

Previously on

PARIAS

PREVIOUSLY ON PARIAS! : RÉSUMÉ DE LA SAISON 1 ET 2

La colonie pénitentiaire

L'histoire de Montréal débuta en 2043 dans une colonie pénitentiaire peu commune. Sous le joug de la méga-corporation « *Synapse Pharmacologie* », l'île de Montréal soutenait à l'insu de sa population humaine, une communauté de suceurs de sang : Des vampires. Sans mur, ni chaîne, les caïnites qui y vivaient n'y séjournèrent pas parce qu'ils avaient le choix, mais bien parce qu'ils étaient les plus infâmes de leur société et qu'ils les avaient capturés. Une distinction notoire les caractérisait tous : l'épée de Damoclès balançait son tranchant au dessus de leur tête pour les crimes qu'ils avaient commis. Tous considérés Persona Non Grata dans leur patelin d'origine, chacun d'eux portaient également le fardeau d'une Chasse de sang pour une raison ou une autre. Le domaine Montréalais n'était donc rien de plus qu'un Goulag pour vampire, rassemblant meurtriers, diabolistes et escrocs en tout genre.

Pour discipliner cette bande de monstres, les hauts fonctionnaires de Synapse Pharmacologie employèrent nul autre qu'un autre vampire, car il était hors de question de risquer la vie de simples mortels pour un projet aussi périlleux. La tâche colossale que fut de maintenir enchaîné près d'une centaine de kindred, revint au directeur William Hermsworth, un ancillae du clan Malkavian. À son tour, il rassembla une équipe compétente, composé d'anciens membres de la Camarilla Montréalaise, tous ayant survécu à la guerre « *d'Octobre-Rouge* ». Pour s'assurer de la coopération des prisonniers sur son île, Mr. Hermsworth employa judicieusement les services d'un vampire du clan Setite et substitua le cœur de tous ces détenus. Cet échange de bons procédés entre Mr. Hermsworth et les autorités de Synapse Pharmacologie durèrent plusieurs longues années, alors que les scientifiques de Synapse Pharmacologie utilisèrent les vampires de la colonie comme des rats de laboratoire. En guise de retour, la corporation assurait à Hermsworth qu'aucun vampire de l'extérieur ne s'intéresse aux activités du domaine Montréalais, lui laissant libre jeu pour faire de Montréal son carré de sable personnel.

Le soulèvement

L'histoire de la colonie carcérale Montréalaise se compliqua en 2044, lorsque tous les prisonniers se liguerent d'un front commun pour se libérer de l'emprise de la méga-corporation. Malgré de nombreuses divergences idéologiques liées aux clans et aux sectes, les détenus de la colonie s'unirent et convainquirent plusieurs gardiens de la garde carcérale de se joindre à leur cause. Synapse Pharmacologie perdit ultimement le contrôle sur son camp de concentration, et en mai 2044 tous les vampires de la colonie s'échappèrent dans les grottes urbaines des souterrains de Subcity. Pendant près de cinq longues années Synapse Pharmacologie dévoua ces ressources à traquer ces anciens détenus à l'aide de mercenaires et des agents de la Section-8, mais sans succès, ils abandonnèrent. Les vampires les plus prudents survécurent, tandis que les plus malchanceux périrent au cours du processus. Finalement, le projet de colonie fut mit au rancard, les infrastructures et les avoirs de celle-ci vendus à la corporation Pentex Enterprises et le directeur Hermsworth réengagé par celui-ci.

