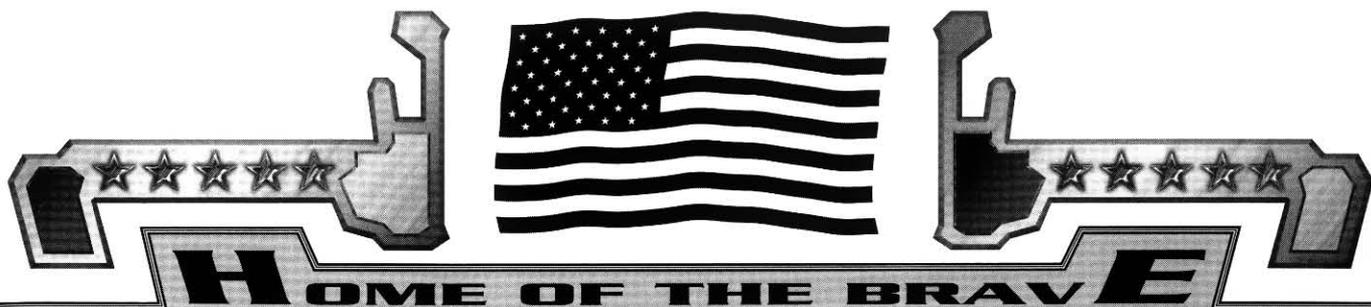
Sur le plan politique, le Rhode Island est une anomalie. Employant les meilleures tactiques de la bonne vieille politique politicienne à

l'américaine, les représentants de Providence ont réussi à constituer un quorum composé d'eux seuls (le reste du gouvernement d'état étant rentré chez lui pour Noël).

Pendant cette session extraordinaire convoquée à la hâte, les magistrats ont réorganisé le gouvernement du Rhode Island en étendant les limites de Providence jusqu'à la frontière de l'état, englobant toutes les autres municipalités.

Les autres villes ont été classées comme des quartiers, et le Rhode Island est soudain devenu un état-cité dépendant du seul contrôle des magistrats de Providence. Depuis, ceux-ci se sont donnés les moyens de conserver les rênes du pouvoir entre leurs mains ou entre celles d'associés proches.

Personne ne s'inquiète de ces petits tours politiques, estimant que le Rhode Island est trop petit pour qu'on s'en soucie. On devrait toutefois se méfier, car le Rhode Island est un port considé-



nable et la perte de sa coopération risquerait de contrarier sérieusement ce qui reste de l'économie du Nord-Est.

• Vermont (VT)

Capitale : Montpelier.

Statut : Etat Néo-Parlementaire en 2013, membre de la Coopérative du Bord de Mer.

Villes Nouvelles : Aucune.

Industries : produits laitiers, récoltes alimentaires, exploitation des bois et forêts.

Le Vermont est le 3^{ème} membre de la Coopérative du Bord de Mer. Des trois états membres, c'est celui qui a le plus souffert des pluies acides en provenance de New York, mais ces dégâts sont quand même légers. L'écosystème du Vermont a pu absorber la pollution de façon satisfaisante.

Prenant part au grand plan de la Coopérative du Bord de Mer visant à se couper du reste de la nation, le Vermont a détruit plusieurs kilomètres de l'Interstate 91 (qui entre au Massachusetts) et des portions de toutes les autres routes menant aux autres états. Il a laissé les Interstates 89 et 91 opérationnelles. Conduisant au Québec, elles sont flanquées de bunkers en béton et d'avant-postes d'affrètement international. Ces derniers empêchent les camionneurs canadiens d'entrer dans la Coopérative du Bord de Mer, et organisent le transit de l'intégralité des marchandises de la CBM jusqu'aux affréteurs canadiens. Bien entendu, les autres routes qui franchissent la frontière canadienne ont aussi été arrachées pour décourager la contrebande.

La vie dans le Vermont est fort semblable à celle des cinquante dernières années. L'existence y est calme et tranquille si l'on excepte les rares fois où des cyberpunks traversent avec empressement le territoire pour une raison ou pour une autre.

Le N-O Pacifique

Sur le plan politique, la région du Nord-Ouest Pacifique est aussi puissante que celle des Grandes Plaines et ce sont là les deux seuls concurrents réels de la domination appalachienne sur la politique nationale. Si cette région n'a que quatre états, elle possède le plus grand port de la Côte Ouest (c'est aussi le seul port du Pacifique à ne pas se trouver dans un Etat Libre) et la Base Militaire de l'Océan Pacifique. Elle dispose aussi d'une grande réserve de bois de construction, et produit beaucoup d'aliments

véritables comme les pommes, les pommes de terre, le houblon, le raisin et les rares poissons que l'on peut encore manger sans danger.

Ajoutez à ces ressources le fait que ces quatre états prennent leur politique très au sérieux. Les sénateurs de la région sont ceux qui comptent le moins d'absences aux sessions du gouvernement national. En outre, la région du Nord-Ouest Pacifique est la seule à avoir toujours voté en bloc sur chaque problème. Ces pratiques ont accru l'influence de ce qui constitue un petit groupe d'états.

Grâce au port de Seattle, le Nord-Ouest Pacifique est devenu une sorte de voie de communication pour la société américaine. Loin d'être un trou perdu rejeté dans un coin du continent, le Nord-Ouest se trouve aux premiers rangs de la vague culturelle américaine et gagne lentement du terrain sur les chefs de meute que sont les Appalaches et les Etats Libres.

Nombre des rockers grunge font un pèlerinage sur les ruines reconstruites du Nord-Ouest, dans l'espoir de retrouver un fragment de leurs racines dans le nouveau port et les gratte-ciel abandonnés. Comme l'a dit Kerry Eurodyne : «La scène musicale du Nord-Ouest, c'était de la merde. Maintenant, le truc qui craint, c'est Tacoma».

En dépit de plusieurs années de dégâts écologiques, les états du Nord-Ouest Pacifique travaillent à améliorer les choses, reconnaissant que les ressources naturelles constituent de loin leur plus grand avantage pour un meilleur avenir. Cependant, la beauté déchiquetée de la région a subi une destruction massive et risque de ne jamais disparaître.

• Hawaii (HI)

Capitale : Honolulu.

Statut : Etat Militaire en 1997.

Villes Nouvelles : Kaena Station.

Industries : aéronautique, pêche, matériel militaire, divertissement, chantiers navals, sucre.

Lors de la Fission du Moyen-Orient, l'armée des Etats-Unis s'est accaparé l'île d'Oahu «pour assurer la sécurité de Hawaii et du reste de la nation». Depuis, Oahu est restée une île militaire. Le tourisme y est minimal, même s'il faut passer par l'Aéroport de Honolulu pour gagner un autre point des îles. Cela permet aux militaires de passer au travers tous les systèmes de sécurité. Hawaii reste un lieu de vacances populaire pour ceux qui ont assez d'argent pour acheter des Permis de Port d'Armes Cachées, Extraterritoriaux (appelés «paces»).

Puisque l'armée dirige les îles, c'est la police militaire qui fait respecter les lois. Le contrôle des armes est très strict à Hawaii. Pour en avoir une, il faut y être né et posséder un permis enregistré, ou compter parmi les visiteurs qui remplissent les strictes conditions requises pour avoir un pace et l'ont payé très cher. La loi martiale étant toujours en vigueur dans les îles, ceux qui se font prendre en possession d'armes non enregistrées peuvent être abattus sans sommation.

Hawaii est assez montagneuse et la montée du niveau des mers ne l'a pas beaucoup affectée. La plupart des problèmes entraînés par l'élévation des eaux ont été réglés au moyen de techniques créatives, de dragage et de comblement des terres.

Dans l'ensemble, à l'exception notable de la loi militaire, le caractère hawaïen a peu changé au cours des trente dernières années. C'est toujours un paradis tropical luxuriant, et l'endroit idéal pour les bosseurs, les Corporates, et la cheville ouvrière de l'industrie des narcotiques.

VILLES NOUVELLES

Kaena Station : C'est le plus grand et le plus récent des GOC militaires de la Côte Ouest. Il se dresse sur la pittoresque Pointe de Kaena, sur l'île d'Oahu. Kaena Station couvre les régions précédemment réservées aux postes des Gardes-Côtes, à la Réserve Militaire de Makua, et à l'AFB Dillingham. Conçu selon un utilitarisme typiquement militaire sans imagination aucune, cet endroit offre vraiment peu d'intérêt, si ce n'est qu'il est rempli de milliers de tueurs entraînés.

Par contre, une partie de l'équipement présent à Kaena est intéressante. Pearl Harbor étant la dernière grande base américaine du Pacifique, l'armée s'est donné un certain mal pour la conserver. De peur que l'ESA ne lâche un nouveau roc sur Pearl, les Etats-Unis ont dressé des défenses par Missile Cinétique Anti-Rentrée Atmosphérique dans la région. De même, une longue chaussée flottante prolonge la pointe pour servir à l'embarquement et au débarquement de troupes issues du Quai Pacifique Flottant.

