

INTRODUCTION

Par Rob Boyle, traduction : Ghislain Bonnotte

L'Amérique des ombres est un supplément consacré aux treize nations et cités-États qui se partagent le continent nord-américain dans l'univers de *Shadowrun*. Nous sommes en août 2062 ; l'Amérique subit encore le contrecoup du passage de la comète de Halley et du cinquantenaire de l'Éveil, sans parler de la guerre des corpos et de la mort de Dunkelzahn. Ce supplément actualise certaines données publiées dans des suppléments antérieurs et décrit les différents bouleversements, crises et autres luttes de pouvoir qui affectent tous ces pays. Certains détails prolongent une trame narrative amorcée dans des suppléments précédents, d'autres introduisent des scénarios et des pistes radicalement nouvelles dans le monde de *Shadowrun*.

L'Amérique des ombres se présente comme une succession de documents électroniques postés par Captain Chaos, opérateur système du fameux site d'archives et d'informations pirates qu'est Shadowland – la source de renseignements numéro un de tout shadowrunner qui se respecte. Ces documents sont rédigés par des shadowrunners, pour des shadowrunners ; chacun, naturellement, voit les choses à sa manière, en fonction de sa personnalité et de ses conceptions propres. De plus, ces documents sont largement commentés, contredits ou enrichis par les interventions d'autres shadowrunners. Au maître de jeu de séparer le bon grain de l'ivraie et de décider en fonction de sa campagne quelles informations sont vraies et lesquelles sont erronées.

Le premier document, *La Division continentale*, revient sur certains événements cruciaux de l'histoire récente nord-américaine – notamment, la Grande Danse Fantôme et le traité de Denver. Il décrit les termes du traité et ses répercussions sur le continent, en particulier concernant les divisions internes aux Nations des Américains d'Origine (NAO) et l'assimilation des Anglo. Il aborde brièvement le Conseil tribal souverain (CTS), à la fois du point de vue historique et dans sa situation actuelle.

Les chapitres suivants décrivent chaque nation tour à tour – les événements récents qui s'y sont déroulés, leurs personnalités emblématiques, leurs principaux attraits touristiques, économiques et autres, leurs parrains du crime et leur intérêt professionnel pour les shadowrunners. Autant d'idées et de prétextes à l'élaboration de centaines de scènes et de scénarios. Voici un rapide survol de ce que vous trouverez dans ces chapitres :

Le Conseil algonkin-manitou : cette NAO sans histoire, déchirée par les revendications indépendantistes de la tribu des Manitou, se retrouve aujourd'hui au bord de la guerre civile.

Le Conseil athabaskan : cette NAO nordique, paradis des contrebandiers réputé pour la beauté de ses décors naturels et la richesse de ses ressources énergétiques, est au cœur du conflit entre les mégacorps et les éco-activistes.

L'État libre de Californie : autrefois indépendant, cet État geint désormais sous la botte du général japonais renégat Sato tandis que, dans certaines régions, les dernières villes libres se préparent à recevoir comme il convient les troupes de l'envahisseur.

La Confédération des États américains : le Deep South n'est plus " l'bon vieux Sud d'aut'fois " mais un foyer d'intrigues politiques parti à la reconquête des grandes valeurs américaines.

Denver : tombée sous la coupe du grand dragon Ghostwalker, cette ville partagée fait l'objet de tractations occultes fiévreuses. Les alliances se nouent et se dénouent dans l'ombre, chacun cherchant à s'accommoder au mieux de la redistribution des cartes.

Le Conseil corporatif pueblo : cette NAO marie avec succès la haute technologie et la magie traditionnelle. Mais une scission au cœur de ses élites dirigeantes met sa stabilité en péril.

Le Québec : la menace que fait peser le nouveau régime populaire sur la domination francophone met le pays en ébullition.

Le Conseil salish-shidhe : cette NAO bien connue pour son autonomie tribale et son soutien aux contrebandiers connaît actuellement de sérieux problèmes frontaliers avec le Tsimshian.

La Nation sioux : cet État militaire protège les NAO et le Conseil tribal souverain contre les agressions extérieures. Du coup, c'est le terrain de jeu privilégié des espions de tous bords.

Le Tir Tairngire : cette nation elfique subit le contrecoup de sa politique isolationniste. La crise économique qu'elle traverse commence à mobiliser les masses et contraint les princes à ouvrir les frontières.

La Nation tsimshiane : longtemps, cet État policier a permis aux mégacorps de piller ses ressources sans restriction ; aujourd'hui, il paye le prix amer de cette avidité à courte vue.

Les États-Unis canadiens et américains : bien que gravement éprouvée par les événements de la dernière décennie, cette nation cosmopolite est en bonne voie de récupération.

La Nation ute : cette NAO anglophobe est durement touchée par les ravages climatiques et l'instabilité économique. Pourtant, le pouvoir en place reste paralysé ; on attend le catalyseur qui saura remettre le système en cause.

Enfin, suite à ces chapitres, les *Informations de jeu* regroupent tous les détails utiles concernant ces pays – la manière de s'y rendre, de passer les frontières etc.), ainsi que des suggestions sur la façon de les exploiter dans une campagne de *Shadowrun*.