Le calme après la tempête

Éventuellement, la société pharmaceutique considéra qu'elle avait assez dépensée d'argent dans cette chasse aux vampires et porta son regard (et son portefeuille) vers d'autres avenues. Les recherches effectuées par Synapse en matière de biologie vampirique, lui permit de développer et de commercialiser un sérum hyper-métabolique aux facultés extraordinaire, qui, par un processus pseudo-scientifique quelconque, servit à transformer de simples mortels en mutants aux capacités surhumaines. C'est ainsi que la première dose du PRGEN64 fut commercialisé en 2048 et que le premier surdoué vit le jour. Pendant ce temps, dans les tunnels de Subcity, les vampires de l'ancienne colonie pénitentiaire profitèrent de l'accalmie et sortirent de leur trou. Une fois à l'extérieur, ils s'organisèrent, élurent des chefs et se rassemblèrent sur une base régulière comme le faisait autrefois les caïnites de la Camarilla et du Sabbat. Cette étincelle de civilisation permit à quelques idéalistes d'instaurer un régime démocratique comme nouvelle structure sociétale. Des individus tels que Charles Praxton, Adalwolf Völker, Maria San Giovanni, Charlie le sympathique Hobo et John Mustaine furent les instigateurs du mouvement. Graduellement, de nombreux kindreds de l'extérieur se joignirent à la communauté, et aujourd'hui, sur l'échiquier mondial, Montréal est considéré comme un des plus éminents domaines vampiriques depuis la chute de la Camarilla et du Sabbat en 2012.



Une ombre qui plane

Notre histoire continue en 2048, avec une société vampirique fraîchement établi, « discrète » et plutôt volumineuse. Les mois avançaient et Montréal proliférait sous l'emprise de son succès. Or une machine qui n'est pas bien huilé, fini un jour par surchauffé et s'emballer. Et c'est ce qui arriva ultimement à la communauté du domaine. La multiplication des vampires sur l'île apporta son lot de problèmes. Conflit avec certaines corporations, incursion de la Luna Vindicta, instabilité sociale et putsch politique, mais rien n'égala la venue de la « *Main de Montano* » sur les rives Montréalaises. Serviteurs d'un ancien caïnite, pour ne pas dire très ancien, les vampires servant la cause du puissant « *Montano* » tentèrent de prendre contrôle du domaine Montréalais. À titre historique, Montano fit sa première apparition au sud du Conglomérat Américain après plusieurs centaines de profonde torpeur sous le sol Mexicain. Il rassembla ensuite les plus prestigieux membres de sa lignée encore en vie et s'engagea dans une conquête à grande échelle des grands domaines américains. Cité par cité, il écrasa Prince, Seigneur et autres souverains afin d'asseoir sur chaque trône un des siens. Pour envahir un territoire, Montano envoyait stratégiquement cinq de ces meilleurs fidèles, qui s'approprièrent influences, serviteurs et ressources afin d'assiéger leur pouvoir. De fil en aiguille, la secte de Montano prit de l'expansion et ces tentacules se rendirent un jour jusqu'aux rives du St-Laurent, à Montréal. La « *Main de Montano* », s'enracina donc sur l'île et causa beaucoup de remous au sein de la société Montréalaise. Cependant, les fondations de la communauté vampirique de l'ancienne colonie carcérale furent beaucoup plus solide que l'aurait espéré les sbires de Montano. Il s'en suivit de nombreuses confrontations, tentatives d'assassinats et coups d'états. Les deux camps se retrouvèrent au final devant une impasse et n'eurent autre choix que de s'entendre sur un statu quo après plusieurs mois à s'entretuer. Le Conseil Élu de Montréal leur concéda une parcelle de leur territoire et depuis ce jour, les deux factions politiques s'entendent pour partager la même île sans se bouffer la gueule.

L'éveil des titans

Sautons ensuite vers l'an 2049, au sommet des gratte-ciels, loin de la mascarade des vampires, alors que les grandes corporations s'embourbent dans un conflit pour les droits de commercialisation du PRGEN64. Effrayé de voir apparaître des humains armés de pouvoirs surhumains, plusieurs corporations crurent de mauvaise augure que de voir naître une nouvelle branche plus évoluée de l'humanité au sein de sa population. Une opposition se dessina et un conflit prit forme. Pour confronter cette nouvelle opposition, Synapse Pharmacologie tendit la main aux corporations Kyousei et Pentex Entreprises et fondèrent ensemble le Consortium Pharmaceutique. Ils continuèrent ainsi de distribuer le sérum aux gens qui avaient les moyens et le nombre de surdoués se multiplia au sein de la populace. En guise de riposte, Quantum Corporation, Black-Nova Robotique et American Security unirent leurs forces pour former le Blocus Humanitaire. Ils ouvrirent les hostilités envers le Consortium et c'est ainsi que la première guerre mondiale corporative explosa.