Inspi

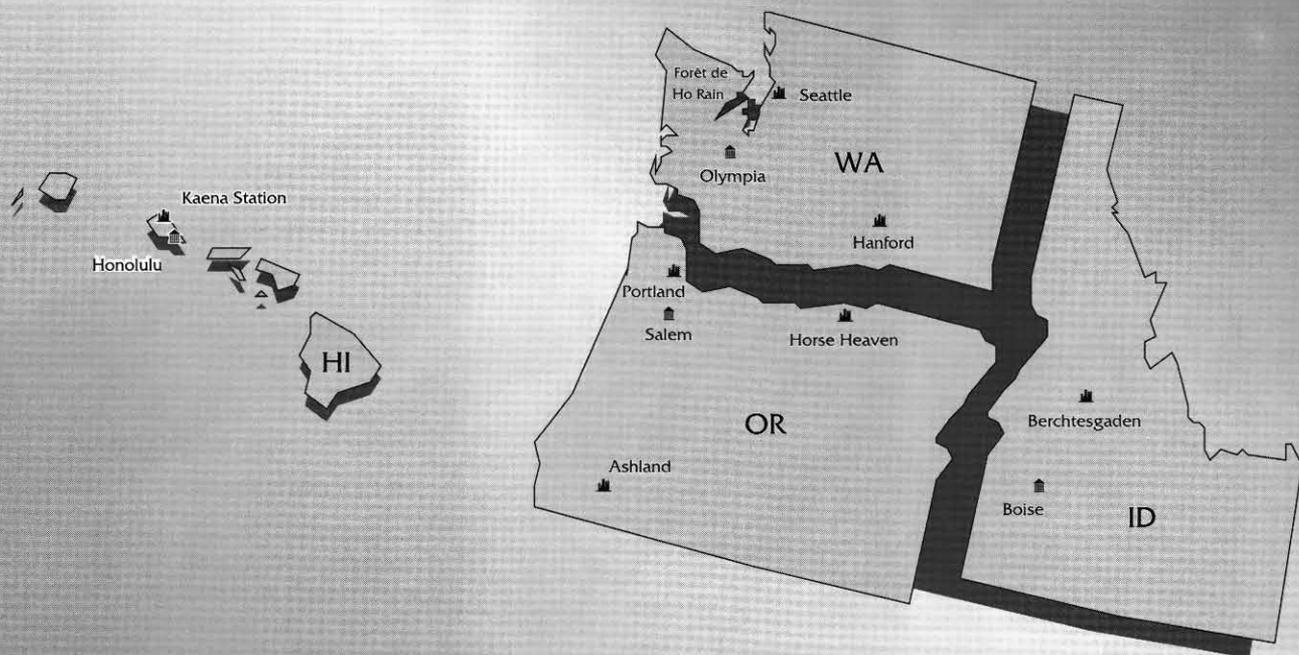
Hawaii est toujours le lieu de réunion des pays du bord du Pacifique. Si Arasaka est impliquée, il est probable que les Fixers du coin soient au courant. Leurs renseignements sont chers mais valent le prix qu'on en demande.

POINTS CHAUDS

Honolulu : Depuis que les militaires ont pris le pouvoir, le nombre des citoyens mécontents est devenu important. La plupart ont juste tenté



LE NORD-OUEST PACIFIQUE



d'ignorer la loi militaire, attendant le jour où la Fission du Moyen-Orient se dissiperait et le gouvernement d'état retomberait entre des mains des civils. Comme rien n'est arrivé, de plus en plus de radicaux passent dans le mécontentement actif, et des hommes de gauche ont carrément formé un Front de Libération Hawaïen pour tenter de contraindre les militaires à se retirer dans leurs bases.

Bien entendu, il est assez stupide de s'attaquer à des Solos formés par l'armée américaine, aussi le FLH a-t-il recours à une grande diversité de stratagèmes, utilisant embuscades, bombes, tactique dite du Cheval de Troie et autres pour infliger des souffrances, des blessures et des pertes aux troopers ainsi qu'à leurs familles. En réaction, la police militaire est extrêmement présente à Honolulu (où se produisent la plupart des violences) et les soldats prennent la précaution de se déplacer par groupes de trois au minimum. Des fusillades peuvent éclater subitement. L'un dans l'autre, cela rend la vie nocturne de Honolulu très intéressante, surtout pour ceux qui n'ont pas d'arme.

• Idaho (ID)

Capitale : Boise.

Statut : Etat Néo-Parlementaire en 2006.

Villes Nouvelles : Berchtesgaden.

Industries : techniques du génie biologique, produits laitiers, récoltes alimentaires, industrie légère, cheptel, exploitation des bois et forêts.

Dans les années 1990, l'Idaho a prétendu à la célébrité pour avoir involontairement hébergé plusieurs groupes néonazis affirmant la suprématie de la race blanche. Malheureusement, cette facette de la vie de l'Idaho est passée au premier plan pendant l'Effondrement.

Comme tous les groupes d'incitation à la haine, les Néonazis ont rejeté la responsabilité de leurs problèmes sur l'objet de leur haine et ont proclamé un djihad racial afin de purifier les Etats-Unis.

Que d'autres groupes fascistes fassent la guerre aux anglos (et toute autre personne leur tombant sous la main) n'a fait qu'ajouter de l'huile sur le

feu des Néonazis. Heureusement, le temps que l'Effondrement batte son plein, la plupart de ces groupes avaient sombré dans l'oubli pour des raisons diverses : soit parce qu'ils étaient trop affaiblis pour avoir la force de haïr, soit parce qu'ils étaient vraiment trop violents pour survie aux représailles.

Malheureusement, les partisans de la suprématie blanche ont pris le contrôle de l'Idaho. Changeant le nom de Boise en Ville Aryenne (quelle imagination !), ils ont déclenché un pogrom tel que l'Amérique n'en avait encore jamais vu.

Bientôt, le nouveau drapeau de l'état de l'Idaho (une étoile blanche sur fond bleu avec un svastika au centre) a commencé à apparaître dans les villes de l'état. Des chemises noires, brunes et bleues ont commencé à défiler en public, attaquant les indésirables, leur maison ainsi que leur entreprise.

Peu de temps après, des minorités et des anglos résolus se sont associés pour former une résistance. Ils ont combattu les Néonazis et institué un nouveau chemin de fer clandestin. Toutefois,



la majeure partie de la population a nié ou ignoré le problème tant que celui-ci ne l'a pas touchée directement.

Quand les Etats-Unis ont commencé à sortir de l'Effondrement, un plus grand nombre de gens a commencé à riposter contre le Nouveau Cercle qui régissait l'état. Bien entendu, les Néo-nazis ont réagi avec violence, ce qui n'a fait que leur aliéner un plus grand nombre d'Idahoans. Au terme de dix mois d'une âpre lutte partisane, les avocats de la suprématie ont été évincés et les chefs de la guérilla ont accédé au pouvoir sous la forme d'un conseil provisoire.

Alors que le nouveau gouvernement travaillait au nettoyage du désordre laissé par les Néonazis, Washington a connu sa renaissance. Après une pause pour observer le nouveau système gouvernemental opérant, les Idahoans ont reconstruit leur propre gouvernement en prenant exemple sur Washington, et le conseil provisoire s'est gracieusement effacé.

VILLES NOUVELLES

Berchtesgaden : Les Néonazis ont fui dans les forêts nationales du centre de l'Idaho quand le peuple les a renversés. Dans cet endroit, ils ont fondé cette «ville» pour leur tenir lieu de repaire et y organiser leur retour au pouvoir. Nul ne sait où elle se trouve, mais les habitants de la région estiment qu'il est assez important de la trouver car les Néo-Nazis poursuivent leur campagne d'incitation à la haine contre les prétendues «races inférieures».

Berchtesgaden n'est guère qu'un camp armé, et son emplacement change de temps à autre. Tantôt c'est une caverne, tantôt un pré dans les avant-monts, tantôt une cabine ou une hutte prise à de malheureux habitants. D'ordinaire, elle se trouve dans l'un des nombreux hôtels, campements et autres lieux abandonnés qui parsèment les étendues sauvages.

Les Néo-Nazis ont tiré de grands enseignements de leur défaite, et ils s'entraînent aujourd'hui avec une détermination que le mouvement ne possédait pas avant. En fait, la presse elle-même appelle, à contrecœur, certains de ces pillards des «Solos».

Inspi

Les pillards de Berchtesgaden viennent juste de porter à 100 le nombre d'assassinats commis lors de leurs chasses purificatrices. Les cyberpunks se mêlent rarement de ce genre de choses, mais il est bon de tuer pour une bonne cause de temps en temps. Plusieurs groupes de citoyens se forment pour s'occuper des racistes une fois pour toutes.

• Orégon (OR)

Capitale : Salem.

Statut : Etat Néo-Parlementaire en 2005.

Villes Nouvelles : Paradis Chevalin.

Industries : communications, récoltes alimentaires, énergie hydraulique, cheptel, exploitation des bois et forêts, chantiers navals, tourisme, eau.

Durant les crises de l'état voisin de Washington, l'Orégon a rêvé de devenir le leader incontesté de la région. Les grosses compagnies délaissant leur voisin nordiste, l'Orégon a tenté de les persuader d'emménager au sud, leur offrant des terres et des avantages sous différentes formes.

Cependant, l'Alaska a proposé de meilleures réductions d'impôt et la plupart des compagnies se sont installées au nord, laissant l'Orégon s'occuper comme bon lui semblait. En fait, la seule miette que l'Orégon a réussi à arracher à l'ancienne prospérité de l'Etat Vert, c'est que Portland hérite d'une partie des expéditions de Seattle. Après la chute de Washington, le reste est revenu aux Californie.

