

LA REINE DE L'EUPHORIA



Stephan Wieck

F959
CORPORATION

SHADOWRUN

DESCARTES
EDITEUR

VERSION AMÉRICAINE

Rédaction

Stephan Wieck

Développement

Tom Dowd

Édition*Éditeur principal*

Donna Ippolito

Éditeur assistant

Kent Stolt

Production*Directeur artistique*

Dana Knutson

Directeur de production

Sam Lewis

Illustration de couverture

John Zeleznik

Maquette de couverture

Jeff Laubenstein

Illustration

Tim Bradstreet

Rick Harris

Joel Biske

Maquette

Tara Gallagher

VERSION FRANÇAISE

Traduction

Guillaume Fournier

Directeur de collection

Henri Balzesak

Corrections et relecture

Nathalie Markoff et Dominique Balzesak

Réalisation technique

Guillaume Rohmer avec la collaboration
de la SARL InEdit

SHADOWRUN ®, la MATRICE ® sont des marques déposées
par FASA Corporation. Tous droits réservés.

Marque utilisée par Jeux Descartes sous licence de FASA Corporation.

Imprimé au Portugal par SIG 2685 Camarate

Édition et dépôt légal Août 1994

ISBN : 2-7408-0083-5

Version française éditée par
Jeux Descartes
1 rue du Colonel Pierre Avia
75503 Paris Cedex 15

SOMMAIRE

FOURMI-LION (Prologue)	4
INTRODUCTION.....	6
Notes au Maître de Jeu	6
Les tables de réussite	6
Comment utiliser ce supplément	6
Synopsis.....	7
L'AVENTURE	
Debout tout le monde !	8
Sur la brèche	9
Le royal quoi ?	11
Pacific Towers	13
Une étoile entre les doigts	17
Un week-end avec Euphoria	22
Jour de paye	24
On a sa fierté	25
Déjà vu	27
Rendez-vous avec Carrone	28
Envolée !	30
Intrusion chez Strice	34
Portés disparus.....	35
Hey, Vince !	36
Le magasin de magie	39
Une production MegaMedia	41
Audience auprès de la Reine	43
RASSEMBLER LES MORCEAUX.....	51
La Reine Euphoria.....	51
En dehors de la Fourmillière.....	51
Palement.....	51
Hey, mec, ça ne te rappelle rien ?	51
Attribuer le Karma.....	51
LES INSECTES SONT PARMI NOUS	52
Esprits Insectes.....	52
Les fourmis	52
La reine.....	52
CONTACTS	54
Vincent Burroughs	54
Robert Carrone	54
Craft/Thomas Dorin	55
Magic Crafts	55
Euphoria	55
Osprey	56
Stone	57
Ludivenko	57
Strice Foods	57
MegaMedia Entertainment Inc.	58
OMBRES PORTÉES	59
Craft	59
Euphoria	60
Robert Carrone	61
NOTES.....	62

FOURMI-LION (Prologue)

Dans les méandres de cet environnement étranger et silencieux, le piège se refermait lentement sur lui. Il l'avait senti depuis le début de la course, et voilà que cette impression d'une menace imminente atteignait désormais le point critique.

Il avait la sensation que c'était là, dans cette satanée jungle, qu'il était appelé à mourir.

Le calme ambiant rendait cette idée plus insupportable encore. Périr d'une balle soudaine, récoltée dans une impasse au hasard de quelque trafic louche, c'était quelque chose que Dorin pouvait accepter. Mais dans cette jungle éternellement figée, l'attente était insoutenable. Que fichait-il ici ? Il appartenait à la grande ville. Son corps, son esprit et sa magie battaient au rythme de la rue.

Il jeta un œil à travers le cockpit sur l'océan de végétation qui s'étendait à perte de vue. Tandis que le pilote qu'il avait engagé faisait voler le Federated Boeing à ailes orientables au ras de la verdure, le bourdonnement sourd, hypnotique des rotors le fit revenir sur les événements des derniers jours.

Tout avait commencé lorsque Solomon Daniels, son Arrangeur à Seattle, l'avait contacté. Daniels, qui approvisionnait la boutique de Dorin en talismans et autres fétiches, avait découvert la source de son fournisseur. La corpo qui traitait avec lui devait ignorer la valeur d'une telle information, sans quoi elle l'aurait soigneusement gardée secrète. Pour lui, c'était l'occasion de passer au-dessus d'un intermédiaire, ce dernier fut-il une grande corporation. Il avait donc appris que les fétiches provenaient de deux communautés primitives, perdues dans la jungle sud-américaine. Les chamans locaux qui les fabriquaient les revendaient à la corpo pour une bouchée de pain. Eh, il ne faut jamais refuser une occasion de faire du fric, avait pensé Dorin. Et puis, telle était certainement la volonté de Coyote.

Ainsi, Daniels l'avait-il engagé pour une course dans la jungle. Il devait acheter autant de fétiches que possible, au meilleur prix. Il avait, bien sûr, sauté sur l'occasion. Il aimait ce frisson que procure le danger, et il lui plaisait de détourner les fétiches au nez et à la barbe de la corpo. Il avait donc choisi d'ignorer les mauvais pressentiments qui l'agitaient déjà. Mais à chaque étape de l'expédition, le sentiment d'une menace s'était accru, jusqu'à prendre une forme presque tangible. Il se voyait comme une fourmi prise au piège du fourmi-lion, glissant inexorablement sur le sable vers les mâchoires de la mort.

Il essaya de chasser ces pensées, songeant qu'il prenait cette histoire trop à cœur. Au même instant, le pilote prononça quelques mots d'espagnol ou de portugais en désignant la jungle. Leur destination était en vue, un petit village de toits de chaume, perdu comme une île au milieu d'un océan de verdure.

Ils avaient déjà effectué une récolte conséquente au village précédent, et Dorin pensait bien finir de remplir les soutes de l'appareil dans celui-ci. Il espérait aussi que l'étrange accueil qu'on lui avait réservé au premier village ne se reproduirait pas une seconde fois.

Le pilote avait posé le F-B dans une clairière à proximité du premier village, et Dorin avait couru à la rencontre des villageois avant même l'arrêt des rotors. Son discours, prononcé tant bien que mal dans le dialecte local, avait été efficace et bien rôdé. Les chamans l'avaient reçu avec une courtoisie exquise, mêlée de

prudence. Mais à plusieurs reprises, il avait surpris des regards singuliers, notamment celui d'un vieillard tout ratatiné qui ne l'avait pas quitté des yeux un instant. La transaction s'était déroulée sans accroc, sans même que les chamans ne tentent de marchander. Dorin avait d'abord cru qu'ils ignoraient pouvoir exiger davantage, mais avait soudain compris, qu'en fait, ils le craignaient. Ils n'avaient qu'une envie, le voir repartir au plus vite.

Tandis que les villageois chargeaient l'appareil, il n'avait pu s'empêcher de regarder le vieux chaman aux yeux inquisiteurs. Drapé dans une couverture élimée, il continuait à l'observer. Mais ses yeux étaient remplis de sympathie, peut-être de pitié. Puis son regard s'était voilé, et une unique larme avait roulé le long de sa joue parcheminée. Dorin avait, à ce moment, ressenti jusqu'au fond de son âme la funeste impression d'une damnation inévitable.

Là encore, il avait tenté de balayer cette impression. Il avait songé, avec colère, que le vieillard n'avait aucun droit de le plaindre. Pourquoi le traitait-on de cette manière ? Il n'était rien arrivé, et tout se déroulerait sans anicroche. Il aurait bien voulu marcher jusqu'au chaman et lui crier "Arrête de m'observer comme si j'étais un fantôme ! Et cesse de t'apitoyer sur moi ! Je ne veux pas de ta pitié ! Je n'en ai pas besoin !" Mais les villageois avaient terminé le chargement et il n'avait pas voulu risquer un éclat que personne n'aurait, de toute façon, compris.

Un cri bref du pilote le ramena à la réalité, bien que la suite des événements lui parut s'enchaîner de façon hachée, comme si la lumière du soleil provenait d'un stroboscope de piste de danse. Un fin chasseur argent et bleu avait surgi des nuages et leur tombait dessus dans le sifflement de ses réacteurs. Un missile se décrocha d'une de ses ailes et resta un instant suspendu en l'air. Puis tout s'accéléra avec sa mise à feu et son bond en avant. Le pilote tira frénétiquement sur les commandes, mais l'appareil fut touché.

Le choc projeta Dorin contre sa ceinture de sécurité et sa tête heurta le pare-brise du cockpit. L'hélicoptère, complètement incontrôlable, partit dans une vrille infernale. Dorin tenta de se concentrer sur un sort, mais il était encore étourdi par le coup qu'il venait de recevoir. Pourtant, quand il entendit l'appareil s'enfoncer à grand fracas à travers la végétation, il se mit en boule en prévision de l'impact. L'engin s'écrasa du côté du pilote, se froissant sous le choc. Les poumons de Dorin se vidèrent d'un seul coup.

Il acheva sa course folle au bout d'un long sillon creusé à travers la jungle et resta incliné sur le côté. Dorin toujours sanglé sur son siège et suspendu au-dessus du sol. Alors qu'il luttait pour reprendre son souffle, il sentit une odeur de fumée. Un coup d'œil vers le bas lui révéla le pilote, pris dans un amas tordu de chair et de ferraille.

La fumée se répandait tout autour de lui. Un feu se déclarait à l'arrière, au milieu des crépitements électriques. Sa porte était bloquée et il ne parvenait pas à l'ouvrir. Rassemblant sa volonté, il sentit un flot d'énergie magique recouvrir sa main, durcissant les tissus jusqu'à leur donner la résistance du cuir, puis du métal. De son poing renforcé, il fracassa le pare-brise, dessinant plusieurs cercles concentriques sur le verre. Il donna encore quelques coups pour dégager l'ouverture avant de relâcher le sort. Maintenir sa magie lui coûtait beaucoup d'efforts, et sa tête le faisait déjà bien

assez souffrir. Toussant au milieu de la fumée qui se déversait désormais hors du cockpit. Dorin déboucla sa ceinture et se faufila à l'extérieur.

Il se laissa glisser au bas du nez de l'appareil et s'éloigna en trébuchant. Après quelques mètres, il s'affaissa contre un arbre. Cherchant son souffle, les muscles encore tremblants sous l'effet de l'adrénaline, il palpa son crâne douloureux et sentit entre ses cheveux une substance tiède et poisseuse. Quand il ramena sa main, le bout de ses doigts se teintait d'écarlate. Il était sûr de souffrir d'un genre de commotion cérébrale.

Le regard trouble et mal assuré, Dorin essaya d'évaluer la situation. Le jet devait appartenir à la corpo qu'il avait essayé de doubler. Elle enverrait probablement une équipe inspecter l'épave. Elle avait dû entendre parler de sa visite au premier village et prendre ses dispositions pour le recevoir au second. L'affaire semblait mal engagée. Il ne disposait pas de beaucoup de temps, encore moins de nourriture et ne pouvait compter que sur ses compétences de survie en milieu urbain pour se tirer de cette jungle. De plus, il souffrait probablement d'une commotion et ne connaissait aucun sort pour se soigner.

Mais Thomas Dorin éclata de rire. N'avait-il pas déjà trompé la mort ? Le pressentiment d'une damnation éternelle hurlait dans ses oreilles depuis le début de la course, et il l'avait fait mentir. Pour une fois, son esprit Coyote s'était trompé. Ironie du destin, cette constatation le rendit plus fort. Il était un survivant. Il continuerait à lutter et à survivre. Il songea à invoquer un esprit assez puissant pour camoufler le lieu de l'accident, mais l'effort nécessaire l'aurait exténué. Il préféra se lever pour partir vers l'Est, en direction de l'océan. Un bref instant sa prémonition revint, plus forte que jamais, mais il la chassa d'un haussement d'épaules et se mit en route.