When the shit hit the fan

La guerre qui faisait rage entre les corporations éclaboussa éventuellement la société vampirique. Des mercenaires se tiraient dessus en pleine rue, des quartiers de la ville furent mit en quarantaine, la population à bout de nerf se souleva et la ville se retrouva sans dessus de sous, au centre d'un bordel incroyable. Opportuniste de nature, les caïnites de la communauté Montréalaises profitèrent de la situation pour se débarrasser d'une corporation qui leur causait des ennuis depuis un bon moment, c'est-à-dire ; Pentex. Pendant environ cinq ans, Pentex s'efforça au meilleur de ces capacités pour nuire à la société vampirique Montréalaise. Allant même jusqu'à rachetés les effectifs de la colonie pénitentiaire de Synapse, Pentex projeta de relancer la machine carcérale et d'y enfermer de nouveau tous les kindreds de l'île. Afin d'éviter le pire, la communauté vampirique unifia ces ressources et confronta la corporation avec l'aide d'un allié inespéré. Employés par Pentex depuis la chute de la colonie pénitentiaire de Synapse, le directeur Hermsworth tourna le dos à ces employeurs et s'associa à ces confrères de sang pour écarter du paysage la méga-corporation. Par un miracle quelconque, Pentex s'écroula et dans sa ruine, émergea le conflit qui règne aujourd'hui entre les grandes corporations. C'est plus ou moins à ce moment là que l'histoire se termina brusquement, alors que les vampires de Montréalaise savourèrent une petite victoire, inconscient de ce que l'avenir leur réservait.

**Entre la deuxième et la
troisième saison**

RECAPITULATIF DE L'AN 2049 - 2050 : ENTRE LA 2EME (L'AN PASSE) ET LA 3EME SAISON (CELLE A VENIR)

Nous allons traverser les frontières du temps l'espace d'une année pour jeter un coup d'œil sur l'avenir. Entre la seconde et la troisième saison, il s'écoula approximativement une année. Voici les évènements marquants de l'année 2049 et 2050 :

AVRIL - MAI 2049 : PENTEX DIVISION MONTREAL S'ECROULE.

Sur le territoire Montréalais, nous assistons à l'effondrement de la division Montréalaise de Pentex. En avril 2049, William Hermsworth, directeur de la colonie carcérale des entreprises Pentex, tourna le dos à ces employeurs et se ligua auprès d'une importante communauté de « Vampires » pour donner un coup dur aux infrastructures de la corporation. Le siège social Montréalais de Pentex, ainsi que de nombreux bâtiments connexes tels que des laboratoires, des centres de recherches et des bureaux administratifs furent réduit en cendre ou expropriés par les entreprises Orloves, un allié de cette dite communauté vampirique. William Hermsworth et ces acolytes écartent donc Pentex du portrait Montréalais pour un bon moment. Quelques heures suivant les attentats, Mr. Hermsworth récupère un poste de « Directeur » au sein des entreprises Kyousei, un autre membre du Consortium Pharmaceutique auquel appartenait Pentex. En récupérant les actifs de Pentex, « La maison Orlove » devient de son côté un joueur important en Amérique du nord au niveau corporatif. L'entreprise locale se retrouve propulsée par son succès et prend de l'expansion sur le continent.

JUIN - JUILLET 2049 : L'ETINCELLE QUI ALLUME LES FEUX DE LA GUERRE.

La disparition de Pentex à Montréal provoque des remous important dans la sphère corporative. Plusieurs grandes corporations en désaccord avec la commercialisation du sérum « PRGEN64 » profite de la situation pour marteler le Consortium Pharmaceutique. Prit au dépourvu, les entreprises Kyousei, ainsi que Synapse Pharmacologie se retrouvent peu à peu démunis sans le support de leur troisième allié. Le Consortium Pharmaceutique se retrouve au cœur de nombreux débats d'éthiques au sujet de la distribution du PRGEN64, mais tient tout de même le coup face aux médias et à la pression des autres corporations opposés. C'est alors à ce moment précis que Quantum accompagné de Black-Nova et American Security décident de frapper. Jaloux par les milliards de dollars générés par les ventes du sérum et furieux devant l'idée que des humains normaux puissent accéder à des pouvoirs surhumains, les trois méga-corporations envoient plusieurs mercenaires s'en prendre aux fonctionnaires et aux employés du Consortium Pharmaceutique. Cette opposition composée de Quantum, American Security et Black-Nova portera éventuellement le nom de « Blocus Humanitaire ».