La partie orientale de l'état a été désertée au début de l'Effondrement. A cette époque, les hordes nomades et les sans-abri l'ont traversé pour chercher un meilleur climat, faisant leur proie des villages isolés. Sans argent pour aller plus loin, la plupart ont gagné la région de Portland, donnant naissance à un axe métropolitain Portland-Salem.

Finalement, à l'aube de 2018, la banlieue de Portland finit par atteindre les frontières de Salem, quoique les zones urbanisées ne s'étendent pas au-delà d'une limite de huit kilomètres de l'autoroute.

Face au problème nomade, l'Orégon a décrété des nouvelles lois sévères sur l'émigration, et les a fait respecter à la lettre. Bien entendu, l'environnement a été protégé contre le comportement des Nomades, sans-abri et autres personnes vivant de la terre sans se soucier des conséquences. Ces groupes ont été découragés d'entrer en Orégon. Plus tard, cela a eu permis l'Orégon de devenir un lieu de tourisme et de vacances populaire, Crater Lake (entre autres) restant l'un des rares lieux naturels propres des Etats-Unis.

La puissante Patrouille Environnementale de l'Orégon, auxiliaire spécialisé de la police d'état, fait en sorte que les parcs de l'Orégon restent dans leur état relativement immaculé.

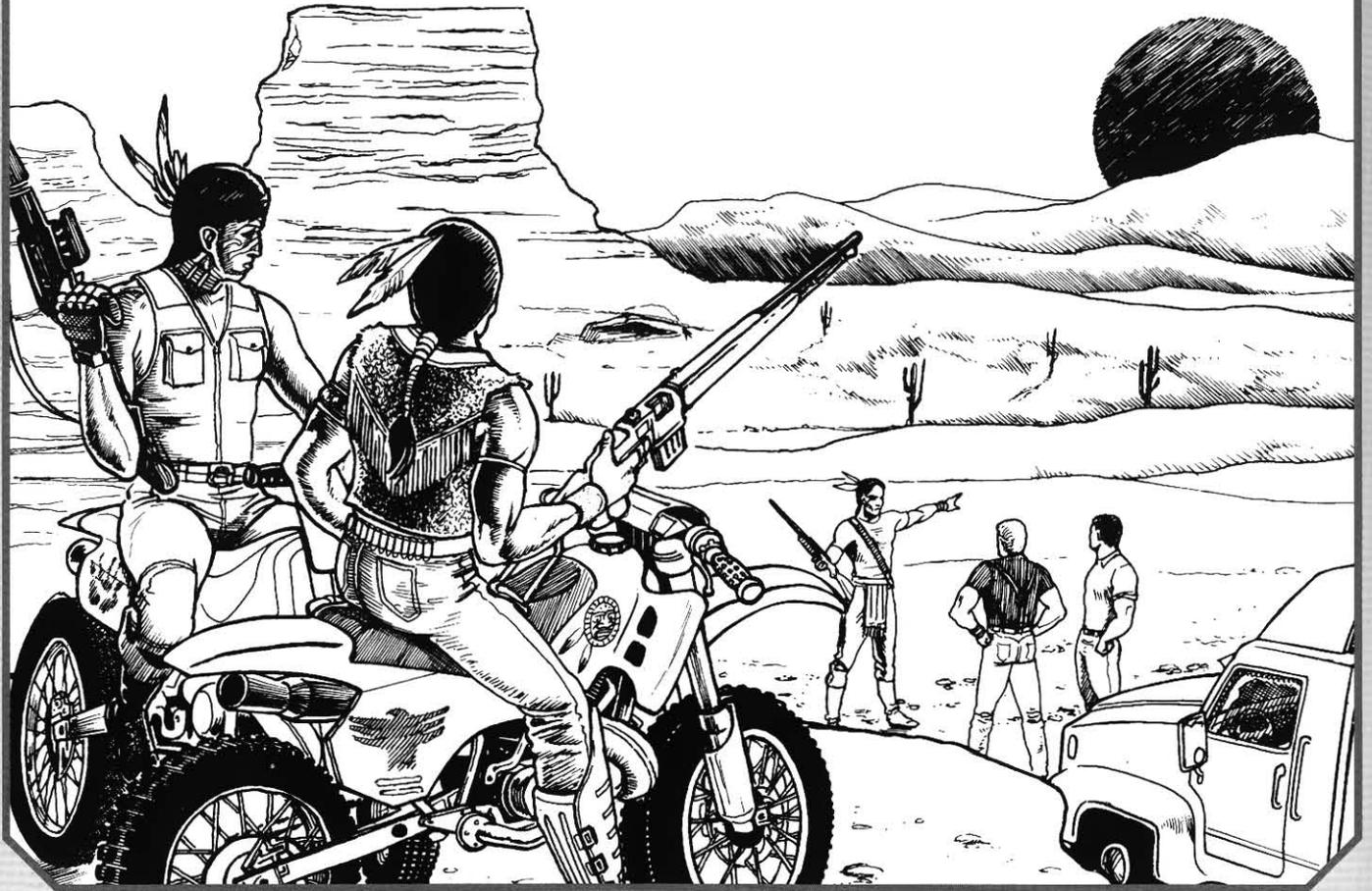
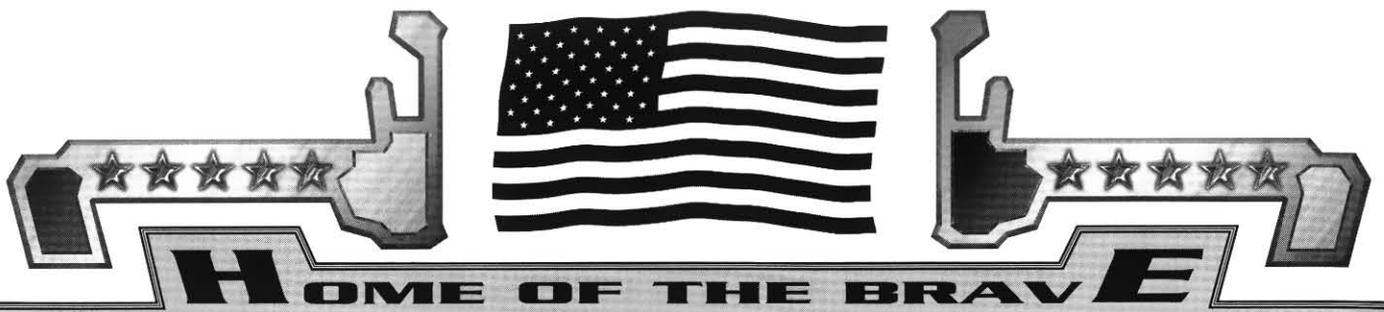
Peu après la restructuration de Washington, les Orégoniens ont exigé de leur gouvernement d'état qu'il se restructure en épousant la même ligne parlementaire que leur voisin. Cela devint un problème crucial lors des élections de 2004, quand toutes les personnes en place furent renversées en faveur de nouveaux radicaux en herbe qui promettaient le changement. Quand le nouveau gouverneur d'état a «changé d'idée» quant à la reconstruction du gouvernement, sa voiture a été piégée. Inutile de dire que son remplaçant est passé au système Néo-Parlementaire peu après. Des résultats rapides ayant pleinement récompensé leurs pressions, les Orégoniens sont ensuite restés actifs sur le plan politique.

L'eau est la ressource clé du Nord-Ouest et de la Côte Ouest tout entière. Des terres cultivées de Washington et de l'Idaho au Métroplexe de Los Angeles, tout le monde veut de l'eau. L'Orégon est bien loti dans ce domaine, car il reçoit plus de pluie qu'il n'en utilise. Il exporte cette eau chez ses voisins, moyennant un bon prix. En outre, quand la balance de l'eau penche fortement vers le nord ou le sud, l'Orégon fait payer une taxe sur toute l'eau courant par les canalisations qui vont de Washington en Californie, ou vice versa.

VILLES NOUVELLES

Horse Heaven : Ainsi nommé d'après les collines situées juste en face du fleuve Columbia, Horse Heaven est une expérience particulière dans le domaine de l'agriculture industrielle intensive. Elle se situe précisément dans le défilé de Columbia, à l'ouest de la ville fantôme de Pendleton. Financée par le gouvernement de l'Orégon, cette une coopérative privée emploie des techniques naturelles et de la main-d'oeuvre plutôt que des robots et une croissance induite par hormones.

Les champs de Horse Heaven recouvrent la majeure partie du Comté de Morrow, ainsi que des parcelles des Comtés d'Umatilla et de Gilliam. Dernièrement, des rumeurs ont circulé selon lesquelles Horse Heaven cultiverait également des plans de peyotl, de pavot, d'ipoméa, de chanvre, sans oublier quelques variétés insolites de champignons. Aucune preuve ne confirme ces dires à ce jour, mais la proportion de violence, d'espionnage et d'activités métaléga-les est en augmentation dans le nord-est de l'Orégon. De nombreux observateurs laissent entendre que la patrouille d'état rechigne à enquêter sur les méfaits de ses anciens hôtes, Horse Heaven lui servant de base d'opérations pour un bon quart de l'état. Bien sûr, la patrouille d'état nie ces allégations.



POINTS CHAUDS

D'après la rumeur, un grand corps armé de fanas de la survie utiliserait les montagnes de l'Oregon pour survivre aux problèmes à venir. L'ennui, c'est que depuis, plus personne n'a eu de leurs nouvelles et ce n'est probablement pas plus mal. La tournure des événements ne ferait que flatter leur suffisance.

