

SHANNONSBURG



PAR KRAPO

Le port confédéré de Shannonsburg dans le Grand Labyrinthe est typique des villes du Nouveau Monde : sa structure est orthogonale. Il est doté d'un Front de mer, d'un quartier d'affaire, d'un quartier industriel, d'un quartier résidentiel, du quartier gris et se prolonge à l'est vers la vallée agricole.

Le Front de mer est le quartier du commerce maritime. On y trouve des entrepôts, des chantiers navals et des bureaux. C'est là que vivent les dockers. Les pensions et les saloons sont nombreux, l'alcool y est bon marché et les prostitués plus encore. C'est de loin le quartier le plus mal fréquenté, vu que les marins et les mineurs de la région, mais aussi les soldats sudistes, viennent afin de claquer leur paye et de faire la fête. Vu que la plupart des rixes impliquent des boucaniers, les problèmes légaux de ce quartier tombent sous la juridiction de la police militaire confédérée. Celle-ci est constituée d'un peloton sous les ordres du sous-lieutenant Fox.

Le quartier gris, au nord, est le centre de commandement des Rebelles dans le Labyrinthe. C'est là que les officiers, lorsqu'ils sont à terre y ont leurs quartiers. En fait, l'amiral Birmingham, a décidé de construire la ville de Shannonsburg autour du fort du même nom, qui aujourd'hui constitue la quasi-totalité de ce quartier. Celui-ci apporte la sécurité aux dédaliens venus y faire affaire.

Ce fort abrite les rares soldats de l'armée de terre des sudistes dans le pays. Ils sont une centaine sous les ordres du capitaine Drake. Un officier sanguinaire, qui enrage de rester pour surveiller une bande de tarés avides de primordiaux, sans perspective de carrière. Il rêve de se retrouver à la tête d'un vrai régiment pour conquérir les terres du Labyrinthe.

Le quartier des affaires se trouve au centre de Shannonsburg. C'est là que l'on retrouve la plus forte concentration de commerces et d'affaires en tout genre (ce qui inclut banques, saloons et hôtels luxueux) de la ville. La plupart des transporteurs y résident, ainsi que les marchands et les propriétaires de mines prospères.

Le bâtiment le plus important est sans conteste le bureau du major Edmond Duke. Cet individu n'a jamais été l'auteur de hauts faits d'armes et a gagné ses galons derrière un bureau. C'est cependant un personnage ferme et les soldats respectent son autorité. Ancien

comptable, il est aujourd'hui chargé de veiller au contrôle des prix à Shannonsburg. C'est pourquoi il est très apprécié des habitants. Souviens-toi que dans cette ville, les prix sont les mêmes que ceux indiqués dans le livre de règles. Lui et son administration financière sont également responsables des finances de l'armée et des essayeurs qui officient au front de mer. Mais la concurrence des rockeurs leur fait beaucoup de tort.

Le quartier industriel est situé à l'est du quartier gris. Les principales industries sont celles du bois et du raffinage de la roche fantôme. C'est pourquoi on peut y trouver quelques savants fous.

Le quartier résidentiel, au sud du quartier des affaires abrite la plupart des habitants n'ayant ni assez de prestige, ni assez d'argent pour loger dans le quartier des affaires, c'est-à-dire surtout des artisans et des commerçants. On y trouve aussi quelques pensions fréquentables et de très rares saloons, sans qu'on ne s'y livre au proxénétisme. Le quartier est assez sûr surtout grâce au voisinage. Comme la plupart des quartiers, il est sous la juridiction du Shérif Wensley et de ses adjoints.

La vallée agricole se trouve sur la bordure est de Shannonsburg. C'est une des rares zones cultivables du Labyrinthe. Seuls trois propriétaires terriens résidant dans le quartier des affaires l'exploitent et deux d'entre eux pratiquent l'esclavage. Ces terres sont irriguées par un cours d'eau douce...Mais il se pourrait que ça ne dure pas longtemps. Cette situation permet à la politique de contrôle des prix de la ville de ne pas être hors de prix pour la Confédération. Si le cours d'eau venait à être infesté, cela mettrait en grave danger la réussite de Shannonsburg.