La fatigue aggravant sa blessure à la tête, il commença bientôt à délirer. Après plusieurs jours, il ne parvenait plus à distinguer la frontière entre hallucinations et réalité. Trébuchant à travers la végétation dense, il lui semblait progresser dans un monde onirique surréaliste. Il ne ressentait plus la faim ni la soif et avait perdu tout sens de l'orientation, pourtant il se sentait comme tiré en avant. Et pendant tout ce temps, son esprit Coyote l'avertissait d'un danger mortel. Cette fois, il savait qu'il s'agissait de son totem, et non de quelque sixième sens. Par moments, il se voyait en train de suivre des coyotes fantômes qui le faisaient tourner en rond ou, pire encore, l'entraînaient vers sa mystérieuse destination.

Après le huitième jour, ses réserves physiques et spirituelles s'épuisèrent et il s'effondra. Il traversait un endroit recouvert de racines, mais il sentait contre son corps le contact de la pierre. Avant qu'il puisse s'en étonner, il bascula, ou fut projeté, dans l'espace astral. Sa forme astrale, si éloignée de son apparence musculeuse ou des habits tape-à-l'œil qu'il aimait porter, était nue et émaciée. Et cependant, il avait l'impression que toutes ses perceptions s'étaient éclaircies. En face de lui, le monument de pierre avait une image astrale nette, qui rayonnait littéralement de magie. C'était une pyramide lisse, de quatre mètres de haut sur une largeur équivalente.

Un coyote fantôme, identique à ceux qu'il avait poursuivis à travers la jungle, apparut à ses côtés. En l'observant, Dorin vit son pelage commencer à bouger, presque à frissonner. En se penchant vers la forme astrale, il vit qu'elle grouillait de grandes fourmis soldats, chacune de la taille de son pouce, avec une tête carrée et des mandibules épaisses. L'espace d'un instant, alors que le coyote lui jetait un regard triste, le visage du vieux chaman aux yeux fixes versant des larmes de pitié se substitua à son museau. Puis le fantôme poussa un long hululement plaintif. Le cri mourut à travers les branches et le coyote s'écroula. Aussitôt, les fourmis dévorèrent son corps, et la forme fantomatique fut bientôt cachée sous la masse des insectes. Dorin voyait la scène se dérouler au ralenti

sous ses yeux. Quand le corps eut disparu, il ressentit un grand vide intérieur et sut qu'il n'était pas parvenu à s'échapper. Le piège s'était refermé sur lui.

Les fourmis commencèrent alors à envahir son corps, s'insinuant à travers sa peau et arrachant de grands morceaux de sa chair astrale. Il les observait en spectateur, totalement détaché de la destruction de son corps astral. Les fourmis portèrent chaque bribe et chaque morceau en direction de la pyramide, unissant leurs efforts pour transporter ses membres et son crâne mis à nu. La procession atteignit le sommet du monument et disparut à l'intérieur, à travers un petit trou. A ce point, la vision de Dorin s'obscurcit. Il ne pouvait en être sûr, mais il lui semblait que les fourmis reconstruisaient son corps astral dans les tréfonds obscurs de la pyramide.

C'est alors qu'il comprit. Le pouvoir. Elles lui offraient le pouvoir. Le vrai pouvoir, pas uniquement la liberté de ce stupide Coyote. Les possibilités dansaient devant ses yeux comme de sombres étincelles d'énergie. Une silhouette évoluait devant lui, jeune et belle, elle représentait ce qu'il avait toujours voulu posséder. Avec ce nouveau pouvoir, il pourrait la conquérir. Elle serait sienne, elle serait sa Reine.

Thomas Dorin rejeta la tête en arrière et éclata de rire au milieu de la ronde des étincelles.

Elle serait sa Reine.



INTRODUCTION

La Reine Euphorie est une aventure située dans le monde de **Shadowrun**. En l'an 2053, les progrès technologiques ont rendu possible l'interaction directe de l'esprit avec l'ordinateur, ouvrant à l'homme les portes d'un nouveau monde de données informatiques : la Matrice. Plus surprenante encore est la résurgence de la magie. Elfes, nains, dragons, orks et trolls ont retrouvé leur forme véritable, tandis que les mégacorporations ont pris le pas sur les superpuissances et gouvernent le monde. Les Shadowrunners se coulent à travers cet univers comme des ombres dans la nuit. Ils n'ont aucune existence officielle, mais qui pourrait se passer de leurs services ?

Cette aventure se déroule dans les ruelles sordides du métro-plex de Seattle-Tacoma, une zone urbaine densément peuplée, couvrant plus de 4000 kilomètres carrés. Le métro-plex n'est qu'une enclave au milieu d'une portion de l'Amérique du Nord dirigée par une coalition de tribus amérindiennes, où différentes nations de métahumains et autres créatures éveillées ont également creusé leur trou.

NOTES AU MAÎTRE DE JEU

La Reine Euphorie est construit sur le modèle d'un arbre de choix, permettant au groupe de personnages d'aborder certaines rencontres de différentes manières, selon leurs actions antérieures. A l'exception des **Notes**, ce qui suit ne doit être lu que par le Maître de Jeu. Avant de se lancer dans l'aventure, lui et les joueurs doivent être familiarisés avec les règles de **Shadowrun**. Il doit, en outre, bien connaître ce scénario et l'avoir lu au moins une fois d'un bout à l'autre, avant de le faire jouer.

La Reine Euphorie est destinée à une équipe de quatre à huit personnages qui devraient disposer d'une palette équilibrée de talents, avec au moins un magicien et un decker. Remarquez que les compétences de combat sont très importantes pour le bon déroulement de l'aventure. Les joueurs peuvent également choisir n'importe quel archétype présenté dans les règles de **Shadowrun**.

Cette aventure combine plusieurs approches. Certaines rencontres sont soigneusement planifiées et décrites en détails, tandis que d'autres se contentent de planter le décor. Le Maître de Jeu trouvera des indications sur la façon d'exploiter chacun des chapitres qui composent **L'Aventure**.

LES TESTS DE RÉUSSITE

Pendant l'aventure, des tests de réussite utilisant une Compétence et un seuil de réussite donnés devront souvent être faits par les joueurs. Ils sont désignés par le nom de la Compétence appropriée et leur seuil. Par exemple, "test de Furtivité (4)" signifie test de Furtivité avec un seuil de 4.

LES TABLES DE RÉUSSITE

Quelquefois, le Maître de Jeu utilisera des tables de réussite pour déterminer la quantité d'informations acquises par les joueurs. Chacune dresse la liste des renseignements correspondant

aux différents jets de dés possibles. Sauf indication contraire, le personnage obtient, dans son intégralité, l'information associée aux succès que son joueur a remportés, ainsi que celles liées à des succès moindres.

COMMENT UTILISER CE SUPPLÉMENT

Les règles de **Shadowrun** mises à part, **La Reine Euphorie** contient toute l'information nécessaire pour jouer cette aventure. Le Maître de Jeu doit lire l'intégralité du module avant de le faire jouer. Certains faits ne prennent leur importance qu'une fois le scénario bien entamé, mais il lui faut les introduire auparavant et il ne peut le faire que s'il connaît parfaitement le récit.

Il doit aussi examiner attentivement les cartes, plans et diagrammes fournis tout au long de **L'Aventure**. Lorsque c'est nécessaire, les plans comportent des lettres et des nombres renvoyant à une description dans le texte.

Le scénario essaie de couvrir toutes les actions les plus probables des personnages, comme celles qui le sont moins. Mais il est impossible de tout prévoir. Le Maître de Jeu doit parfois savoir improviser pour faire face aux situations inattendues.

Le Synopsis détaille les tenants et les aboutissants de l'aventure, ainsi que son déroulement probable.

L'Aventure commence par le chapitre **Debout tout le monde !** Elle est ensuite divisée en courts chapitres présentant les diverses rencontres pouvant avoir lieu. Chacun d'eux est divisé en trois parties, **Dites-le avec des Mots**, **L'Envers du Décor**, et **Antivirus**.

Dites-le avec des Mots fournit l'information à lire aux joueurs. Elle leur décrit le contexte et crée l'ambiance appropriée. Les déclarations importantes des PNJ y sont données. **Toute instruction particulière à l'Intention du Maître de Jeu est donnée en caractères gras**.

L'Envers du Décor expose au Maître de Jeu le déroulement probable de la rencontre. Les plans, les renseignements pouvant être acquis par les joueurs, ceux concernant les PNJ, les diverses conséquences des actions des Shadowrunners y sont également notés.

Antivirus émet des suggestions sur la façon de remettre l'aventure sur ses rails au cas où, par exemple, les personnages laisseraient passer une information vitale, ou si la moitié de l'équipe connaissait une fin prématurée. Ce ne sont que de simples suggestions. Si le Maître de Jeu imagine de meilleures solutions, qu'il fasse à son idée.

Rassembler les Morceaux propose une conclusion au scénario, ainsi que des indications pour attribuer le Karma.

Les Insectes Sont Parmi Nous fournit les informations de jeu concernant les esprits insectes rencontrés au cours de l'aventure.

Le chapitre **Contacts** procure les rumeurs et les renseignements divers que les Shadowrunners peuvent apprendre par leurs contacts ou par les réseaux de données publiques.

Enfin, **Ombres Portées** présente les statistiques des principaux PNJ.

Les extraits du *News Intelligencer* sont à donner aux joueurs en fonction de l'issue de l'aventure.

SYNOPSIS

Certaines choses sont lâchées sur le monde qui ne devraient pas exister. Thomas Dorin, alias Craft, a rapporté un terrible secret de la jungle sud-américaine : celui des esprits insectes

Sous l'influence de l'esprit de la Reine, qui attend encore d'être invoqué, il a commencé la formation de la Fourmilière pour préparer sa venue. Au cours de ses travaux, il a découvert un étrange phénomène : le mélange des sécrétions des ouvrières avec certains épaississants alimentaires traditionnels produit une friandise particulièrement délicieuse, qui devient rapidement presque irrésistible. Pour récolter l'argent nécessaire à son quotidien et à celui de la Fourmilière, Craft a proposé un marché à Vincent Burroughs, de la compagnie Strice Foods. Il s'est engagé à lui fournir de grandes quantités de la substance en question en échange d'un pourcentage et d'une totale discréction. Cherchant désespérément à progresser au sein de la corpo, Burroughs a accepté sans connaître la provenance véritable de ce "nectar des dieux".

Même les dirigeants de Strice ne sont pas au courant de ce marché. Aussi longtemps que Burroughs peut continuer à produire la Gelée d'Ambre, comme ils l'ont appelée, ils se fichent de savoir d'où elle provient.

Pour la promotion de son nouveau produit, Strice a engagé une mégastar de simsens, Euphoria, qui mène d'ordinaire une vie de recluse. Si la série d'apparitions projetée est couronnée de succès, Strice lancera la Gelée d'Ambre sur le marché international. Le produit provoque actuellement un engouement exceptionnel, mais il n'est encore distribué que dans Seattle.

Ludivenko, une société rivale de Strice Foods, a décidé d'empêcher les apparitions d'Euphoria prévues au cours d'un unique week-end. Elle espère ainsi provoquer une rupture de son contrat et attirer du même coup une mauvaise publicité sur la Gelée d'Ambre.

Elliot Whitecastle, Arrangeur local, a été recruté pour engager une équipe.

Les Shadowrunners kidnappent Euphoria comme convenu et l'emportent à l'abri des regards. Pendant ce temps, Strice Foods choisit de lancer sa campagne de promotion malgré l'absence de la star, pour tenter désespérément de sauver la situation. Mais des émeutes éclatent à l'une des sessions prévues. MegaMedia, la gigantesque compagnie de production simsens, est enragée par la disparition de sa plus grande star dont la perte serait un coup sévère.

Agissant rapidement, Strice engage un autre Shadowrunner, un chaman africain du nom de Pride, pour retrouver Euphoria. Utilisant la sorcellerie rituelle et une mèche de cheveux de la star (retrouvée dans son penthouse), Pride remonte sa piste et lance une attaque contre les kidnappeurs. Seule la chance permet aux Shadowrunners de vaincre Pride et d'emmener Euphoria dans une autre cachette. Elle y reste jusqu'à lundi. La date de ses apparitions étant alors passée, les Shadowrunners peuvent la relâcher.