Ashland : Assez curieusement, le festival annuel de Shakespeare a toujours lieu dans cette ville. Elle est déserte le reste de l'année.

Inspi

Vous avez déjà vu une pièce de théâtre à Ashland ? Jetez-y un oeil, c'est vraiment cool. Certes, la plupart des 'punks partiront probablement avant la fin du premier acte, mais les euros raffolent.

• Washington (WA)

Capitale : Olympia.

Statut : Etat Néo-Parlementaire en 2002.

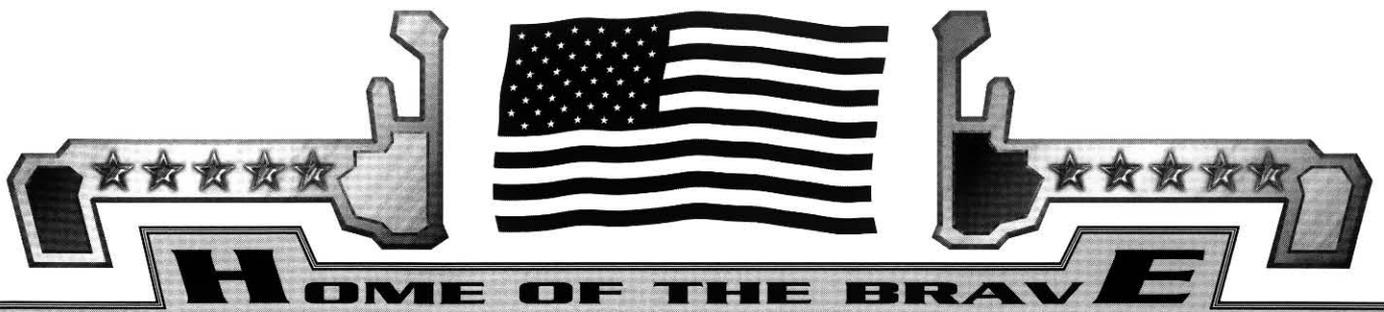
Villes Nouvelles : Annexe Flottante du Port de Seattle.

Industries : produits laitiers, pêche, récoltes alimentaires, énergie hydraulique, expéditions internationales, industrie légère, cheptel, exploitation des bois et forêts, exploitations minières, chantiers navals, eau, vin.

Washington a beaucoup souffert ces dernières décennies. Seattle est tout simplement passée du premier lieu d'habitation en 1990 à l'un des dix derniers en 2010. La surpopulation a certainement eu un effet important,

mais la raison principale réside dans une succession de désastres écologiques étroitement combinés à une gestion inepte.

L'état a commencé à avoir des problèmes dès l'année 1994, quand la baisse du budget de la défense, une administration peu efficace, sans oublier des pratiques scientifiques passives, ont fait perdre à Boeing le bénéfice de sa participation au programme spatial et aux contrats militaires. La compagnie a tenté de faire absorber cette lourde perte financière à sa branche aéronautique civile. Mais la hausse des prix des avions de Boeing (surtout celui du surconstruit 7007) ont fait chuter les ventes de l'avionneur. A l'aube de 1995, l'inimaginable était arrivé : Boeing s'était complètement écroulé, contraint de se réorganiser sous forme d'une petite compagnie de transport par AV.



De plus, l'hiver fut trop sec pour la saison, les courants d'air changeants retenant la précieuse neige des Monts Cascade. En 1996, une sécheresse intense s'abattit sur l'état. Les récoltes alimentaires de Washington furent maigres, et plusieurs incendies de forêt entravèrent l'industrie du bois de construction. On a simplement laissé brûler certaines bandes d'arbres plus jeunes pour économiser l'eau.

Jamais deux sans trois, dit-on, ce qui est probablement justifié pour ce qui concerne Washington. Cet automne, juste au début du frai des saumons, un navire-citerne coréen illégalement chargé de déchets toxiques qu'il devait «jeter» ailleurs fut éperonner par un destroyer escorteur dont les commandes ne répondaient plus. La fuite qui en a résulté a contaminé la totalité de Puget Sound et exterminé toutes les remontes de saumon de cette année-là. Le temps de nettoyer le gros de cette contamination et on était déjà en 1997.

Au déclenchement de l'Effondrement, le gouvernement d'état de Washington était en mauvaise posture. Privé des revenus de Boeing, de l'exploitation des bois et des forêts, de l'agriculture et de la pêche, il tenta d'équilibrer son budget en augmentant l'impôt sur les revenus des corporations et en établissant un impôt sur le revenu d'état pour les particuliers. Microsoft, Equis, Prototech et Arasaka préférèrent se déraciner et s'installer dans le sud de l'Alaska plutôt que de payer des impôts plus élevés. La plupart des rares personnes travaillant dans le coin ont également déménagé pour éviter le nouvel impôt de Washington.

Washington a péri et le gouvernement d'état a été dissous. Une anarchie calme et désespérante a régné pendant quelques années.

Tout a changé quand la Californie s'est proclamée Etat Libre.

Le gouvernement américain faisait beaucoup d'affaires avec le Japon, la Chine, la Corée, et l'Inde. La pensée d'utiliser les ports de la Californie Libre ne souriait guère au Président, pour ne pas en dire plus. Une personne férue d'histoire a fait remarquer que, du fait des courants océaniques, Seattle était plus proche de l'Asie que la Californie. S'imaginant qu'il pourrait contrôler sans mal l'état opprimé, le gouvernement américain a utilisé toutes les ressources dont il pouvait se passer pour reconstruire Seattle et en faire le premier port de la Côte Ouest.

Cela a ramené Washington sous le feu des projecteurs. Soutenu par le gouvernement fédéral, un groupe de citoyens locaux a reconstitué le gouvernement d'état en utilisant les dernières

théories et expériences politiques. Aujourd'hui, le gouvernement d'état est de nature parlementaire, et tous les Washingtoniens, lassés par l'anarchie, s'intéressent avidement à la politique locale.

VILLES NOUVELLES

Annexe Flottante Du Port de Seattle : Cette immense installation flottante qui regroupe une cale sèche et un entrepôt de marchandises. Elle couvre la partie sud de Puget Sound. Comme tous les ports du monde entier, c'est le théâtre d'un grand nombre de crimes, de contrebande, et d'autres distractions du même genre. L'Annexe comprend également les chantiers navals de Bremerton. Bremerton est une ancienne base navale de premier plan reléguée à un rôle d'assistance au GOC de Kaena et au Quai Pacifique Flottant.

POINTS CHAUDS

«Si nous poursuivons ces pratiques, sachant ce que l'on sait, nos fils auront honte de nous avoir eu pour pères, et nos petits-fils feront un crochet de cent soixante kilomètres pour venir pisser sur nos tombes.»

- **ingénieur œuvrant à Hanford (ayant garder l'anonymat sur demande), vers 1968**

Hanford : Des années de dépôts de déchets dangereux ont fini par laisser leurs traces dans la Réserve Nucléaire de Hanford. On y avait introduit les déchets dangereux et radioactifs en se disant que les générations futures découvriraient bien un moyen de les neutraliser. Malheureusement, cette génération messianique reste à venir et ces pratiques plutôt douteuses ont débouché sur un petit «incident» en 2004. La fuite qui s'est produite a transformé toute la région de Hanford en désert toxique. Les déchets ont également filtré dans le fleuve Columbia, empoisonnant ses eaux et éliminant une grande partie de l'industrie de la pêche du Nord-Ouest.

Pour une raison ou une autre, Hanford s'est transformée en Mecque ouverte pour ceux qui se prennent pour les enfants du nouvel âge toxique. Ces déments viennent s'y installer et y meurt invariablement quelques années plus tard, le corps souillé de toxines, de cancers et du mal des rayons.

Forêt Pluviale Ho : Un groupe de naturalistes a tenté un retour à la vie naturelle. Il a choisi de s'installer au coeur et dans les alentours de la Forêt Pluviale Ho, dans la péninsule olympique. Son expérience serait une grande réussite si des gangs de Nomades et d'autres types bizarres ne traversaient pas leurs terres en utilisant une tech-

nologie de pointe infligeant le plus de dégâts possibles. Toutefois, ces gens sont droits, et ils procureront un point de chute et de la nourriture aux cyberpunks si ces derniers veulent bien prendre part aux corvées... et peut-être même descendre quelques renégats, le cas échéant.

L'Ouest

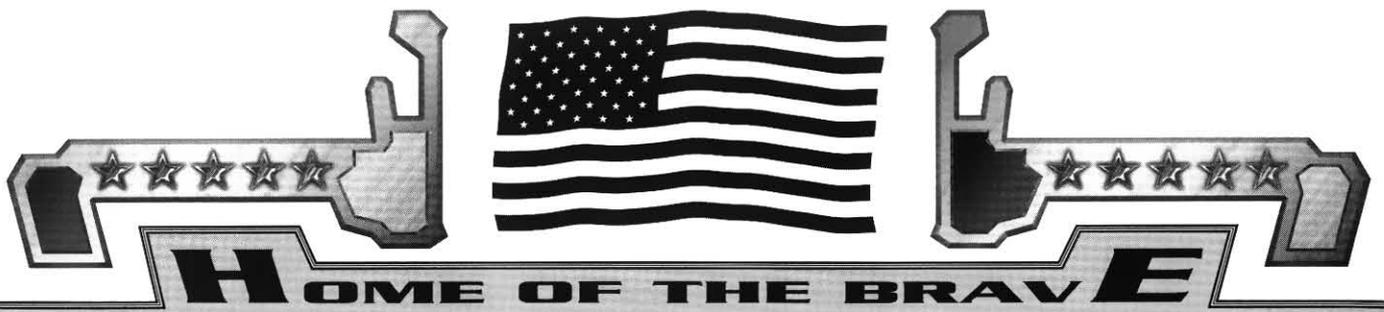
«L'Ouest ? Quelle bande de crétins. Ils auraient dû nous appeler «le Reste». Nous mettre dans le même panier que ces perdants de l'Arkansas et du Kansas, c'est pitoyable comme plaisanterie !»