AOUT - SEPTEMBRE 2049 : LA LOI MARTIALE

Pour la première fois depuis l'aube du 21ème siècle Montréal assiste à l'application de la loi martiale sur son sol. Des tirs de fusil s'échangent dans les rues entre mercenaires, le « Consortium » et le « Blocus » se donnent tous les droits et la population se retrouve entre les feux croisés au centre d'un conflit en expansion. Au total, une vingtaine de méga-corporations s'abstiennent de prendre position dans ce conflit. Quelques unes supporteront discrètement un camp ou l'autre, mais jamais officiellement. Plusieurs d'entre elle iront même jusqu'à déployer d'importantes sommes d'argent pour engager des mercenaires comme intermédiaires afin d'éviter de mousser publiquement.

OCTOBRE - NOVEMBRE 2049 : LA GUERRE DU GENE 64.

La guerre du « Gène-64 », telle que sera surnommée plus tard, commence à s'étendre au-delà des murs Montréalais. La guerre entre le Consortium et le Blocus éclabousse peu à peu d'autres villes américaines et comme un cancer, le conflit s'étend à petit feu sur l'entièreté du continent. Le gouvernement du Conglomérat Américain tente de réunir les dirigeants des grandes corporations au sommet d'une importante réunion afin de déterminer l'issue du conflit. La situation s'envenime au cours de ce rassemblement et le gouvernement termine l'assemblée en décrétant la loi martiale sur l'ensemble du pays. Le gouvernement américain se rend à l'évidence que les corporations ont trop de pouvoir et doit se résigner à l'idée de s'interposer entre le Blocus et le Consortium. La guerre du Gène-64 continue de plus bel et s'enracine même de l'autre côté des deux océans.

DECEMBRE 2049 · JUIN 2050 : LA DECHEANCE DE LA GUERRE.

Les contrecoups de cette guerre provoquent de nombreux « effets secondaires » au sein de la population. Les forces de l'ordre et les services de police deviennent impuissantes devant les activités militaires et illégales des corporations. La population se retrouve radicalement scindée entre les riches et les pauvres. Les rues deviennent périlleuses, mal entretenues, les services publics amoindris et certains quartiers se transforment en ghetto dangereux. Certaines villes deviennent littéralement des champs de bataille silencieux, où les habitants doivent craindre d'être attaqué par des criminels ou être au pif entre les feux croisés du Blocus et du Consortium. Engagés par le gouvernement les soldats « d'American Security » et de « Phoenix Corporation » patrouillent les rues et écrasent la population qui tente de se révolter sous le couvert de la loi martiale. À l'insu des diverses autorités qui s'entretiennent mutuellement, les villes des côtes américaines se retrouvent avec une explosion démographique du crime organisé. Le marché noir et la contrebande devient un gagne-pain particulièrement lucratif, parfois même encouragé discrètement par de nombreuses méga-corporations qui en profitent pour faire quelques bénéfices au noir. Rien ne va plus, c'est un vrai foutoir, la situation mondiale prend une tangente dystopique.

JUILLET - AOUT 2050 : LES DEBUTS DE L'EUGENIE.