Strice Foods et MegaMedia ne parviennent pas à trouver un accord concernant le tort causé, bien qu'elles sachent parfaitement que la disparition d'Euphoria a été arrangée par un autre parti. Les deux compagnies préfèrent porter leur différend devant les tribunaux pour les dix années à venir.

Saisissant l'opportunité, Ludivenko contacte MegaMedia et passe un marché similaire pour une série de prestations publiques

d'Euphoria afin de lancer son nouveau produit, Blue Bacosoy, directement inspiré de la Gelée d'Ambre.

Entendant parler de l'arrangement entre Ludivenko et MegaMedia, Burroughs commence à redouter sérieusement les effets de la mauvaise publicité due au fiasco de la campagne de promotion, à laquelle s'ajoute la concurrence de Ludivenko. Il a déjà suffisamment de problèmes. La production de Gelée d'Ambre est presque stoppée, alors que la demande ne cesse de croître. Inconscient de la fascination intense, peut-être même psychotique, que Craft éprouve envers Euphoria, Burroughs lui demande de s'occuper de la star. Le chaman insecte, au bord de la folie, y voit l'opportunité d'en faire enfin sa Reine.

Faisant appel aux ouvrières et aux soldats de la Fourmilière, Craft effectue une descente au penthouse d'Euphoria et l'enlève au beau milieu d'une séance d'enregistrement simsens à domicile. Mais il ignore que le matériel continue à enregistrer pendant toute la durée du kidnapping. Il la ramène à la Fourmilière, entame le rituel d'invocation de l'esprit de la Reine et place Euphoria dans un cocon où elle commence à se métamorphoser.

La seconde disparition d'Euphoria plonge MegaMedia dans une fureur indescriptible. Ludivenko lui révèle son implication dans le premier enlèvement et lui donne le nom de l'Arrangeur et des Shadowrunners impliqués. MegaMedia demande à Robert Carrone, vice-président de la compagnie et ancien manager d'Euphoria, de retrouver et de récupérer la star. Pensant que les Shadowrunners pourraient être à nouveau impliqués ou posséder au moins certaines informations, Carrone les charge à son tour de cette mission.

Il commence par leur montrer le penthouse d'Euphoria, où s'est déroulé l'enlèvement. Les Shadowrunners découvrent une scène de cauchemar. Tous les gardes du corps ont été massacrés d'une façon si horrible qu'il paraît impossible d'attribuer le carnage à des êtres humains. En fouillant l'appartement, ils mettent la main sur l'enregistrement effectué par Euphoria au moment de sa capture, qui montre en détail comment quelque chose s'est introduit à l'intérieur, a massacré les gardes et s'est emparé de la malheureuse. On y voit également deux hommes en T-shirt, l'un frappé du logo "Garrat's Bar & Grill" et l'autre mentionnant le nom de Burroughs. Selon Carrone, ce "Burroughs" pourrait bien désigner le Vincent Burroughs de Strice Foods.

Les pistes sont peu nombreuses. La première conduit les Shadowrunners au Garrat's, où on leur parle de la disparition d'un serveur qui aurait été aperçu, ensuite, à proximité d'une boutique des Barrens appelée "Magic Crafts". La seconde les entraîne jusqu'à Burroughs.

En forçant la porte de son bureau, les Shadowrunners apprennent une partie de l'histoire de la Gelée d'Ambre. S'ils parviennent à le protéger d'une attaque soudaine d'un soldat Fourmi, ils peuvent également en apprendre davantage concernant le dénommé Craft.

Une autre possibilité consiste pour eux à s'introduire dans le système informatique de Strice Foods, où ils peuvent découvrir certains indices concernant Craft et la Gelée d'Ambre.

Toutes les pistes mènent à l'usine de production de la Gelée, cachée au centre des Puyallup Barrens. C'est en s'enfonçant au cœur des installations que les Shadowrunners trouveront Craft et les abords de la Fourmilière. Mais qu'y découvriront-ils d'autre ? Et vivront-ils assez longtemps pour pouvoir le raconter ?

DEBOUT TOUT LE MONDE !

DITES-LE AVEC DES MOTS

Lisez ce passage à un des personnages dont la personnalité vous semble appropriée :

Tu es réveillé par la sonnerie de ton téléphone-bracelet qui grésille quelque part dans l'obscurité. Ta tête te lance et ta bouche te donne l'impression d'être à mi-chemin entre du coton et du papier de verre. Tu te souviens vaguement d'un barman aux dents métalliques qui se faisait appeler le Duc et qui t'a servi du saké au néon jusqu'à une heure très avancée. Ta gorge doit être à vif, mais tu te félicites d'avoir eu suffisamment de présence d'esprit pour lancer un caisson où t'effondrer. La prochaine fois que tu repeindras la ville, tu tâcheras d'y aller un peu mollo. Ouaiip

Un murmure rauque et la lumière s'allume. Tu bascules l'interrupteur de réception. Le minuscule écran s'illumine, montrant un homme vêtu de fringues coûteuses. Ses cheveux noirs sont plaqués en arrière et il porte des implants oculaires verts.

"Salut, bonhomme," dit-il. "J'ai un boulot pour toi et pour tes potes."

Voyez L'Envers du Décor pour davantage d'informations concernant l'entretien téléphonique. Après avoir sacrifié aux généralités d'usage, lisez ce qui suit :

"Souviens-toi, l'ami, embarcadère 36, 23 heures. Ne soyez pas en retard et assurez-vous d'être tous là. Mr Johnson ne va pas risquer de se manifester pour rien dans un secteur dangereux. Tu sais ce que c'est."

L'écran se resserre sur un ultime point de lumière prismatique avant de se dissoudre dans le noir total. Tu te recouches pour apaiser ton mal de crâne. Un haut-parleur incrusté dans la paroi du caisson grésille et une voix métallique te rappelle qu'il est bientôt l'heure de vider les lieux. La journée va être longue, mais avec un peu de chance, tu as peut-être une occasion de récupérer une partie des nuyens que tu as flambés la nuit dernière.

L'ENVERS DU DÉCOR

L'homme à l'autre bout du fil s'appelle Elliot Whitecastle. C'est un Arrangeur engagé par la Ludivenko Corporation pour monter une équipe de Shadowrunners afin de kidnap... enfin, de détenir la star de Simsens Euphoria. Whitecastle est chargé d'arranger une rencontre entre quelques Shadowrunners et un Mr Johnson de chez Ludivenko. Il a entendu parler des personnages et a décidé de leur proposer l'affaire. S'ils ont déjà joué le scénario **Mercurial**, alors ils sont contactés en raison de leur expérience antérieure avec une mégastar.

L'appel de Whitecastle est succinct, mais complet. Ses appoin-tements ne seront versés qu'après la rencontre avec Mr Johnson. Aussi accepte-t-il de répéter les points importants pour être certain que le personnage a bien tout compris. Il lui demande de rassembler quelques associés (les autres personnages) et de retrouver un Mr Johnson sur les quais de Tacoma, à l'embarcadère 36, le soir même à 23 heures. Il ne peut fournir aucun détail à propos de la

course ni de Mr Johnson (bien qu'il soupçonne ce dernier de travailler pour Ludivenko).

Il explique que le travail devrait s'avérer très profitable. "Si je me fonde sur mon propre pourcentage, votre compensation devrait être considérable." Le personnage ayant donné son accord, vous pouvez lire la deuxième partie de **Dites-le avec des Mots**.

Whitecastle lui-même est un Arrangeur modérément prospère (utilisez l'**Arrangeuse**, page 208 de **SRII**), suffisamment en tout cas pour s'habiller chez les meilleurs couturiers et vivre confortablement. Il traite la majeure partie de ses affaires par téléphone et se déplace rarement en personne. Si les personnages souhaitent en savoir davantage sur lui avant de se rendre au rendez-vous sur les quais, allez au chapitre **Contacts** (page 54).

ANTIVIRUS

Le seul problème que vous puissiez rencontrer ici est que le personnage refuse le travail ou qu'il n'en parle pas au reste du groupe. Dans un cas comme dans l'autre, Whitecastle appelle simplement les autres Shadowrunners l'un après l'autre, jusqu'à ce qu'ils se décident. Si la perspective de se remplir les poches ne suffit pas à les motiver, c'est qu'ils mènent une vie trop confortable. Choisissez-en un ou deux pour être victimes d'un vol, d'une agression ou d'un piratage informatique et voyez s'ils sont toujours aussi hostiles à l'idée de gagner de l'argent. En désespoir de cause, sautez la première moitié de l'aventure et passez directement à l'enquête sur la seconde disparition d'Euphoria. Dans ce cas, les personnages rongent leur frein pendant quatre jours avant de commencer au chapitre **Déjà vu** (page 27).



SUR LA BRÈCHE

DITES-LE AVEC DES MOTS

Le quartier des docks est désert après 21 heures. Si certains personnages tentent de se dissimuler dans les entrepôts qui bordent les quais, lisez ce qui suit :

Vous attendez patiemment votre client. Il va bientôt être 23 heures et seule la brise de mer qui siffler entre les entrepôts vient rompre le silence des docks. Soudain, une silhouette apparaît à plusieurs mètres de votre cachette.

"Woah, du calme les gars, je veux juste m'assurer que le coin est sûr pour Mr Johnson. Pas la peine de vous énerver, je peux comprendre vos précautions, mais Mr Johnson ne se montrera pas avant que vous ne soyez tous sur le quai. Il va falloir se faire un peu confiance, les gars. Maintenant, sortez voir, qu'on puisse causer business."

L'homme tourne derrière un entrepôt et disparaît dans les ténèbres.

Une fois tous les personnages rassemblés sur le quai, lisez ce qui suit :

A 23 heures, l'embarcadère 36 n'est qu'une jetée de bois solitaire s'avancant au-dessus de la baie. La seule lumière provient d'un lampadaire incandescent au bout de la rue qui mène au quai. La vieille ampoule pend le long de son câble élimé et oscille dans le vent, balançant un cône de lumière le long du quai. Son mouvement régulier envoie vos ombres s'allonger loin sur l'embarcadère où viennent se briser les vagues, puis les raccourcit jusqu'à vos pieds. Par-dessus le bruit du vent et des vagues, vous entendez approcher le ronronnement d'un moteur.

Un homme-rasoir débouche lentement dans la rue, à l'autre bout du pâté de maisons. Il a un type latin marqué et porte des vêtements de cuir noir. Sa moto est une grosse Harley Scorpion qu'il fait avancer au ralenti dans votre direction. Elle est équipée de plaques de protection et d'une mitrailleuse Ingram. Les yeux de l'homme-rasoir balayent les environs tout au long de son approche.

Il arrête sa Harley et relève lentement ses verres-miroirs pour examiner votre groupe. Ses implants oculaires rouges flamboient dans l'obscurité. Après un dernier coup d'œil circulaire, il remet ses lunettes, remonte la manche de sa veste et tape un numéro sur son téléphone-bracelet. Il murmure quelque chose dans le micro puis coupe le téléphone, croise les bras et se renverse en arrière contre le siège de sa moto.

Un instant plus tard, une Toyota Élite bleu nuit aux vitres teintées débouche à son tour dans la rue. Elle roule silencieusement jusqu'à l'embarcadère et s'arrête derrière la Harley du Latin dont le moteur continue de tourner au ralenti. Le chauffeur sort de l'Élite et ouvre la portière arrière la plus proche de vous. Il recule ensuite pour laisser descendre un homme au costume sévère. Tandis que votre client se dirige vers vous, vous songez que si vous n'avez jamais vu ce Mr Johnson auparavant, son visage est pourtant semblable à celui des dizaines d'autres que vous avez pu rencontrer. Ses cheveux souples et son teint clair sont d'une perfection toute artificielle.

"Messieurs, et si nous parlions affaire ?" L'homme affiche un grand sourire, mais vous avez la nette impression que ses yeux,

bien à l'abri derrière ses lunettes de prix, ne sont pas en train de rigoler. Ces yeux sont en train de vous jauger de la tête aux pieds et d'étiqueter un prix au milieu de votre front.