- **Pat Satay, sénateur (R-AZ)**

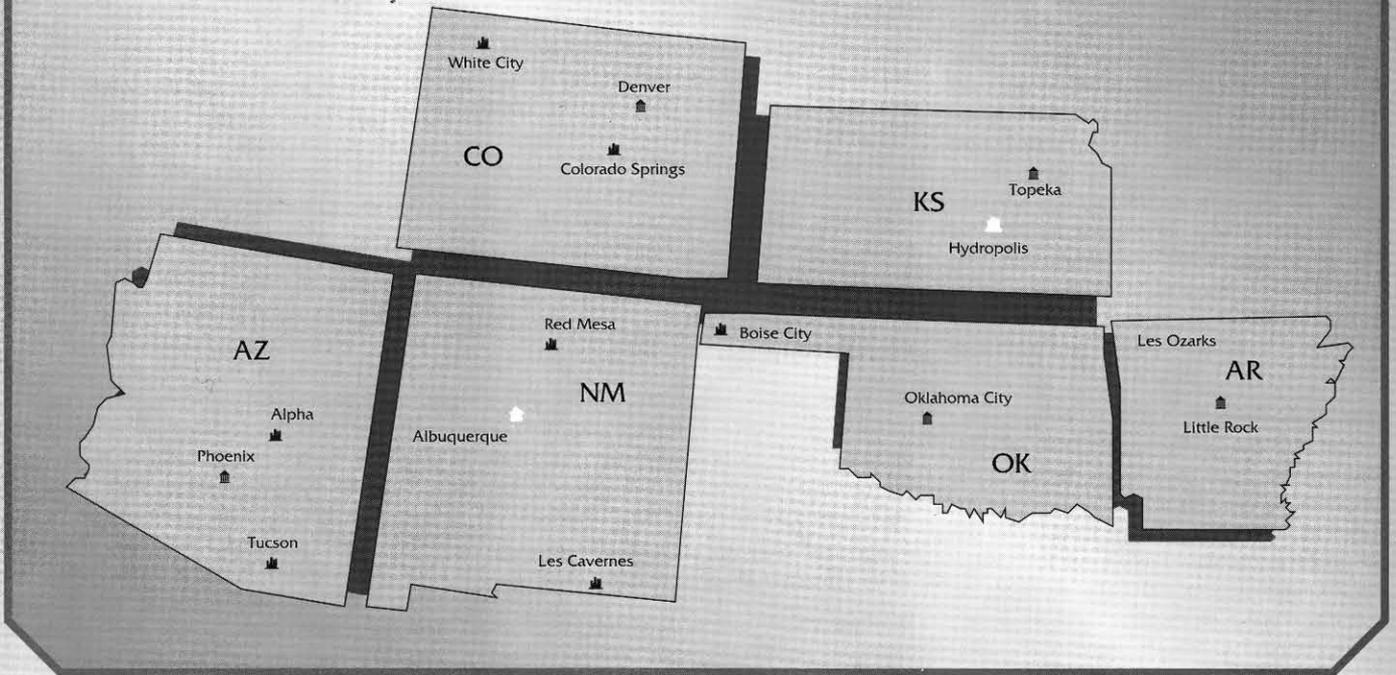
Les états de l'Ouest ne se portent pas très bien au vingt et unième siècle. Les sécheresses et le réchauffement mondial des trente dernières années ont laissé des traces dans ces lieux infortunés, déjà chauds et secs à l'origine. La mort de l'Amérique des petites villes est plus manifeste ici que partout ailleurs. Rares, voire inexistantes. Les petites villes encore présentes sont sur la carte. Si certaines ont survécu, ce sont des propriétés agricoles à générations multiples dont les habitants refusent d'abandonner les diverses membres de leur famille dans le cimetière du coin. Personne ne se soucie de savoir si de telles villes existent vraiment aujourd'hui. Certes, de rares entêtés ou désespérés tentent d'arracher leur subsistance à la terre, mais n'espérez pas les trouver si vous vous perdez et mourez de faim dans le désert. Et quand bien vous les trouveriez, ils pourront tout aussi bien vous tirer dessus et vous manger que vous donner un coup de main.

La plupart des états de l'Ouest sont dominés par des routes désertes qui se faufilent entre des zones semi-désertiques inondées d'un soleil brûlant. Entre l'élévation de la température et la baisse des précipitations et du commerce, la plupart des ranchs et des fermes, de même que la vie végétale ont péri. Les gens sont partis s'installer dans des villes plus importantes qui, grâce à leur grand réseau utilitaire, peuvent irriguer de grandes «ceintures vertes» au-delà des banlieues, où les états occidentaux produisent leur nourriture aujourd'hui.

Les galeries aériennes sont devenues un lieu commun dans l'Ouest, car la plupart des gens évitent de quitter leur bureau climatisé. Par exemple, à Tucson, il est possible de faire treize kilomètres à pied dans toute la ville sans jamais devoir affronter le soleil. Bien sûr, cela a rendu d'autant plus complexe la sécurité des bâtiments, sans compter que les cadres corporatifs



L'OUEST



exigent d'avoir accès à leur bureau à tout moment. La configuration de la circulation et des heures de pointe a également été modifiée de façon importante.

Sur le plan économique, les états de l'Ouest n'ont aucun pouvoir véritable. S'il existe indéniablement d'excellentes compagnies (comme les Logiciels RéseauLiaison, à Phoenix), l'Ouest dans son ensemble ne contrôle pas de secteur important d'une quelconque industrie. Le gouvernement des Etats-Unis fait attention à l'Ouest pour deux raisons uniquement : la contrebande et l'armée.

La contrebande pose un gros problème sur toute la frontière mexicaine. Les entrepreneurs privés tentent de l'étendre au-delà de la frontière et les grandes corporations essaient d'éviter les tarifs douaniers élevés de l'Amérique. Afin de contre-carrer ce problème, les Etats-Unis n'entretiennent aucune route hormis les Interstates 10, 25 (par endroits) et 40, qui relie les Californie au reste des Etats-Unis. Cela n'a pas beaucoup ralenti les contrebandiers, mais le gouvernement fédéral en profite pour rationner le financement des états de l'Ouest (et les rendre loyaux envers l'administration).

Le seul gros avantage de l'Ouest, ce sont ses grands espaces découverts. Ces kilomètres interminables de désert vide fournissent d'excellents terrains d'entraînement aux pilotes et aux aéro-jockeys américains.

Des véhicules militaires sillonnent la campagne presque à volonté, car les seules personnes qu'ils dérangent n'ayant que peu d'influence sur le gouvernement d'état. De plus, la présence des militaires et les lois sur la liberté de tir rendent le métier de contrebandier un peu plus exaltant. Mais bon, s'il n'était pas exaltant, tout le monde le ferait, non ?

• Arizona (AZ)

Capitale : Phoenix

Villes Nouvelles : Alpha

Industries : communications, cybertech, électronique, formation militaire, exploitation des mines, logiciels

Curieusement, l'Arizona connaît peu de problèmes de contrebande. Les marchandises du Mexique visent généralement les marchés des Appalaches ou des Californie, et l'Arizona

ne se trouve sur aucune des routes y conduisant. Par conséquent, le gouvernement américain n'exige pas de l'Arizona qu'il engage une patrouille frontalière aux effectifs conséquents. L'état a donc d'autant plus d'argent à consacrer à son aménagement intérieur.

Phoenix et Tucson sont relativement prospères, entourées de vastes ceintures vertes qui produisent toutes sortes de récoltes résistant à la chaleur, au vent et aux nuages de sable. Cependant, hormis ces deux villes, l'Arizona est un paysage de déserts essentiellement peuplés de rares tribus indiennes qui s'accrochent à leurs rocs comme du lichen.

La culture nomade de l'Ouest a survécu en ces lieux, nourrie de têtes d'animaux, de portes de saloon et d'autres accessoires du folklore des cow-boys. Tous les bars et hôtels du Far West occupent le rez-de-chaussée des bâtiments pour ravitailler les Nomades plus facilement.

VILLES NOUVELLES

Alpha : Pourvue d'un dôme enveloppant le Barrage du Fer à Cheval, au nord-est de Phoenix, Alpha reste un mystère. C'est un milieu clos, et on ne connaît pas d'étrangers qui aient pu en



franchir les limites. De rares personnes pouvant être des représentants ou des mandataires d'achat ont fait leur apparition de temps à autre, mais ils ont disparu avant qu'on ait pu les interroger.