Au gré du conflit inter-corporatif, plusieurs grandes villes de la côte-ouest américaine virent se développer des mouvements radicaux à l'égard des Surdoués. Le PRGEN64 étant toujours sur le marché permettait toujours et encore la multiplication des surdoués. La distribution du PRGEN64 se retrouva rapidement sur le marché noir ce qui permit au commun des mortels de se procurer illégalement le sérum, sans entreprendre quelconque procédure légale avec le Consortium Pharmaceutique. L'apparition des « surdoués » ne faisait déjà pas bonne figure au sein de la population et le fait qu'ils devenaient de plus en plus nombreux n'améliora pas la situation. De nombreux mercenaires indépendants furent engagés pour des sommes faramineuses, afin de se débarrasser des surdoués que certaines corporations considéraient comme gênant ou nuisible. Parallèlement, un élan de racisme se fit ressentir sur le continent du congrégat Américain et même de l'autre côté des deux océans, c'est ainsi que l'Union Européenne et la Confédération Communiste se retrouvèrent à leur tour embourbés dans le même merdier que le Conglomerat Américain. La prolifération des surdoués engendra la naissance de diverses sous-cultures composés de mutants et de surdoués. Ces petites organisations se rassemblaient entre eux pour se protéger ou pour se cacher de leurs détracteurs. Mais parmi tous ces petits attroupements, l'un d'entre eux se démarqua et attira l'attention du public : « l'Eugénie ». Fondé à Montréal, cette organisation composée de dizaine, voir même de centaine de surdoués se donna comme mission de cacher et de camoufler les mutants et de faire valoir leur droit de vie. L'Eugénie se préoccupa principalement des surdoués considérés par les autorités publiques comme « hors-de-contrôle », dangereux ou illégalement « conçu ». Les surdoués qui avaient eu la chance de se payer les services du Consortium bénéficiait d'un encadrement particulier et généralement, de par leur richesse ils arrivaient à se soustraire des ennuis de la guerre et du regard haineux de la population.

SEPTEMBRE · OCTOBRE 2050 : DANS L'OEIL DU CYCLONE.

Le Consortium Pharmaceutique se décide finalement à retirer du marché le PRGEN64. Cette décision inattendue déstabilise le Blocus Humanitaire qui se retrouve alors sans raison d'entretenir le conflit. Les gouvernements de l'ONU (les trois grandes nations) rassemblent les dirigeants des méga-corporations pour un second sommet, cette fois-ci en Suisse, et arrive à un arrangement pour calmer le jeu. Une loi spéciale visant à éliminer tout surdoué considéré « illégal » est promulguée sur l'ensemble des territoires du Conglomerat Américain, de l'Union Européenne et de la Confédération Communiste. Cette annonce entraîne une accalmie au sein de la populace mondiale, étouffant temporairement l'élan de racisme envers les surdoués. Toutefois, la graine de la dissension s'est installée au sein du peuple, il y aura toujours des braises prêtes à s'enflammer au moindre coup de vent.



PENDANT CE TEMPS, DANS LA COMMUNAUTE VAMPIRIQUE DE MONTREAL...

Il est temps de vous faire part des événements qui vous concernent de plus près, c'est-à-dire au sein de votre société Caïnite. Les éléments de scénarios ci-dessus concernent l'ensemble de l'humanité, voici donc les faits saillants à plus petite échelle de votre écosystème vampirique :

1 - LE BLUE DAWG PARTIE EN FUMEE.

À plus petite échelle, le lieu de rassemblement traditionnel des vampires Montréalais ; « *le Blue Dawg* », fut incendié par des mercenaires au cours d'une froide nuit d'avril. L'incident ne n'est revendiqué par personne, mais la communauté vampirique associa ce petit accrochage comme un avertissement des corporations voulant dire : « *Poussez pas votre luck les gars* ». La chute de Pentex profita clairement à de nombreuses corporations, mais un sentiment de crainte vis-à-vis les vampires s'installa parmi eux. Suite à cet incendie, le Conseil Élu de Montréal décida d'interrompre le courant des réunions afin de se faire un peu plus discret.

2 - LE DEVELOPPEMENT DE LA COMMUNAUTE VAMPIRIQUE.

Le Conseil Élu de Montréal profita finalement d'un moment d'accalmie pour stabiliser sa situation. Lorsque la loi martiale fut décrété à Montréal, chaque regroupement (vampirique) Syndical dû rebrousser chemin sur son territoire afin d'éviter les ennuis avec la mascarade et les mortels. Au cours de cette période de crise, tous et chacun en profitèrent pour s'occuper de leur lopin de terre, sans interaction avec son voisinage et par la conséquent, sans chichi politique. Le Conseil et les autorités vampiriques de la ville raffermirent leur position et eurent enfin la chance de consolider certains acquis. En premier lieu, une alliance concrète est établit avec les « *Entreprises Orloves* » pour un soutien financier stable. De plus, les entreprises Orloves offrirent au Conseil une protection légale face aux autres grandes corporations qui pourraient éventuellement s'attaquer à la communauté vampirique pour « x » raison. En second lieu, un réseau de « *Safe Haven* » sur l'île en cas de crise ainsi qu'un nouveau système de sécurité « *made by la Confrérie du Binaire* ». En troisième lieu, une alliance stable avec la ville de Québec. Et en quatrième lieu, les relations avec la Montano se sont améliorées et mêmes solidifiées. Aucun coup de cochon en vue, aucun putsch politique perpétué, tout va pour le « mieux ».