"Vous savez peut-être que la star de Simsens Euphoria va faire une série d'apparitions en public dans quelques jours pour la promotion d'un produit de chez Strice Foods, appelé Gelée d'Ambre. Les intérêts que je représente ne souhaitent pas voir une jeune femme aussi talentueuse et populaire se commettre dans une pareille opération. Il nous faut absolument faire quelque chose pour prévenir cette tragédie. C'est ici que vous entrez en jeu. Nous aimerions vous voir escorter Euphoria loin de la scène publique pour quelques jours. Il vous faudra la distraire assez longtemps pour lui faire manquer toutes les apparitions prévues."

"Naturellement, vous et moi sommes de fervents admirateurs d'Euphoria, et nous ne voudrions pas qu'il lui arrive malheur. Qu'il soit bien compris dans le marché que *nein* ne doit arriver à la dame. Traitez-la comme une princesse. Il vous suffit de la kidnapper... Enfin, de la détenir, pendant trois jours. Je suis autorisé à vous proposer 20 000 nuyens chacun. La moitié après l'obtention d'Euphoria, le solde quand elle aura manqué sa dernière apparition. Eh bien messieurs, qu'en dites-vous ?"

A ce stade, les personnages peuvent essayer de discuter du tarif. Lisez ensuite ceci :

"Demain, nous sommes jeudi. Les apparitions d'Euphoria sont programmées du vendredi au dimanche. Il vous faut donc passer la prendre demain soir. Je suis certain qu'elle se trouvera dans son penthouse. Ce n'est pas une personne qui sort beaucoup."

"Son appartement se situe au vingtième étage de Pacific Towers sur Ward Street. Voici le passe d'un appartement que j'ai loué pour vous et pour Euphoria. C'est dans les Redmond Barrens, l'adresse est indiquée dessus. Vous êtes enregistré au nom de John Smith, Chambre 812. Vous y recevrez la moitié de l'argent vendredi, dès que j'aurai reçu confirmation de la disparition d'Euphoria. L'autre moitié vous sera versée dimanche soir. Vous n'aurez plus qu'à relâcher notre idole."

Mr Johnson vous dévisage longuement. "Faites du travail propre et tout se déroulera sans accroc. Souvenez-vous, ne faites aucun mal à la fille."

Il se détourne et regrimpe dans l'Élite. Le chauffeur referme la portière sur lui, puis reprend sa place au volant. La limousine bleue s'éloigne et se fond dans la nuit. Le samouraï sur la Harley vous adresse un signe de tête. "Bonne chance, les gars. Si vous avez besoin de me contacter, tapez le 5-5-Chrome." Il empoigne le guidon et fait rugir son moteur. La moto redescend la rue et se perd dans la nuit à la suite de votre client.



L'ENVERS DU DÉCOR

L'embarcadère 36 se trouve dans le quartier mal famé et dangereux des docks de Tacoma. Il s'agit d'une jetée de bois qui s'avance au-dessus de l'eau sur une centaine de mètres. Une rue y conduit en longeant les quais. De l'autre côté de la chaussée, se dressent plusieurs entrepôts en plus ou moins mauvais état. Aux environs de l'embarcadère, ils sont pour la plupart vides, mais ensuite certains abritent des squatters, des gangs ou des marchandises illégales. Cette partie des docks est rarement utilisée, c'est pourquoi l'embarcadère devient désert après 21 heures. La Lone Star ne se donne même pas la peine d'y patrouiller.

Mr Johnson, dont le véritable nom est sans importance, est un cadre de Ludivenko. Utilisez le **Mr Johnson** de **SRII**, page 210. Il propose 20 000 nuyens par personne, mais comme d'habitude cette somme est sujette à discussion. Il possède une Compétence en Négociation de 6. Faites un test d'opposition entre lui et les Shadowrunners, chaque succès supplémentaire ajoutant ou retranchant 1 000 nuyens à l'offre originale. La seule part non-négociable du marché concerne le versement de la somme, c'est-à-dire la moitié après l'enlèvement et le solde après qu'Euphoria a manqué sa dernière apparition.

Une fois parvenus à un accord, Mr Johnson expose les détails de l'affaire. Les Shadowrunners sont supposés s'emparer d'Euphoria dans son penthouse la nuit suivante et la détenir pendant trois jours dans un appartement qu'il a loué à leur intention. Comme il souhaite pouvoir conserver un œil à la fois sur la star et sur ses ravisseurs, il sera difficile de le convaincre qu'Euphoria pourrait être détenue ailleurs.

“Eh bien, les... heu... les gars, vous pouvez emporter la dame où bon vous semble mais l'argent vous sera adressé à l'appartement convenu.”

Il insiste sur le fait que rien de fâcheux ne doit arriver à Euphoria. En effet, Ludivenko entend s'adresser à elle par la suite pour sa propre campagne de promotion.

Mr Johnson ne révèle pas le nom de ses employeurs, quoique les personnages puissent le découvrir par eux-mêmes. Il tente de répondre à leurs questions dans la limite du raisonnable, mais non sans afficher une certaine condescendance, particulièrement si ces questions amènent des réponses évidentes.

Le conducteur de la Toyota Élite est aussi son garde du corps (utilisez l'**Agent corporatiste** de **SRII**, page 203). Il porte un manteau renforcé et il est équipé d'un pistolet Browning Max-Power avec silencieux et balles explosives. Il ne s'en sert que si les Shadowrunners deviennent violents.

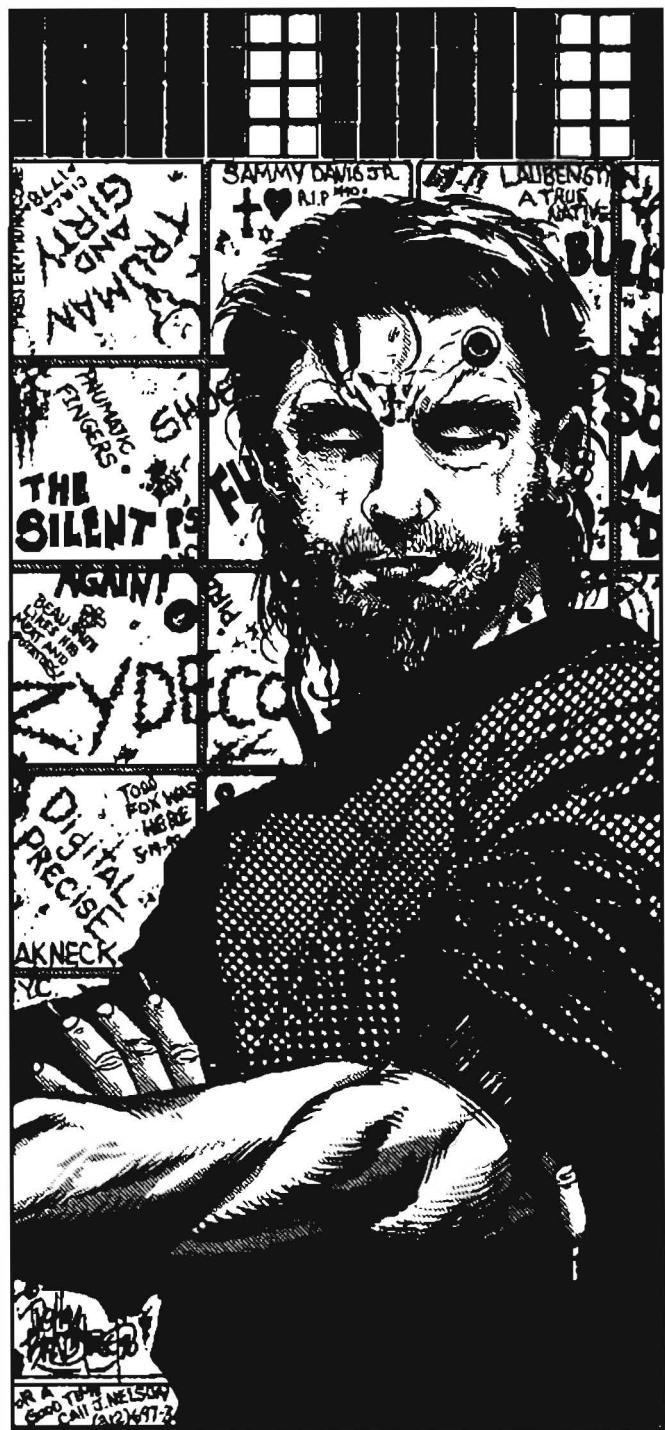
L'homme-rasoir s'appelle Juan Diablo, c'est un ancien membre de gang devenu samouraï grâce à l'argent de Ludivenko. Il prête main-forte au chauffeur si la situation tourne au vinaigre. Utilisez le **Samouraï des rues**, **SRII** page 64 avec une Compétence Armes Lourdes 4. Il est équipé d'un Uzi III avec atténuateur de choc et interface d'arme, d'un gilet à plaques et de la mitrailleuse montée sur sa Harley. Il donne aux personnages son numéro de téléphone-bracelet pour le cas où ils auraient besoin de contacter leur employeur.

Le passe de l'appartement est une carte plastifiée standard, dotée d'une bande magnétique. Elle porte l'adresse du Royal Meadows Apartments.

Les Shadowrunners sont désormais prêts à entrer en action. Plusieurs options s'offrent à eux. Ils peuvent fouiner un peu pour tâcher de déterrer quelques informations concernant Euphoria, auquel cas rendez-vous au chapitre **Contacts** (page 55). S'ils préfèrent inspecter l'appartement du Royal Meadows, allez au chapitre **Le Royal quel ?** (page suivante). S'ils veulent reconnaître le terrain à Pacific Towers où s'ils sont prêts à kidnapper Euphoria, allez respectivement à **Pacific Towers** (page 13) ou à **Une étoile entre les doigts** (page 17).

ANTIVIRUS

Si certains Shadowrunners refusent de se rendre à l'embarcadère, Mr Johnson se manifeste tout de même. Bien sûr, seuls les personnages présents peuvent participer aux négociations. S'ils deviennent violents, le marché tombe à l'eau et le chauffeur et Juan prennent des mesures pour couvrir la retraite de leur patron. Passez à **Déjà vu** (page 27) et dites aux personnages qu'ils apprennent la disparition d'Euphoria en lisant les journaux. Enfin, s'ils refusent obstinément le marché, rendez-vous malgré tout au chapitre **Déjà vu** (page 27).



LE ROYAL QUOI ?

DITES-LE AVEC DES MOTS

Quand les personnages se rendent à l'appartement loué pour eux par Mr Johnson, lisez ce qui suit :

Vous ne le croiriez pas si l'enseigne lumineuse ne vous confirmait que vous êtes bel et bien en face du Royal Meadows Apartments. Les prairies annoncées brillent par leur absence et il n'y a pas grand-chose de royal dans l'immeuble couvert de suie qui vous domine. Situé à la limite de Redmond, il ne déparerait pas au milieu des infâmes taudis des Barrens. Il comporte 17 étages d'armature métallique et de panneaux de béton fissés avec des vitres en plastique et des sculptures en fer rouillées, le tout recouvert par au moins trente années de crasse et de suie. Un flot régulier d'esclaves corporatistes et autres piétons habituels se déverse dans les deux sens à travers l'entrée principale.

L'accueil ressemble à ce que vous aviez imaginé, ou pire. Un grand hall mène à un véritable terminal d'ascenseurs. En remontant le hall, vous dépassiez une fenêtre encastrée dans le mur,



surmontée d'un panneau indiquant "Direction". A travers le plastique épais, vous apercevez un nain en train de parcourir le fax du matin. La sécurité se ramène à un unique ork assoupi à son poste devant les ascenseurs.

N'ayant pas une confiance exagérée dans les ascenseurs, vous empruntez l'escalier jusqu'au huitième, dérangeant sur votre passage toute une variété d'insectes, vermine et autres.