Alpha semble être née en une nuit (pendant l'Effondrement, alors que personne ne regardait). Son constructeur, quel qu'il soit, dispose par conséquent d'assez d'argent pour financer une construction rapide et complète, et suscite assez de loyauté pour cacher ce projet au plus grand nombre. D'après les meilleurs renseignements, le chef d'Alpha est un Africain vieillissant mais charismatique qui prétend voir le futur de la planète.

Les observateurs font remarquer qu'Alpha a été érigée sur le modèle des colonies autonomes, l'expérience Bio 1 par exemple. En fait, la seule chose qu'Alpha importe (autant qu'on puisse dire), c'est l'énergie hydraulique. L'état de l'Arizona aurait bien fait une exception et laissé Alpha s'approprier le Barrage du Fer à Cheval. Mais le Barrage de Roosevelt et quelques autres suffissent tout juste à fournir la population diminuée de Phoenix en électricité, et le Fer à Cheval alimente d'autres villes.

Alpha représente-t-elle une menace ? Nul ne le sait. Même si certains ont été tentés de lancer un missile sur le dôme par principe ; de nos jours, tant qu'un groupe de fanatiques n'est pas votre ennemi, il vaut mieux que ça reste ainsi.

Inspi

L'invitation dit simplement :
« Venez à Alpha », une phrase qui s'accompagne d'une date et d'une heure. Pas de nom, pas d'explication. Ça pourrait être un piège, ou un indice vital. Il n'y a qu'une façon de le savoir : y aller.

POINTS CHAUDS

Etant donné la température, tous les points de l'Arizona sont chauds.

• Arkansas (AR)

Capitale : Little Rock.

Villes Nouvelles : aucune (!)

Industries : récoltes alimentaires, exploitation des bois et forêts, exploitations minières, transport routier.

L'Arkansas doit essentiellement sa survie au fait d'être la plaque tournante du camionnage des Appalaches, du Texas, de l'Ouest, et des Californie. Little Rock est une petite ville dont l'industrie principale repose sur l'aménagement de la circulation entre les états. Il reste peu d'autres villes dans l'état, et aucune n'est digne d'intérêt.

L'Arkansas a été salement touché par la Peste Atrophiante. Le temps que l'horrible maladie se propage en l'an 2000, le gouvernement d'état de l'Arkansas était si indigent que son programme d'information publique n'a bénéficié que de fonds dérisoires. Les rares pamphlets et posters que l'on avait fabriqués n'ont jamais été distribués. Par conséquent, la Peste Atrophiante s'est répandue dans tout Little Rock, Pine Bluff et les Ozarks comme une traînée de poudre. Les décès qu'elle a entraînés ont accablé l'infortunée population, et les cadavres n'ont pas pu être enterrés assez vite.

Il en est ressorti une épidémie plus grande encore, le choléra et d'autres maladies faisant concurrence à la Peste Atrophiante. Pendant un certain temps, le Texas et le Tennessee ont fermé leur frontière, respectivement à Texarkana et à Memphis, laissant le feu bactériologique s'étouffer au sein des frontières de l'état. D'autres états se sont joints à cette quarantaine mais ne l'ont pas appliquée aussi activement, ce qu'ils ont regretté par la suite.

Quand la Peste Atrophiante eut pris son essor, seuls les récupérateurs prospéraient encore en Arkansas. Entourés des fantômes de leurs parents, les survivants ruraux sont partis s'installer à Little Rock, où le gouvernement d'état (ainsi que les autres villes de l'Arkansas) bénéficie d'une prospérité toute relative, tous ses habitants ayant pu choisir les meilleurs accessoires de la ville. Bien évidemment, ils sont tous démodés, mais c'est comme ça depuis un siècle en Arkansas, non ?

Aujourd'hui, à Little Rock (et dans les autres villes), la plupart des pelouses ont été transformées en jardins potagers pour ne pas dépendre des expéditions des autres états. Les maisons vides ont été converties en serres, et plusieurs familles de l'Arkansas gagnent bien leur vie en cultivant des plantes exotiques. Exotiques à quel point ? Faites preuve d'imagination. Nous parlons d'un état où le gouverneur de l'époque, Clinton, a mis fin aux enquêtes sur le trafic de drogue sans donner la moindre explication.

Dans l'ensemble, l'Arkansas est un état-cité. Il n'y a qu'une seule ville importante, et Little Rock est si fractionnée, si indépendante, que la région n'a pas vraiment le sens communautaire. L'Arkansas ne se soucie même pas d'envoyer un sénateur à Washington.

POINTS CHAUDS

Les Ozarks : L'Arkansas se moquant complètement de tout ce qui se situe au-delà de son avant-cour, la région des Ozarks est entièrement ouverte aux réfugiés désireux de disparaître

quelque temps. Impossible de savoir quel genre de personnes on pourra y trouver : des transfuges d'Arasaka, des braqueurs de banque tristement célèbres, voire même un ou deux cyberpsychos : tous se seront installés au milieu des péquenauds de la région.

• Colorado (CO)

Capitale : Denver.

Villes Nouvelles : Ville Blanche.

Industries : aéronautique, communications, récoltes alimentaires, industries légère et médium, cheptel, formation militaire, exploitation minière.

Le Colorado a réussi à survivre malgré des étés plus chauds et plus secs, et des hivers plus froids et plus rigoureux. Denver reste la plaque tournante des trajets reliant une côte à l'autre et des vestiges de l'industrie agricole défailante du Colorado.

Du fait des changements climatiques, le Colorado ne peut pratiquement élever que des moutons altérés par manipulation génétique. Heureusement, ceux-ci approvisionnent le riche marché des corporations et permettent à l'industrie alimentaire du Colorado de rester à flot. Certains Coloradans gagnent aussi de l'argent en traînant des citadins mécontents dans la nature, où ces derniers peuvent se prendre pour des cow-boys une semaine durant.

Dans l'ensemble, les Coloradans sont amers ; c'est dû au climat, à leur position économique, et au roc qui a frappé Colorado Springs.

VILLES NOUVELLES

Ville Blanche : Biotechnica a acheté le coin nord-ouest de l'état au plus fort de l'Effondrement, quand la région tout entière subissait l'invasion constante des Nomades et d'autres personnes du même genre.

Quand le pays a commencé à se reconstruire, Biotechnica a fait valoir ses droits sur cette zone (qui comprend les comtés de Rio Blanco et de Moffat) et s'est mise à élever du bétail. Biotechnica a pour base White City, une ville nouvelle bâtie avec un côté kitsch destiné aux touristes qui a également les moyens d'expédier du bétail vivant (voire fraîchement abattu) dans tous les états du pays. Les revenus des impôts générés par cette réussite ont aidé le gouvernement d'état du Colorado à se redresser. Mais cela a également suscité la jalousie d'un grand nombre de personnes, les boeufs gastronomiques de la région ne demandant qu'à être volés...



POINTS CHAUDS

Académie de l'US Air Force : Contrairement à West Point et Annapolis, l'Académie de l'US Air Force a dû changer en profondeur pour rester en phase avec l'époque. Aujourd'hui, la situation n'a plus rien à voir avec ce qu'elle était ne serait-ce qu'à la fin du vingtième siècle, et les épreuves et la discipline que les cadets doivent subir leur assurent de pouvoir se défendre contre l'ESA pendant des années.

Colorado Springs

«On aurait pu viser Boulder, mais en ce qui me concerne, je n'ai jamais aimé les jeux de mots.» (Boulder signifie «rocher» N.d.T.)

- Jean-Michel Mousseau, ESA

Officiellement, Colorado Springs n'existe plus. Le gouvernement de l'état du Colorado ne consacrerait du temps ou de l'argent à cette dernière pour rien au monde.

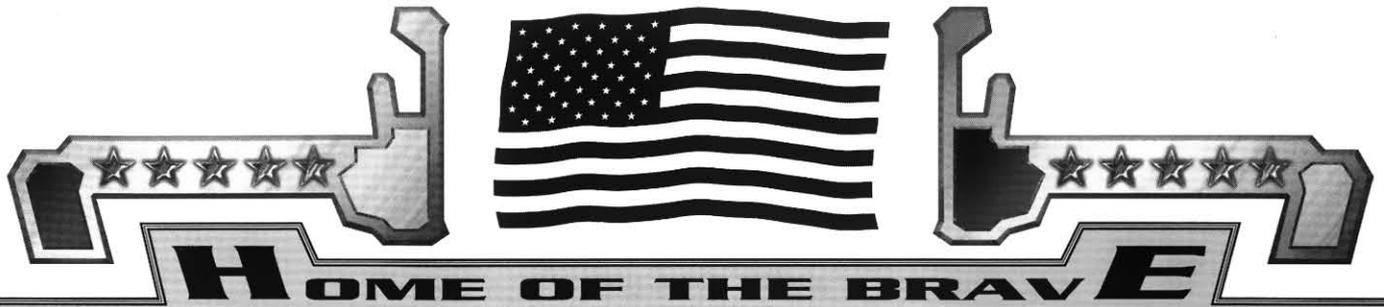
Toutefois, il y a encore des gens qui y habitent, lesquels appellent leur ville « Colorado Sprung» (Colorado Frappé), d'après des graffiti ornant une des rares enseignes pour touristes restant dans la région.