3 - LES TROIS GRANDES FACTIONS DE LA REGION MONTREALAISE.

Au cours de cette période de temps, plusieurs factions devinrent plus claires dans le paysage de la communauté vampirique de Montréal. Au-delà des regroupements syndicaux, certaines factions idéologiques se clarifièrent au sein de la communauté. La première, et la plus importante de l'île, se surnomme « *Faction Indépendantiste* ». Elle est composée d'une grande partie des anciens détenus de la colonie pénitentiaire et des vampires souhaitent conserver leur indépendance politique. La seconde en équivalence est nulle autre que la « *Montano* ». Composée principalement de vampires du clan Lasombra et de leurs fidèles, la Montano est presque autant influente sur l'île que la faction indépendante. Les deux mouvements politiques se divisent le territoire est les actifs de la cité. La Montano agit sous la juridiction du Conseil de Montréal, mais dispose de sa propre structure interne indépendamment des autorités conventionnelle de l'ensemble de la communauté. Un exemple parmi tant d'autres, la Montano utilise son propre « *Judex* » (équivalent du Seigneur de Guerre) pour gérer les conflits entre leurs membres. Et finalement, la troisième faction : les « *Slummers* », souverain du « royaume » de Subcity. Les vampires de Subcity se dissocient du Conseil et agissent sous le règne de leur « *Roi / Reine* », qui jusqu'à présent, alternent entre deux Nosferatu ; « *Fausse-Couche* » et « *Raisin-Sec* ».

4 - ULTIMATUM.

Quelques mois après l'incident autour de Pentex d'avril 2049, les autorités de la méga-corporation Quantum convoquèrent le Conseil Élu de la communauté vampirique de Montréal pour une réunion secrète. Au cours de cette réunion, le Conseil se fit informer de l'étendu de la situation entre les corporations et des risques qu'encouraient les vampires de Montréal s'ils continuaient de s'afficher aussi ouvertement. Pour éviter d'être sous les projecteurs, Quantum suggéra fortement aux membres du Conseil de s'éclipser, eux et tous les autres vampires de l'île, de façon à ne pas être coincé entre les feux croisés des corporations. On leur expliqua également que seul Quantum était favorable à la présence des vampires sur l'île et que si ce ne serait pas d'eux, la « *Section-8* » aurait déjà nettoyé l'île de tout suceur de sang. Les autorités de Quantum, insistèrent sur le fait que tant et aussi longtemps que la communauté vampirique ne s'en prendrait pas à leurs affaires, Quantum resterait un allié fiable et dévoué.

5 - LA DIVISION DAMOCLÈS.

Constituée d'une sous-branche de la « *Section-8* », la division « *Damoclès* » est une unité spéciale garnie d'une dizaine d'agents, tous dédiés à la traque des créatures surnaturelles. La division Damoclès fut formée suite aux incidents ayant causé de lourdes pertes à la corporation Pentex de Montréal. Elle fut assignée à la chasse aux « vampires » pendant que le reste de la Section-8 s'occupa des surdoués et du conflit corporatif à plus grande échelle. Les agents de cette unité ont pour ordre d'investiguer sur les agissements des vampires de l'île et de traquer ceux qui s'approchent de trop près des affaires corporatives. Plusieurs vampires sur l'île les rencontrèrent à l'occasion pour un contrôle protocolaire par ci, ou un interrogatoire par là, mais aucune arrestation n'a été notée jusqu'à présent. Toutefois, de nombreuses disparitions sont déjà associées à la division Damoclès et l'ensemble des vampires de Montréal redoutent le pire dans les mois à venir.