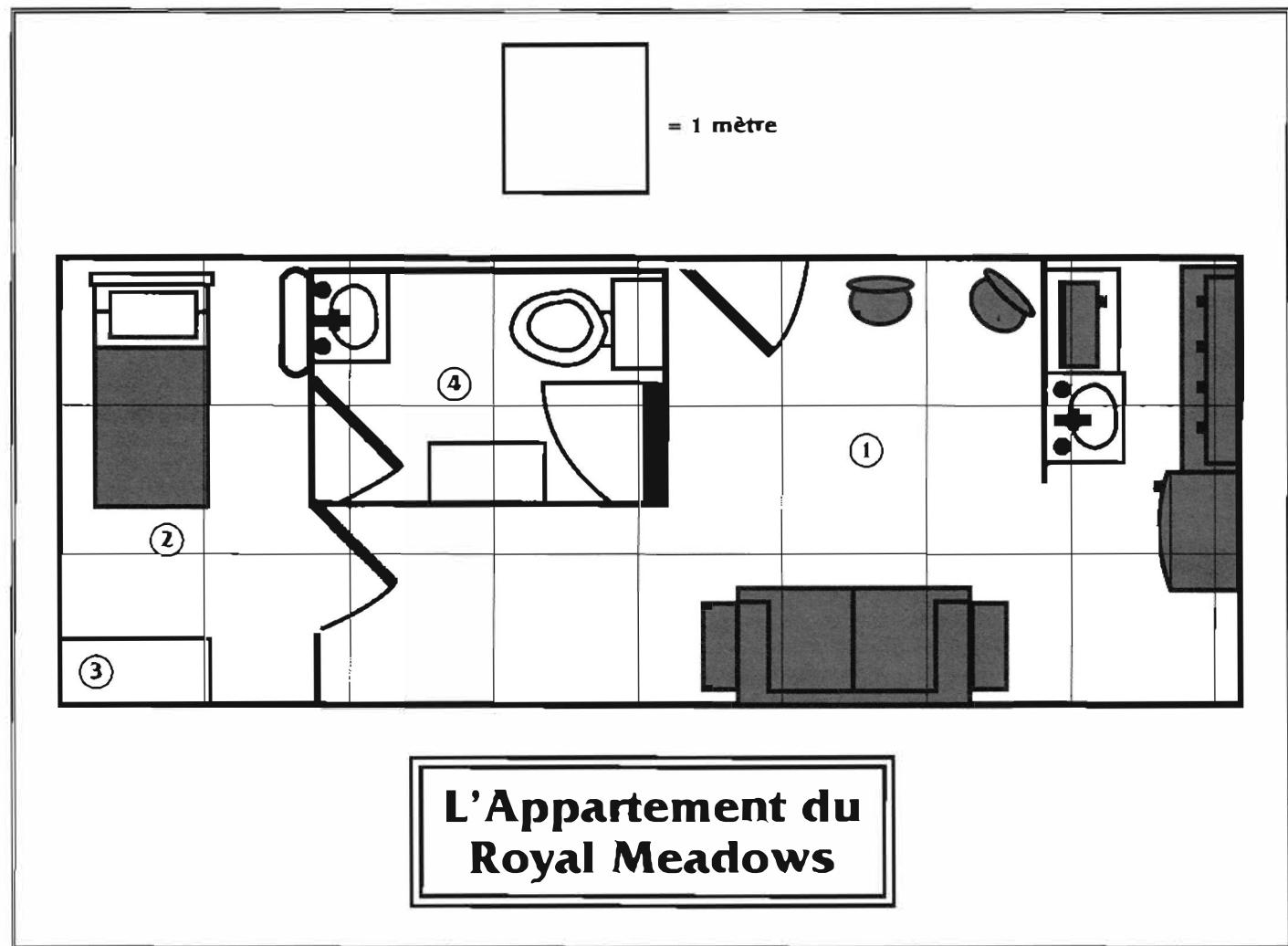
Vous glissez votre passe dans le verrou magnétique de la porte marquée 812. Le verrou bourdonne bruyamment et vous entendez le pêne coulisser. La porte s'ouvre. Vous vous attendez au pire, vous n'êtes pas déçus. Le propriétaire des lieux sait s'y prendre pour limiter les frais. L'appartement compte trois pièces, une salle de séjour, une chambre et une salle de bains. Cette dernière est grande comme un cercueil et il semble douteux que les filtres à eau aient jamais été changés. La chambre comporte deux lits jumeaux poussés l'un contre l'autre pour former un lit double. Le séjour est agrémenté de meubles démodés en plastique bas de gamme. Une kitchenette grande comme une armoire se trouve juste derrière, avec deux placards, un four à micro-ondes, un évier et un réfrigérateur. L'atmosphère empêste le mois et le renferme. Les insectes du lieu vous adressent un regard dubitatif, comme s'ils hésitaient à vous disputer le terrain. Ils finissent par y renoncer temporairement.

L'ENVERS DU DÉCOR

Si les Shadowrunners sont intelligents, ils visiteront les lieux avant le début de la course, de façon à ne pas perdre de temps à demander leur chemin quand ils auront une mégastar dans le coffre. Le Royal Meadows Apartments est un immeuble d'habitations corporatistes de 17 étages, crasseux et mal entretenu, situé à quelques pâtés de maisons des Barrens. A moins que les personnages ne soient à la rue ou squatters, ce logement temporaire est bien en dessous de leur niveau de vie habituel.

Le gérant s'appelle Crucius Bunter. C'est le nain qu'on peut apercevoir presque toute la journée derrière la vitre de la Direction. Il a environ 35 ans et son visage porte les cicatrices d'une ancienne maladie. Irritable et débordé de travail, il est chargé de la maintenance de l'ensemble du bâtiment. Avec autant de chambres, un seul homme ne suffit pas à la tâche et l'immeuble se dégrade lentement. Crucius a renoncé aux travaux subalternes, tels que le changement périodique des filtres à eau ou à air. Si les Shadowrunners vont le trouver pour se plaindre d'un problème d'entretien, il commence par renâcler ou par protester qu'on lui en demande trop, avant de se lancer dans une longue liste de récriminations. Mais les nuyens auront le dernier mot, et un versement très modeste suffit à le persuader d'entreprendre quelques réparations.

L'appartement 812 a été loué pour un mois au nom de John Smith. Voici une description de ses différentes pièces. Les Shadowrunners sont libres d'aller et venir à leur guise, le système de sécurité de l'immeuble étant pratiquement inexistant.



PLAN DE L'APPARTEMENT DU ROYAL MEADOWS

Séjour/Kitchenette (1)

Le living contient deux fauteuils et un canapé recouverts de plastique noir. Deux tablettes sont fixées de chaque côté du canapé et une grande table occupe le centre de la pièce, toutes les trois en imitation bois. La kitchenette consiste en un four à micro-ondes, un réfrigérateur, deux placards et un évier. Les placards sont remplis de nourriture déshydratée, gracieusement offerte par Ludivenko (préparés correctement, ces aliments se révèlent étonnamment savoureux). L'un des fauteuils s'effondre quand on s'assoit dessus et le réfrigérateur ne fonctionne pas. Le filtre à eau de l'évier est d'une saleté répugnante et le principal filtre à air, dans le plafond du séjour, a besoin d'être changé.

Chambre (2)

Deux lits jumeaux poussés l'un contre l'autre y forment un lit double. Sachant que les gens n'hésitent pas à s'entasser dans ce genre d'appartement bon marché, les propriétaires ont préféré

anticiper en proposant plusieurs lits. Les sommiers sont en plastique dur, avec des matelas en mousse. Une coiffeuse en imitation bois, dotée d'un miroir en plastique, occupe un coin de la chambre. Dans ses tiroirs, quelques sous-vêtements féminins encore sous plastique, achetés à l'intention d'Euphoria par Ludivenko

Armoire (3)

Y sont rangés plusieurs vêtements féminins de taille standard, destinés à Euphoria.

Salle de bains (4)

Elle se compose d'une douche, de toilettes et d'un lavabo. Tous les filtres à eau ont grand besoin d'être changés. Le robinet d'eau chaude du lavabo ne fonctionne pas.

ANTIVIRUS

Si, par malheur, les Shadowrunners s'attirent les foudres du gérant, 100 nuyens suffisent à le calmer.

PACIFIC TOWERS

DITES-LE AVEC DES MOTS

Pacific Towers se dresse comme une grande aiguille d'ébène à l'assaut du ciel grisâtre qui domine Rosemont Beach. L'immeuble est recouvert sur toutes ses faces de polymère noir, entrecoupé de balcons de plastique moulé en saillies. Il comporte 24 étages, chacun légèrement plus modeste que le précédent de sorte que le sommet du bâtiment forme pratiquement une pointe. Il n'y a pas moins de quatre entrées qui ouvrent sur la rue.

Le hall est de toute beauté. Le sol de marbre gris est semé de tapis richement colorés. Des huiles magnifiques sont accrochées aux murs, également en marbre. Votre cœur s'emballe un instant quand vous découvrez que le plafond forme, au-dessus de vos têtes, une voûte digne d'une cathédrale, puis vous comprenez qu'il s'agit d'un trompe-l'œil produit par hologrammes. Un poste de sécurité fait face aux portes. Un gardien est assis derrière le bureau circulaire de marbre gris incrusté d'or. Sur le côté gauche se trouve un bar-restaurant et tout au fond les cages d'ascenseur. Le côté droit est occupé par d'autres portes, ainsi que par une boutique d'habillement et de matériel hi-fi.

L'ENVERS DU DÉCOR

Trois solutions s'offrent aux Shadowrunners pour capturer Euphoria. Ils peuvent s'emparer d'elle dans son penthouse, quand elle quitte son immeuble ou encore quand elle se rend sur les lieux de sa première apparition. S'ils décident de tenter leur coup après qu'elle s'est rendue sur place, ils se heurtent à un système de sécurité autrement efficace. La compagnie MegaMedia est devenue particulièrement prudente après la défection de sa mégastar Honey Brighton au profit de sa rivale de Chicago, Brilliant Genesis.

ENLEVER EUPHORIA CHEZ ELLE

Entre le recrutement des personnages et le moment où elle doit quitter son immeuble pour se montrer en public, Euphoria reste dans son penthouse du 20ème étage. Les Shadowrunners doivent donc trouver un moyen de pénétrer le système de sécurité de l'immeuble. Ils peuvent tenter un assaut frontal en passant par le hall d'entrée, à moins qu'ils ne préfèrent escalader l'immeuble par l'extérieur ou qu'ils ne trouvent un moyen de se transporter jusqu'au balcon de l'appartement. Utilisez les informations de ce chapitre et celles du chapitre **Une étoile entre les doigts** (page 17) pour faire jouer l'intrusion des personnages.

L'ENLEVER EN BAS DE CHEZ ELLE

Quand Euphoria quitte son immeuble, elle est escortée par Osprey et Stone. Deux vigiles de la sécurité (voir **Vigiles du Pacific Towers**, page 15) surveillent également la rue. Ses gardes du corps l'entraînent directement jusqu'à une Mitsubishi Nightsky noire rangée le long du trottoir. Le chauffeur est un agent de Night

Errant Security, mais ce n'est pas un interfacé (voir **Agents de Knight Errant Security**, page 15).

Osprey et Stone montent dans la Nightsky avec la star, tandis que deux autres agents de Knight Errant les suivent à bord d'une Ford Americar modifiée. Ils se rendent directement au théâtre.

L'ENLEVER EN CHEMIN

S'emparer d'Euphoria en chemin signifie s'occuper de la Nightsky, de l'Americar et de leurs occupants, ainsi que des renforts que les agents de Knight Errant peuvent éventuellement réclamer. Si on leur en laisse le temps, ils lancent un bref message radio qui rameute un hélicoptère Wasp en trois minutes.