La ville de Colorado Springs a la particularité douteuse d'être la deuxième ville à avoir été frappée par un roc orbital en 2008. Le premier roc a été lâché sur Tampa (voir la page 96) et, le temps qu'il s'écrase, la télémétrie américaine avait repéré le deuxième roc et calculé qu'il frapperait Omaha, au Nebraska, où se trouvait le quartier général du SAC. Le gouvernement a réagi

beaucoup plus vite à cette menace, mobilisant ses défenses et évacuant la ville. Puis, juste au moment où les Etats-Unis commençaient à lancer des engins nucléaires antimissiles, l'ESA a enclenché une fusée puissante, dissimulée dans le coin aveugle du roc. Celle-ci a dévié le rocher vers le bas et le sud-ouest pour frapper Colorado Springs.

La ville n'a été que très peu prévenue, et les civils ont paniqué, bloquant les voies d'évacuation avec leurs véhicules. La circulation s'est transformée en embouteillage irréparable quand les gens ont abandonné leur voiture pour tenter de fuir à pied, en vain.

Le roc a atterri en plein sur le quartier général du Comité Olympique Américain, ou du moins, assez près pour que l'effet soit le même. Le cra-



ture mesure 1200 mètres de diamètre (le vieux cratère de l'astéroïde, en Arizona, mesure 1600 mètres de diamètre. Les survivants de Colorado Springs s'estiment chanceux).

Il y a eu des survivants (y compris un futur président). Il y en a eu beaucoup en fait : ceux qui s'étaient mis à l'abri au lieu de fuir sous le coup de la panique. Ils se sont retrouvés dans une ville dépourvue de services publics ou de soutien d'aucune sorte. En fait, Colorado Springs n'a pas été déclarée zone sinistrée mais zone irrécupérable.

Aujourd'hui, dans les ruines jonchées de décombres et à demi ensevelies, les survivants subsistent pauvrement en récupérant les objets de valeurs présents dans leur ancienne ville, et en les revendant aux Nomades de passage en échange de nourriture, d'armes, de munitions, voire d'une place à bord de leurs véhicules pour quitter cet enfer. Les voies rapides restantes sont encombrées d'automobiles éventrées dont les occupants squelettiques ont été dépouillés de leurs bijoux, cybermatériel, plombages en or, et autres objets de ce genre. Les réservoirs d'essence ont tous été vidés, et nombre des voitures ont elles-mêmes été dépouillées.

A présent, les survivants extirpent les câblages en cuivre et en fibre optique qui passent sous la ville, et démontent le système hydraulique pour revendre les conduites métalliques à la casse.

Une petite firme a essayé de récupérer tout ce qui était récupérable dans la région, et ce, de façon systématique. Elle avait nettoyé plus d'un kilomètre de carcasses de voitures sur les voies rapides quand, une nuit, les habitants du coin sont descendus et ont dépouillé les grues de récupération de leurs essence, câblage, et pièces détachées de précision. Aucune autre tentative n'a été reconduite après.

La plupart des habitants vivent comme des rats ou des coyotes, se méfient les uns des autres, et n'ont de loyauté qu'envers la famille nucléaire. Quelques familles se sont unies pour former de petites tribus et se tailler un territoire dans les parties les «plus riches» de la ville, celles-là même où il est possible de récupérer le plus de choses.

Les habitants de Colorado Sprung savent qu'ils ne sauraient s'opposer à l'armement moderne ou à des cyberpunks formés au combat, c'est pourquoi ils jouent de sales tours et s'en remettent à leur connaissance encyclopédique des ruines. Après tout, peu importe la qualité de votre formation au combat si on vous jette six kilos de béton du haut d'une fenêtre du troisième étage sur la tête.

Mont Cheyenne : Bien qu'il ait été conçu pour résister à un impact nucléaire de deux mégatonnes, le Mont Cheyenne n'a pas tout à fait répondu aux espoirs placés en lui. Le gouvernement a envoyé une équipe de reconnaissance et quelques ingénieurs pour y jeter un oeil. Ils ont découvert que l'entrée était complètement bloquée par un rocher.

A cause des interférences suscitées par la fracture souterraine, les sismologues n'ont pas su déterminer avec précision si la base avait survécu. Des opérateurs radio ont tenté de contacter le personnel du Mont Cheyenne mais ont échoué.

C'est cette dernière information qui a finalement persuadé le gouvernement d'abandonner toute espèce d'opération de secours ; ç'aurait été coûteux, dangereux, et il n'y avait aucune preuve de présence humaine. La technologie même ne valait pas les frais nécessaires pour la récupérer, et, enfouie profondément comme elle l'est, personne d'autre ne mettra la main dessus.

Inspi

Des études faites entre 2019 et 2020 semblent indiquer que certaines parties de la base du NORAD auraient très bien pu survivre. Les tentatives de secours ayant été abandonnées au bout de quelques semaines à peine, qui sait ce qui pourrait s'y trouver ? Il suffirait d'avoir du matériel minier et beaucoup de détermination.

• Kansas (KS)

Capitale : Topeka.

Villes Nouvelles : Hydropolis.

Industries : culture hydroponique.

Le Kansas, cet ancien état producteur de céréales panifiables, a été dévasté par la sécheresse et le réchauffement mondial. Ce qui était jadis des champs verdoyants de maïs n'est plus aujourd'hui que déserts brûlés et semi-arides. L'état doit parfois envoyer des balayuses géantes parcourir toute l'I-70 dans le seul but de débayer la poussière charriée par le vent.

Toute la partie ouest de l'état a été abandonnée à son sort, car elle a été classée réserve indienne et ne peut donc bénéficier du soutien de l'état. Quelquefois, des employés de ranch du Colorado s'y aventurent et ramassent les rares plantes alentour.

On ne voit jamais les troopers du Kansas à plus de cinquante kilomètres à l'ouest de l'échangeur des I-135 et 701. Ils confinent leurs activités à la partie est de l'état, où des civils arrachent encore leur subsistance au sol desséché. La justice du Kansas est très rapide, souvent

arbitraire, et prévoit très peu de cas d'appel. Les délinquants sont souvent emprisonnés sans audience, pour se voir relâchés sans explication quelques jours ou semaines après.

Le Kansas semble suivre la voie de l'Arkansas, mais plus lentement. La population est petite et urbaine, et les gens sont incapables de se soucier d'autre chose que de la table où ils prennent leurs repas.

Dans la partie est de l'état, le Missouri a annexé Kansas City jusqu'à la Nationale 73 (comprise) en faisant un détour par les Routes 7 et 150. Bien sûr, le Kansas a protesté, mais la prospérité et la protection supplémentaire que cette action a apportées à ces habitants ont engendré un élan suffisant pour obtenir un plébiscite et rendre cette annexion officielle.

VILLES NOUVELLES

Hydropolis : Les rares autochtones qui ont survécu à l'Effondrement s'efforcent de maintenir le Kansas au sein des états producteurs d'aliments. A cette fin, ils ont construit Hydropolis, une ville au dessein tout à fait unique : la culture hydroponique.

Située au sud de Topeka sur l'I-35, Hydropolis a remporté un succès suffisamment significatif pour attirer l'attention de certains cadres inférieurs de Biotechnica.

Depuis, la corporation a offert des fonds à Hydropolis, permettant à la ville de conduire certaines recherches qui, vu les frais généraux minimaux entraînés par Hydropolis, sont estimées rentables. La réussite d'Hydropolis a eu pour conséquence de pousser d'autres villes du Kansas à commencer la construction d'installations hydroponiques.

• Nouveau Mexique (NM)

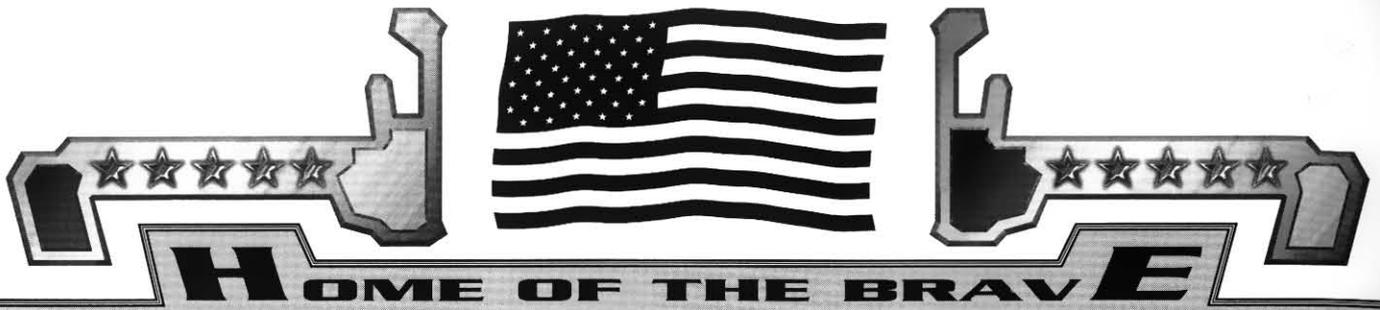
Capitale : Albuquerque.

Villes Nouvelles : Mesa Rouge.

Industries : formation militaire, exploitations minières, forage et traitement du pétrole, pierre et verre.

Le Nouveau Mexique a toujours été très désertique. Aujourd'hui, du fait des altérations climatiques, il l'est complètement. La majeure partie de l'état est inhabitable, et seule Albuquerque et Mesa Rouge peuvent être considérées comme des villes bien portantes.