6 - VIVRE CLANDESTINEMENT À SUBCITY.

Près de six mois s'écoulèrent au cours desquels les vampires de la communauté vampirique s'isolèrent dans leurs districts. Éventuellement, le conflit armé entre les corporations se fit de plus en plus intense et la situation devint invivable. D'un commun accord, le Conseil et le roi de Subcity ; Fausse-Couche, s'entendirent pour héberger la communauté Montréalaise dans les sous-sols de l'île. À l'intérieur d'un quartier abandonné et inhabité par la populace Montréalaise, un territoire neutre fut désigné pour abriter les vampires de la surface. Fréquenté principalement par des sans-abris, un immense complexe à appartement jumelé à un ancien centre commercial composait cet ancien quartier délabré. Tout vampire désirant se réfugier temporairement de la surface y était admis. L'entièreté du bidonville fut désigné comme territoire sans loi ni juridiction. Un genre de « faille » dans la société. Le Conseil accepta avec réticence, mais devant la pression des événements à la surface, ils se plièrent aux exigences de Fausse-Couche. Au fil des mois qui passèrent, cette « *Zone Grise* » devint de plus en plus fréquentée par des caïnites de la surface, qui s'y établirent parfois temporairement, ou de façon permanente pour échapper aux problèmes de la surface. Un espace de « *Goblin-Market* » se développa, où les kindreds pouvaient se rassembler pour discuter autour d'un verre, commercer ou se défoncer la gueule. Les vampires qui s'y aventuraient, étaient également conscients des risques qu'ils encourraient et ironiquement, l'absence de loi permit aux trois factions de mieux s'entendre mutuellement.

7 - LE BUNKER.

Conjointement avec la main de Montano et l'accord de Fausse-Couche, le Conseil détermina un endroit sécuritaire à la frontière de la Zone Grise pour y ériger un établissement de rencontre. Ce bâtiment accessible par les métros publics hors de la Zone Grise, agissait également à titre de porte d'entrée vers celle-ci. Cet espace dédié aux rencontres officielles du Conseil fut légalement déclaré sous l'emprise des lois de la communauté vampirique. Une fois l'aménagement du « *Bunker* » terminé, le Conseil planifia y recommencer ces réunions bimensuelles. L'immeuble choisi servait par le passé de salon funéraire avec four crématoire. Le Conseil estima que la première réunion de la communauté vampirique se déroulera en Octobre 2050, une fois que l'établissement sera réaménagé et esthétiquement viable.

8 - LE PERTES.

La guerre corporative n'est pas à prendre à la légère. Il est difficile d'imaginer textuellement à quoi peut ressembler une telle crise. Contrairement à une guerre entre nation, où des soldats se tirent dessus d'un camp à l'autre, un conflit corporatif d'une telle envergure est beaucoup plus comparable à une guerre civile où le principal enjeu repose sur « *Qui* » détiendra le plus gros pouvoir économique. Au cours d'une telle guerre, les indices boursiers fluctuent incessamment, des gens perdent beaucoup d'argent et la division entre les classes sociales s'éloigne drastiquement. Les corporations s'envoient des mercenaires pour attaquer des établissements ennemis, des assassins éliminent des employés et des gens d'importances au sein des divers méga-corporations et parmi tout ça, le commun des mortels subit les dommages collatéraux. Un peu comme la guerre de motard autour des années 1994, des véhicules piégés sautes ici et là, des bombes sont placées dans des bars pour faire disparaître des gens, personne n'est à l'abri. « *When the shit hit the fan* », même les vampires sont éclaboussés. C'est pourquoi il y aura des changements sur vos fiches afin de dépeindre ce que vous avez perdu au cours des derniers mois. Car oui, vous avez tous perdu des plumes ici et là. Nous allons tous vous soustraire **JUSQU'À** sept (7) points à tous et chacun, représentés par des l'acquisition de défauts ou des pertes dans vos historiques / influences. Certains en perdront plus que d'autres, ce sera une question de contexte. Ne paniquez pas et faites-nous confiance, chaque participant sera traité individuellement. Nous ne comptons pas vous enlever le fruit de tous vos efforts, mais bien mettre un peu de piquant.