LE PACIFIC TOWERS BUILDING

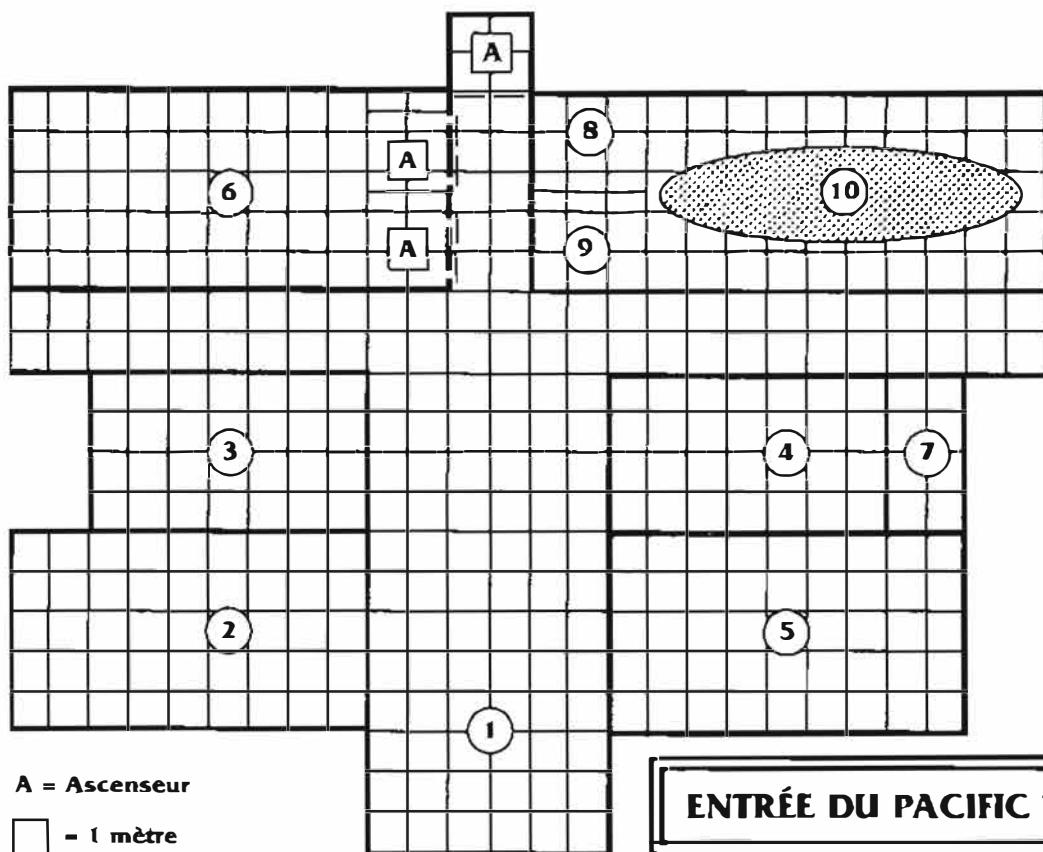
Le Pacific Towers est principalement réservé aux cadres supérieurs qui louent ou possèdent la plupart des appartements. Il compte 24 étages et 2 niveaux de parking en sous-sol. Chaque étage comporte trois ou quatre appartements, à l'exception des cinq derniers qui consistent, chacun, en un vaste appartement en terrasse. Le penthouse que possède Euphoria au 20ème étage est le plus grand de tout le bâtiment, quoiqu'il reste modeste en regard de sa popularité et de ses revenus. Mais elle apprécie l'organisation et le professionnalisme du personnel de l'immeuble, qui respecte son intimité.

Il y a toujours un garde de service dans le bureau du hall d'entrée (voir **Vigiles du Pacific Towers**, page 15). Un garçon d'étage est également disponible en permanence pour répondre à tous les besoins des habitants de l'immeuble (utilisez le **Salarié corporatiste**, page 28 de l'**Écran**). Entre 9h et 22h, cinq autres personnes travaillent à l'intérieur du bâtiment : un homme à tout faire, un barman, un maître nageur et deux vendeurs (utilisez le **Salarié corporatiste**, page 28 de l'**Écran**). On trouve généralement quelques cadres traînant au bar ou faisant quelques brasses dans la piscine, particulièrement après 17 heures (utilisez le **Cadre corporatiste**, page 15 de l'**Écran**).

La surveillance du Pacific Towers n'est pas à toute épreuve, mais il est cependant difficile de s'y introduire sans déclencher l'alarme. Chaque visiteur doit obligatoirement se présenter devant le vigile de service dans le hall d'entrée. Celui-ci connaît tous les occupants de l'immeuble et interroge chaque nouveau visage sur les raisons de sa présence. Quand un visiteur se présente, le garde appelle l'habitant pour une identification par caméra vidéo. Il débloque ensuite un des ascenseurs et le programme directement pour l'étage approprié.

Des caméras de surveillance sont disposées partout au rez-de-chaussée et dans les ascenseurs. Le vigile surveille tous les écrans de son bureau dans le hall. L'immeuble possède également son propre système informatique, qui n'est pas rattaché à la Matrice locale. Le système contrôle toute la machinerie du bâtiment et tient un fichier des visiteurs prévus et autres informations à l'intention du vigile.

Il n'y a pas de sécurité magique.



PLAN DU PACIFIC TOWERS

ENTRÉE

Entrée principale/Poste de surveillance (1)

Quatre portes à double battant s'ouvrent sur Ward Street. Le poste de surveillance se compose d'un terminal informatique, d'une alarme PANICBUTTON, d'une caméra et d'un micro pour l'identification des visiteurs, ainsi que des écrans de contrôle des différentes caméras de surveillance. La nuit, le garçon d'étage vient discuter avec le vigile de service, à moins qu'une course urgente à faire pour un habitant ne l'ait envoyé au dehors. Le vigile dispose de l'équipement indiqué, mais cache aussi un shotgun Enfield AS-7 chargé derrière son bureau. Le garçon d'étage ne combattrra pas et ses caractéristiques sont moyennes (rien que des 3).

Si le vigile déclenche le système PANICBUTTON, quatre agents de la Lone Star surviennent dans un délai de cinq minutes (utilisez le **Flic des rues**, page 207 de **SRII**). Ils sont équipés, chacun, d'un Browning Max-Power 10 (chargeur), plus 1 chargeur, 9M1, d'une électro-matraque (+1 Allonge, 6G Étourd + Spécial) et d'un gilet pare-balles (2/1). S'ils rencontrent une résistance, ils appellent aussitôt des renforts.

Il est possible d'annuler l'alerte PANICBUTTON par un simple coup de téléphone. Il suffit de donner un code que chaque garde connaît par cœur. Le numéro à appeler et le code d'annulation se trouvent dans les banques du système informatique. Si l'alerte est annulée avant que les cinq minutes soient écoulées, il n'y a pas de patrouille de flics.

Trois ascenseurs desservent le bâtiment. Leurs portes sont verrouillées par un système d'identification digitale. Le verrou reconnaît l'empreinte de n'importe quel habitant ou employé de l'immeuble et programme automatiquement l'étage correspondant. Les employés ont accès à tous les étages et entrent leur destination

manuellement. Le verrou des ascenseurs peut être forcé en réussissant un test d'Électronique (5), avec un temps de base de 5 minutes.

Bar (2)

Cet endroit est destiné aux habitants et à leurs invités. Il est peu fréquenté durant la journée, mais commence à se remplir entre 17h et 22h.

Salle de réunion (3)

Cette salle est utilisée par les cadres qui désirent traiter des rendez-vous d'affaires à proximité de chez eux.

Salle de lecture (4)

Cette pièce est mise à la disposition des habitants. Le soir, elle fait également office de salle de projection.

Boutique (5)

Réservée aux habitants de l'immeuble, cette boutique propose un assortiment complet de vêtements de luxe et d'équipement électronique de loisir. Le garçon d'étage monte leurs achats aux habitants qui peuvent commander sans sortir de chez eux. La boutique vend aussi le fax du matin et autres accessoires pour hommes d'affaires.

Jardin (6)

Il est disponible pour les fêtes et autres réceptions à caractère plus professionnel.

Réserve (7)

Douches des hommes (8)

Un sauna et des douches sont mis à la disposition des baigneurs.

Douches des femmes (9)

Elles sont identiques à celles des hommes

Piscine (10)

Elle est ouverte à n'importe quelle heure du jour et de la nuit pour les habitants et leurs invités. Chaque chaise longue possède son propre équipement de bronzing par ultraviolets

SYSTÈME INFORMATIQUE DU PACIFIC TOWERS

Le système informatique de l'immeuble est constitué d'une petite unité centrale reliée à différents détecteurs thermiques ou lumineux. Il n'est pas connecté à la Matrice. Le seul moyen d'y accéder consiste à utiliser le terminal du poste de surveillance

UC : unité centrale

USD : unité de stockage des données

PE/S : port d'entrée/sortie

NE : nœud esclave

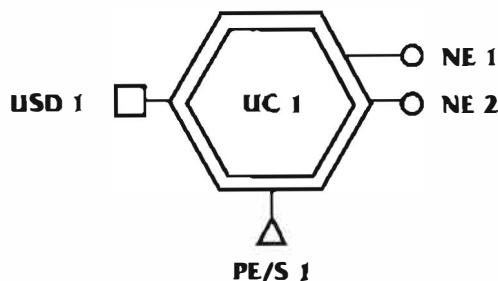
PE/S 1 : Il s'agit du terminal du poste de surveillance Vert-3, Barrière 3

NE 1 : Ce nœud esclave commande toutes les caméras de sécurité de l'immeuble Orange-3, Barrière 3

NE 2 : Celui-ci contrôle le chauffage et l'éclairage de tout l'immeuble. Chaque appartement dispose de ses propres commandes autonomes. Le nœud contrôle également les ascenseurs. Un decker peut l'utiliser pour provoquer l'ouverture ou la fermeture des portes et envoyer chaque cabine à l'étage de son choix Orange-3, Flux 4

USD 1 : Cette banque de données renferme diverses informations, principalement le fichier des visiteurs et le détail des travaux de maintenance à effectuer en priorité. On y trouve également le numéro de téléphone et le code d'annulation de l'alarme PANIC-BUTTON™. Le numéro est 2206 (312-1876) et l'opérateur en ligne réclamera le code, qui est 187 Vert-3.

UC : Orange-4, Barrière 3.



SYSTÈME INFORMATIQUE DU PACIFIC TOWERS

VIGILES DU PACIFIC TOWERS

Ces hommes sont à peine entraînés et presque inexpérimentés

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
4	3	3	2	2	2	6	-	2	2/1

Réserves de Dés : Combat 3

Compétences : Armes à Feu 3, Combat à Mains Nues 3, Étiquette (Corporation) 2

Équipement : Gilet pare-balles (2/1), Ceska Black Scorpion (35 chargeur), plus 1 chargeur, 6L

MONITEUR DE CONDITION	
Physique	Etourdissement
Blessure Légère	Etourd. Léger
Blessure Modérée	Etourd. Modéré
Blessure Grave	Etourd. Grave
Blessure Fatale	Etourd. Fatal

MONITEUR DE CONDITION	
Physique	Etourdissement
Blessure Légère	Etourd. Léger
Blessure Modérée	Etourd. Modéré
Blessure Grave	Etourd. Grave
Blessure Fatale	Etourd. Fatal

MONITEUR DE CONDITION	
Physique	Etourdissement
Blessure Légère	Etourd. Léger
Blessure Modérée	Etourd. Modéré
Blessure Grave	Etourd. Grave
Blessure Fatale	Etourd. Fatal

MONITEUR DE CONDITION	
Physique	Etourdissement
Blessure Légère	Etourd. Léger
Blessure Modérée	Etourd. Modéré
Blessure Grave	Etourd. Grave
Blessure Fatale	Etourd. Fatal

AGENTS DE KNIGHT ERRANT SECURITY

Avec leur niveau d'entraînement de groupe Trois, ces hommes se situent un peu au-dessus des gardes corporatistes habituels, sans constituer pour autant des troupes d'élite.

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
4	4	4	3	2	4	6	-	3	5/3

Réserves de Dés : Combat 5

Compétences : Armes à Feu 4, Armes de Jet 3, Combat à Mains Nues 4, Combat Armé 3, Étiquette (Corporation) 3, Voitures 3

Équipement : 2 grenades à effet de Choc Airfoil IPE (12M Etourd.), Ares Predator II (15 chargeur), plus 2 chargeurs, Visée Laser, 9M, Veste pare-balles (5/3)

MONITEUR DE CONDITION	
Physique	Etourdissement
Blessure Légère	Etourd. Léger
Blessure Modérée	Etourd. Modéré
Blessure Grave	Etourd. Grave
Blessure Fatale	Etourd. Fatal

MONITEUR DE CONDITION	
Physique	Etourdissement
Blessure Légère	Etourd. Léger
Blessure Modérée	Etourd. Modéré
Blessure Grave	Etourd. Grave
Blessure Fatale	Etourd. Fatal

MONITEUR DE CONDITION	
Physique	Etourdissement
Blessure Légère	Etourd. Léger
Blessure Modérée	Etourd. Modéré
Blessure Grave	Etourd. Grave
Blessure Fatale	Etourd. Fatal

MONITEUR DE CONDITION	
Physique	Etourdissement
Blessure Légère	Etourd. Léger
Blessure Modérée	Etourd. Modéré
Blessure Grave	Etourd. Grave
Blessure Fatale	Etourd. Fatal

mitsubishi nightsky

Maniabilité	Vitesse	Résist.	Armure	Signat.	Pilot.	Prix
4	45/120	5	1	4	4	250 000 Y

Note : cette Nightsky ne possède aucun armement.