L'ancienne capitale, Santa Fe, a été abandonnée pour des raisons de souci environnemental et de terrorisme indien. Las Cruces se porte assez bien, toutefois, car elle sert de point de chute



HOME OF THE BRAVE

aux opérations de contrebande à destination du Texas. Puisque personne ne se préoccupe plus de l'environnement du Nouveau Mexique, l'armée américaine a recommencé à tester ses armes en Alamogordo, où elle essaie ses nouvelles bombes EMP, au césium, et autres. Ce n'est pas un endroit recommandé pour votre santé.

VILLES NOUVELLES

Mesa Rouge : Dans le sillage de l'Effondrement, les tribus indiennes sont parvenues à un accord sous la direction des Navajo et des Cherokee. Ils ont rejeté la faute de l'Effondrement sur les « envahisseurs américains », et ont choisi de fonder leur propre pays indépendant. Ils se sont rassemblés au Nouveau Mexique, non pas parce que c'était un endroit particulièrement attrayant, mais parce que, aussi désolée et délaissée la région soit-elle, il était plus avantageux de créer une Nation Américaine Unifiée juste au nord de Santa Fe, avec Mesa Rouge pour capitale.

La NAU a demandé à devenir indépendante des USA dans un document soigneusement formulé qui ne reconnaît jamais la légitimité du gouvernement des Etats-Unis.

De même, elle a fait valoir ses droits sur un territoire non pas en le revendiquant, mais en le déclarant « terre libre et inaccessibles ». Le territoire ainsi nommé s'étend de la Nationale 64 au nord jusqu'à la Réserve Indienne de San Felipe au sud, et de la Réserve Apache de Jicarilla à l'ouest jusqu'à l'orée de la Forêt Nationale de Santa Fe à l'est.

Bien entendu, cela a débouché sur un conflit, car l'I-25 traverse cette terre « libre et inaccessibles », et l'ANU n'aime pas voir les camionneurs américains traverser et polluer son air précieux. De nombreuses embuscades et batailles ont placé la route sous un feu roulant et la petite Milice du Nouveau Mexique a même lancé quelques assauts sur Mesa Rouge proprement dite.

Toutefois, les Amérindiens emploient des tactiques de guérilla classiques et se fondent dans les collines environnantes chaque fois que la Milice monte une unité concentrée.

POINTS CHAUDS

Les Cavernes : Un grand groupe d'êtres cyberaméliorés s'est installé dans les Cavernes de Carlsbad pour échapper à la chaleur écrasante du Nouveau Mexique. Là, ils ont créé leur propre communauté, s'appuyant sur une agriculture souterraine et de surface. Pendant les chaleurs diurnes, ils sont protégés par la fraîcheur constante de Carlsbad et leur consumma-

tion d'énergie est donc minimale. En outre, leur excellent contrôle climatique leur permet de brasser les meilleures bières et vins de ce côté du pays (ainsi que quelques drogues de synthèse assez incroyables).

Dans Les Cavernes, tout le monde dispose de cyberoptiques pour s'y déplacer sans lumière artificielle. Les habitations sont taillées à même la roche, mais elles l'ont été sans tenir compte de la beauté naturelle des cavernes.

La grotte principale (aussi grande que l'intérieur d'un stade recouvert d'un dôme) est un jeu du berceau cauchemardesque où se mêlent échafaudages, passerelles, échelles, et hamacs.

Dans l'ensemble, les Caverniers forment un groupe assez détendu, et ils sont très tolérants du moment que leurs visiteurs n'ont pas l'air trop normal. A l'époque actuelle, la première génération de Caverniers autochtones atteint tout juste sa majorité. Ceux-ci ont vécu presque toute leur existence sous terre, évitant la chaleur accablante et la lumière crue du monde d'en haut.

Il ressort de leur mode de vie protégé qu'ils sont tous pâles et tendent à s'épuiser plus rapidement au contact de la chaleur en surface. Les Caverniers ont aussi un problème chronique de rachitisme, ce qui ne fait qu'ajouter à l'étrangeté de l'apparence de leurs enfants.

« Les difficultés endurées par les Caverniers ont suscité des rumeurs selon lesquelles ils seraient des mutants ou dégénéreraient en lézards aveugles des cavernes. J'ai rendu visite aux Caverniers, et je leur ai tous fait passer une visite médicale gratuite, et j'ai découvert que ce sont des gens normaux qui manquent simplement d'exposition au soleil. Ils se moquent du bronzage, et ils ne sortent donc pas dans la journée. Le rachitisme est un des effets secondaires types de ce mode de vie. Quant aux problèmes que leur pose la chaleur, eh bien, je ne crois pas que je me porterais beaucoup mieux si j'habitais dans l'Arctique et passais le plus clair de mon temps dans un bain chaud. »

- Leonard McFadden,
volontaire de la Croix Rouge

• Oklahoma (OK)

Capitale : Oklahoma City.

Villes Nouvelles : plusieurs petits villages agricoles industriels.

Industries : récoltes alimentaires, transport.

Tout comme le reste de la région de l'Ouest, l'Oklahoma a beaucoup souffert ces vingt dernières années et l'état était loin de posséder les ressources nécessaires pour être considéré sur le plan financier. Heureusement, ses habitants sont des gens terriblement combatifs et ils se sont accrochés avec une volonté inflexible, reconstruisant leur état dans la douleur une fois le pire passé.

Depuis que le Texas s'est déclaré indépendant, l'Oklahoma est devenu la voie de communication des expéditions à destination de la Californie du Sud et des convois allant de la Côte Ouest à Dixie. Dans la partie étroite de l'état, les Nationales 64 et 270 ont été rénovées pour donner une voie express qui traversera l'Oklahoma. Quand elle sera terminée, cette nouvelle route sera baptisée I-840.

Les seuls endroits animés de l'Oklahoma contemporain sont les quelques villages agricoles industriels qui font pousser leurs aliments par irrigation souterraine. Ces petites communautés longent le Fleuve Rouge et le Fleuve Canadien, et paient même quelques impôts au gouvernement d'état.

L'Oklahoma se montre indulgent avec elles, bien qu'elles n'aient jamais acheté la terre qu'elles utilisent ; en effet, elles sont les annexes de certaines firmes texanes et, si elles s'avèrent rentables, de nouvelles entreprises pourraient bien s'installer dans l'état.

Le reste de l'Oklahoma réussit tout juste à survivre, au mieux.

POINTS CHAUDS

Boise City : A partir d'Albuquerque, au Nouveau Mexique, la route commerciale dominante cesse d'être l'I-40 (qui traverse le Texas) pour devenir l'I-25 Nord. Ainsi, les expéditions américaines peuvent éviter les tarifs douaniers élevés du Texas.

Evidemment, cela ennuie les Texans, d'autant plus que les convois passent à moins de deux kilomètres de leur frontière ; ces derniers suivent la Nationale 56 rénovée qui part de la ville fantôme de Springer, NM. En conséquence de quoi, les Texans étant ce qu'ils sont, cette portion de l'état est le théâtre de raids et de détournements occasionnels.

Boise City n'est rien qu'un avant-poste militaire. Ses Solos et ses Nomades se sont engagés pour protéger les expéditions que certaine personne ne peut se permettre de laisser tomber entre des mains texanes. Boise City n'est donc certes pas un lieu d'escale, mais c'est un bon point de départ.

Cyberpunk est une marque déposée par Talsorian Games pour son jeu d'aventures. Edité en français par Oriflam, titre et marque déposés au 132, rue de Marly 57950 Montigny les Metz. Tous droits réservés.

Home of the Brave, copyright 1992 par Talsorian Games Inc. Edité en français par Oriflam, 132 rue de Marly 57950 Montigny les Metz sous le titre Home of the Brave, avec l'accord de Talsorian.

Tous droits réservés.

CYBERPUNK

HOME OF THE BRAVE

Un Etat désuni

Ces trente dernières années, l'Amérique a subi la famine, le feu et les inondations. Elle a connu la Loi Martiale et la plus longue guérilla de son histoire.

Les gangs occupent les rues d'un monde pollué. Les Corps observent ce spectacle, protégé dans leurs tours de verre. Mais quand la vie au-dehors devient insupportable, il faut bien que quelqu'un fasse le sale boulot.

Pourquoi ? Parce que c'est notre pays et qu'il n'y a pas d'autres solutions.

Home of the Brave est le supplément d'information incontournable pour le jeu Cyberpunk 2020. Vous y découvrirez un examen détaillé de la société, de la politique et de l'armée américaine au 21^{ème} siècle.

Vous y trouverez, entre autres :

- les raisons de la chute de l'Amérique expliquant pourquoi et comment survinrent l'Effondrement, le Chaos et la Loi Martiale.
- un regard sur la Nouvelle Amérique à travers l'éducation, le marché du travail, les religions, la famille et les loisirs.
- la description du triumvirat contrôlant le pays : le Gouvernement, les Corps et les Etats Libres.
- l'organisation des Forces Armées, avec la possibilité de créer un personnage «vétérant».
- la présentation de l'Etat de l'Union, les états étant groupés en huit grandes régions, avec les points chauds respectifs et les possibilités d'aventure locale.

Préparez-vous à explorer l'Amérique d'un futur sans espoir. Parce que, en 2020, le mot «liberté» signifie que vous n'avez plus rien à perdre.

R. TALSORIAN
GAMES
INC.

ISBN : 2-906897-78-7

Vous devez posséder un exemplaire des règles de Cyberpunk pour pouvoir exploiter pleinement ce supplément.



Prix : 164 F