FORD AMERICAR (MODÈLE DE PATROUILLE)

Maniabilité	Vitesse	Résist.	Armure	Signat.	Pilot.	Prix
4	45/135	3	1	2	2	80 000 ¥

Note : équipée d'un émetteur-récepteur radio.

NORTHRUP PRC-42D WASP

Maniabilité	Vitesse	Résist.	Armure	Signat.	Pilot.	Prix
3	65/100	1	1	5	0	340 000 ¥

Armement : une Mitrailleuse Légère montée sous le nez (100 (bande, interne). Visée Laser. 7GJ interfacée pour lâcher des rafales de 6 coups, sans compensateur de recul.

Note : le PRC-42D est une variante du Wasp standard, équipé d'un revêtement protecteur spécial Ares Armorflex™. Pour les statistiques du pilote, utilisez celles des **Agents de Knight Errant Security** (page précédente) en remplaçant la Compétence Voitures par Hélicoptères.

VÉHICULE	
Type	Moniteur de Condition
	Indice
Maniabilité	Détruit
Vitesse	
Résistance	
Blindage	Dégâts
Signature	Graves
Autopilote	
Montures	Dégâts
Points d'Ancrege	Modérés
	Dégâts Légers

VEHICULE	
Type	Monteur de Condition
Indice	
Maniabilité	Détruit
Vitesse	
Résistance	
Blindage	Dégâts Graves
Signature	
Autopilote	
Montures	Dégâts Modérés
Points d'Ancrege	Dégâts Ligers

VÉHICULE	
Type	Moniteur de Condition
	Indice
Maniabilité	Détruit
Vitesse	
Résistance	
Blindage	
Signature	Dégâts Graves
Autopilote	
Montures	
Points d'Ancre	Dégâts Modérés
	Dégâts Légères



UNE ÉTOILE ENTRE LES DOIGTS

Note au Maître de Jeu : reportez-vous à ce chapitre si les Shadowrunners se décident à kidnapper Euphoria dans son appartement. Vous serez amené à vous y référer de nouveau après la seconde disparition.

L'ENVERS DU DÉCOR

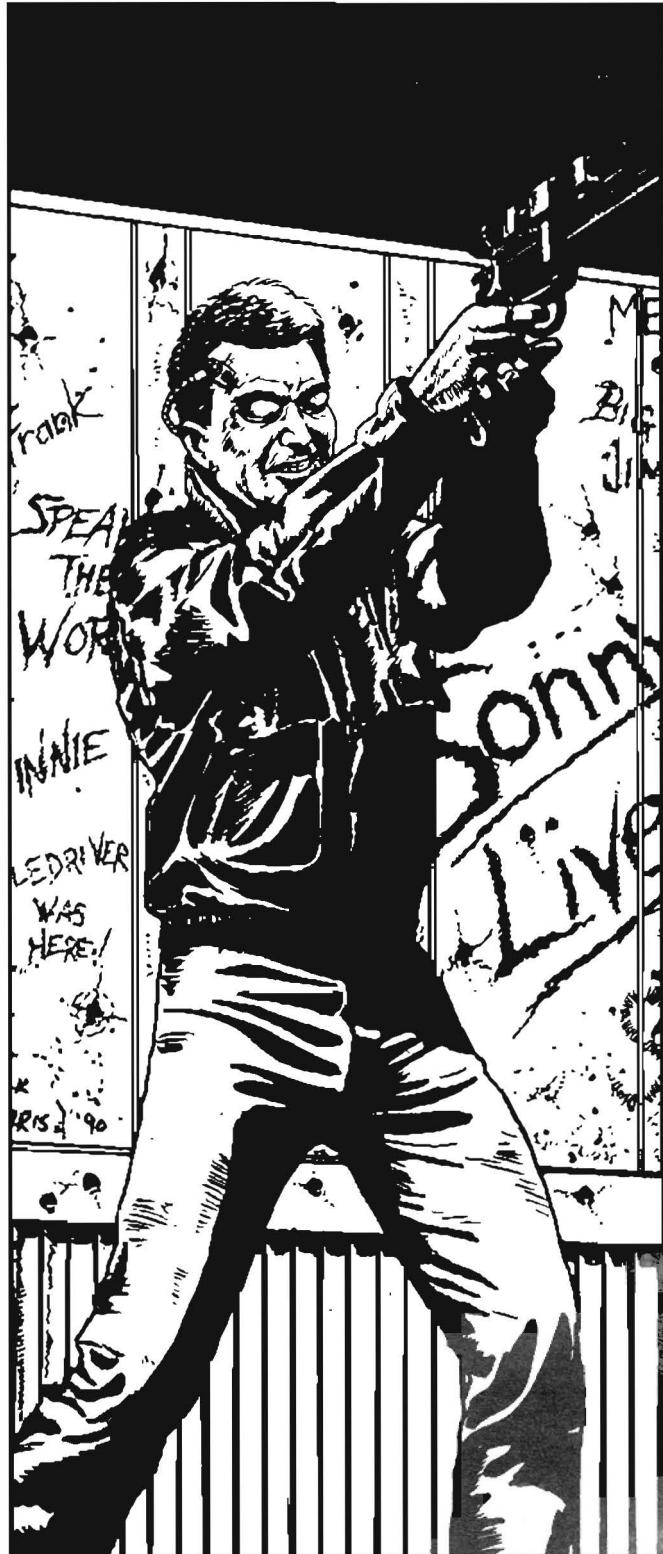
L'appartement d'Euphoria renferme toutes les commodités imaginables d'un intérieur de luxe au XXI^e siècle. Bien que le mobilier et l'aménagement représentent ce qu'on trouve de mieux sur le marché, ils ne sont pas ostentatoires. Euphoria favorise avant tout l'aspect pratique de son intérieur. Les Shadowrunners devraient normalement visiter l'appartement à deux reprises, la première lors de l'enlèvement de la star, la seconde à l'occasion de l'enquête sur sa disparition.

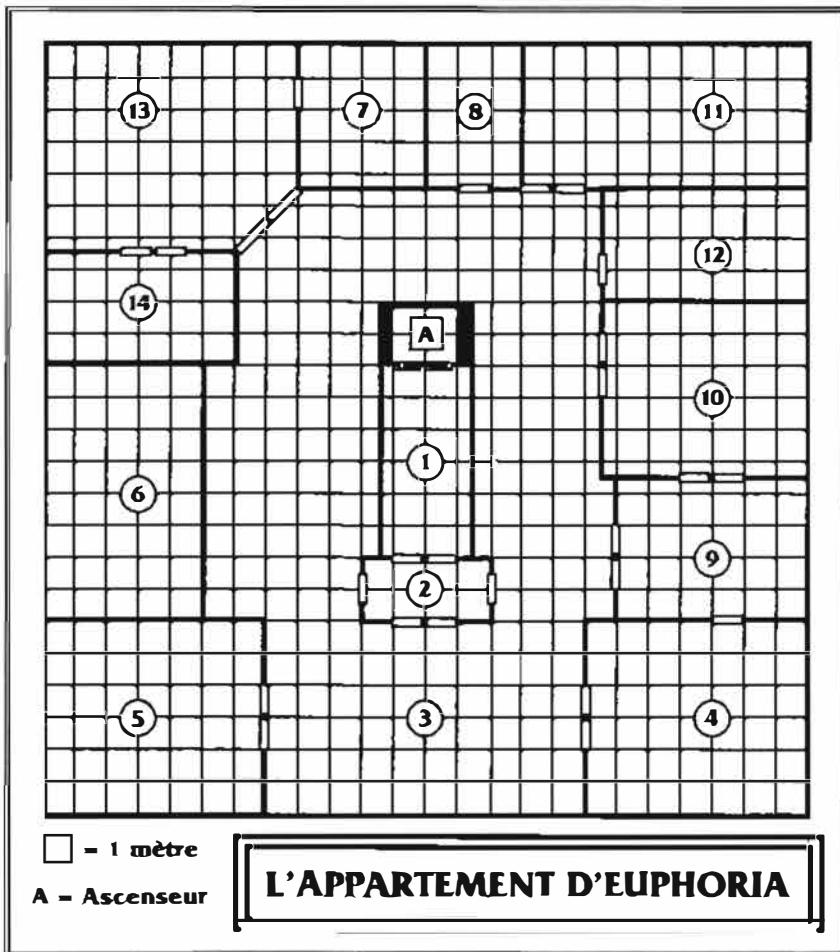
La surveillance se resserre autour d'Euphoria jusqu'à l'heure de sa prestation en public. Strice Foods a engagé une équipe d'agents de Knight Errant pour lui assurer une protection supplémentaire, du jeudi soir au dimanche soir. Ces hommes sont postés dans l'appartement et reçoivent leurs instructions de son garde du corps en titre, Michael Adams. Ce dernier, connu sous le pseudonyme d'Osprey ("Balbuzard"), a rappelé un ancien associé mage des rues dénommé Alexander Cross, alias Stone. Il lui a confié la charge de la protection magique.

Si les Shadowrunners attaquent l'appartement, Osprey ordonne aux agents de Knight Errant de repousser l'assaut et court s'assurer qu'Euphoria est saine et sauve. Une fois la star mise temporairement à l'abri, il revient avec Stone prêter main-forte à l'équipe de sécurité. Euphoria tente de rester à l'écart de l'action en se cachant dans sa chambre. La moindre menace la rend très coopérative. Cependant, les Shadowrunners préféreront peut-être la droguer ou l'assommer pour être tranquilles. Si elle demeure consciente, la star se montre craintive et docile tout au long de l'enlèvement. Une fois les personnages parvenus à leur cachette, rendez-vous au chapitre suivant, **Un week-end avec Euphoria** (page 22).

ANTIVIRUS

Si les Shadowrunners ont le dessous face à l'équipe de sécurité, ils se mettent dans de sales draps. Vous pouvez les faire arrêter par la police et continuer l'aventure au chapitre **Déjà vu** (page 27) avec une nouvelle équipe de personnages. S'ils se sont bien défendus, vous pouvez aussi leur laisser une chance de battre en retraite. Osprey veut les interroger pour savoir qui les a engagés et pourquoi. S'ils parviennent à s'échapper malgré tout en emmenant Euphoria, passez au chapitre **Un week-end avec Euphoria** (page 22). S'ils s'échappent seuls, la star fait sa première apparition comme prévu à la Renraku Arcology, où une seconde équipe de Ludivenko s'empare d'elle. Les personnages doivent alors attendre deux jours avant de reprendre au chapitre **Déjà vu** (page 27).





PLAN DE L'APPARTEMENT D'EUPHORIA

Hall d'entrée (1)

L'ascenseur débouche dans ce petit hall où se tient un des quatre agents de Knight Errant. Une porte à double battant donne ensuite dans l'appartement proprement dit. Elle est verrouillée et s'ouvre au moyen du créditube correspondant. Il faut réussir un test d'Électronique (4) pour forcer le verrou, avec un temps de base de 2 minutes. La porte possède un indice de barrière de 5.

Vestibule (2)

Encastrés dans le mur à proximité de la porte d'entrée, un micro et un écran sont reliés au système d'alarme de l'appartement. Ils servent à l'identification des visiteurs. Le vestibule est orné de reproductions de Monet et de plantes organiques.

Séjour (3)

C'est la plus grande pièce de l'appartement. Euphoria y reçoit ses invités, aux rares occasions où elle en a. Des canapés luxueux sont disposés en cercle, encadrés par diverses sculptures, à la fois authentiques et holographiques. Le matériel hi-fi occupe tout un coin du séjour avec un grand écran tridéo, un vieux lecteur de disques laser, un lecteur de puces et plusieurs consoles de sim-sens. Près de l'entrée de la véranda se trouve un poste télécom qui fait également office de bureau. Mais c'est Robert Carrone, l'agent d'Euphoria, qui gère pratiquement toutes ses affaires, aussi ce poste sera-t-il surtout à ramasser la poussière. Trois agents de Knight Errant occupent les lieux.

Studio d'enregistrement (4)

Il s'agit du studio privé d'Euphoria. Bien que toutes ses sims soient enregistrées dans les studios de MegaMedia, elle répète chaque scène ici avant de commencer les prises. Le studio est équipé d'un matériel professionnel complet avec enregistreur, appareil de montage et plusieurs consoles. Un bureau renferme divers matériaux à fort dégagement sensoriel tels que papier de verre, encens, jus de citron etc., utilisés pour accorder le matériel avec le système nerveux d'Euphoria. Des piles de bandes enregistrées sont entassées au petit bonheur dans la pièce.

Véranda (5)

C'est ici qu'Euphoria aime à se détendre, sur cette terrasse offrant une vue quasi panoramique de Seattle. La terrasse est recouverte de plastique à l'épreuve des chocs (indice de barrière 6). Des plantes tropicales l'envahissent presque entièrement, produisant l'effet d'une jungle. Des haut-parleurs invisibles sont programmés pour diffuser un bruit de pluie et des petits cris d'animaux. Les vitres peuvent également afficher des images holographiques de différentes villes ou de divers environnements naturels.

Salle de gymnastique (6)

Une star se doit d'entretenir sa forme et Euphoria se refuse à dépendre exclusivement de la chirurgie esthétique. Elle suit chaque jour un entraînement rigoureux. La pièce contient des matelas, des appareils à résistance hydraulique et un petit sauna.

Tollettes (7)

Salle de bains (8)

Cuisine (9)

Euphoria n'emploie qu'un minimum de domestiques et se prépare ses propres plats dans cette cuisine entièrement automatisée. Elle se fait livrer ses courses à domicile.

Salle à manger (10)

Elle n'est utilisée qu'à l'occasion des déjeuners ou dîners d'affaires.

Chambre d'Osprey (11)

Cette pièce est magnifiquement meublée en style anglais. Une tapisserie accrochée au mur déploie les armoires des ancêtres supposés de Michael Adams, à côté de posters de Londres et de Stonehenge et d'un vieux sabre de cavalerie des guerres napoléoniennes.

Chambre d'amis (12)

C'est actuellement Stone qui l'occupe, mais on y trouve très peu d'objets lui appartenant.

Chambre d'Euphoria (13)

Elle contient un lit de taille princière, en chêne véritable, supportant les matelas de mousse les plus délicats, deux coiffeuses et une table de toilette avec lavabo encastré. Dans un coin se trouve un projecteur en pied · le miroir de luxe des années 2050. La personne monte sur une petite plate-forme et peut ensuite contempler un hologramme d'elle-même en taille réelle, affiché sur un écran mural. L'hologramme peut effectuer un tour complet.

UNE ÉTOILE ENTRE LES DOIGTS

afin d'être vu sous tous les angles. L'armoire est masquée par une image opaque qui imite les murs de la chambre. Un interrupteur fait disparaître l'image et révèle l'immense garde-robe de la star.

Salle de bains d'Euphoria (14)

Elle est entièrement pavée de céramique blanche et comporte des installations luxueuses.

LES AGENTS DE KNIGHT ERRANT SECURITY

Ils sont quatre à veiller en permanence sur la sécurité d'Euphoria. Très professionnels, ils suivent sans hésitation les instructions d'Osprey. Quand la star se déplace, deux d'entre eux la précèdent dans une Ford Americar modifiée, un troisième lui sert de chauffeur et le dernier garde l'appartement (voir **Pacific Towers**, page 13).

Co R F Ch I V E M R Armure
4 4 4 3 2 4 6 - 3 5/3

Réerves de Dés : Combat 5

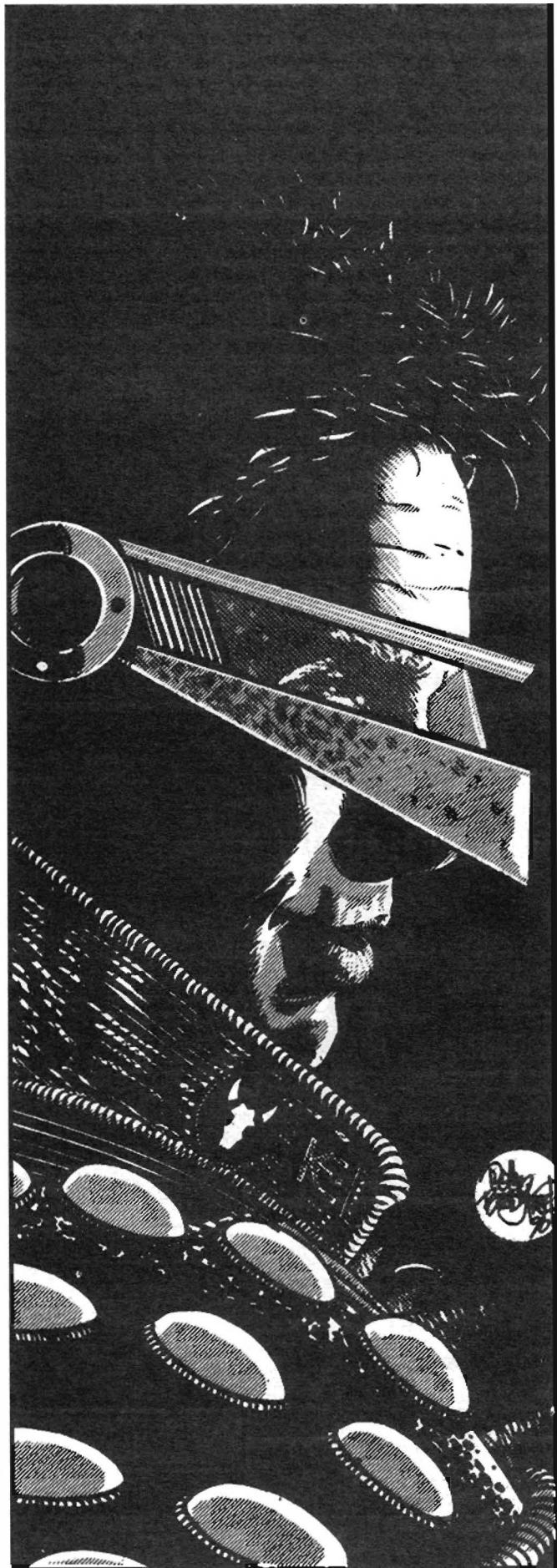
Compétences : Armes à Feu 4, Armes de Jet 3, Combat à Mains Nues 4, Combat Armé 3, Étiquette (Corporation) 3, Voitures 3

Équipement : 2 grenades à effet de Choc Airfoil IPE (12M Étourd.), Ares Predator II |15 (chargeur), plus 2 chargeurs, Visée Laser, 9Ml, Veste pare-balles (5/3), H & K MP-5TX |20 (chargeur), plus 2 chargeurs, Visée Laser, 6Ml

MONITEUR DE CONDITION		MONITEUR DE CONDITION	
Physique	Etourdissement	Physique	Etourdissement
Blessure Légère			Etourd. Léger
Blessure Modérée			Etourd. Modéré
Blessure Grave			Etourd. Grave
Blessure Fatale			Etourd. Fatal

MONITEUR DE CONDITION		MONITEUR DE CONDITION	
Physique	Etourdissement	Physique	Etourdissement
Blessure Légère			Etourd. Léger
Blessure Modérée			Etourd. Modéré
Blessure Grave			Etourd. Grave
Blessure Fatale			Etourd. Fatal

MONITEUR DE CONDITION		MONITEUR DE CONDITION	
Physique	Etourdissement	Physique	Etourdissement
Blessure Légère			Etourd. Léger
Blessure Modérée			Etourd. Modéré
Blessure Grave			Etourd. Grave
Blessure Fatale			Etourd. Fatal



UNE ÉTOILE ENTRE LES DOIGTS

OSPREY

Né en Angleterre, Michael Adams est venu vivre à Seattle avec son père quand ce dernier a trouvé du travail chez Renraku. Il a passé la moitié de son adolescence dans le confort douillet procuré par la corporation et l'autre moitié à traîner dans les rues et les bas-fonds. Par la suite, ses parents ont été enlevés par une corporation rivale. La Renraku lui a alors alloué une subvention qu'il a consacrée à quelques modifications cybernétiques pour devenir samouraï des rues. C'est à ce moment qu'il a pris le surnom de Osprey. Après plusieurs années, il s'est rangé des Shadowruns au profit d'un travail plus stable. Son physique avantageux lui a permis de décrocher plusieurs emplois de garde du corps, et il a finalement été engagé à plein temps par MegaMedia.

Assurer la protection d'Euphoria n'est pas une sinécure. Chaque simstar a son lot d'admirateurs fanatiques qui s'identifient parfois à elle de façon quasi obsessionnelle. Sa mort devient alors nécessaire pour que l'idolâtre fou puisse être la seule et unique star. Avec Euphoria, Osprey a tout connu, de l'affrontement contre des gangs entiers au désamorçage de bombes incendiaires. Ses tarifs sont calculés en conséquence.

Il est d'une taille supérieure à la moyenne, avec une silhouette fine mais musclée. Ses cheveux sont blonds cendrés et ses yeux bleus pâles. Il a évité les implants qui risquaient de dénaturer son



charme, de façon à ne pas détonner dans l'entourage des stars qu'il est amené à protéger.

Bien qu'il soit chargé de la sécurité d'Euphoria depuis quelque temps déjà, il n'a pas développé d'affinité particulière avec elle. Sous son verni de culture et d'amabilité se cache le caractère impitoyable d'un mercenaire. Il est fier de son héritage britannique et ne manque pas une occasion de le revendiquer. Quand il n'est pas en service, traîner dans les bas-fonds demeure son passe-temps favori.

Osprey est loyal envers MegaMedia parce que la compagnie alimente son créditube. Il doit souvent jouer les nounous auprès d'Euphoria pour l'empêcher de se dérober à ses obligations professionnelles. La simstar n'apprécie pas beaucoup de le savoir plus dévoué à MegaMedia qu'à elle-même.

Attributs

Constitution : 5

Rapidité : 5

Force : 4

Charisme : 5

Intelligence : 4

Volonté : 5

Essence : 0,3

Réaction : 5 (9)

Réerves de Dés

Combat : 7

Compétences

Armes à Feu : 7

Combat Armé : 5

Combat à Mains Nues : 5

Étiquette (Corporation) : 2

Étiquette (Rue) : 4

Étiquette (Médias) : 4

Explosifs : 2

Furtivité : 5

Interrogation : 3

Leadership : 2

Négociation : 4

Voitures : 3

Cyberware

2 Chipjacks

Interface de Logiciels de Connaissance

Modification rétinienne avec Vision Thermographique et Anti-Flash

Griffes Rétractiles (4M)

Interface de Réflexogiciels (6)

Réflexogiciels :

Explosifs (4)

Fouet Monofilament (5)

Français (4)

Interrogation (5)

Japonais (4)

Voitures (4)

Interface d'Arme

Réflexes Câblés (2)

Équipement

Veste Pare-balles (5/3)

Voiture de sport BMW 330LS

Colt Manhunter |16 (chargeur), plus 1 chargeur, interface d'arme, 9M

FN HAR |35 (chargeur), plus 2 chargeurs, module d'interface, système pneumatique (2), balles explosives, 8M

Fouet Monofilament (+2 d'Allonge, 10G)

Secrétaire de poche

Téléphone-bracelet

MONITEUR DE CONDITION	
Physique	Éourdissement
Blessure Légère	Éourd Léger
Blessure Modérée	Éourd Modéré
Blessure Grave	Éourd Grave
Blessure Fatale	Éourd Fatal

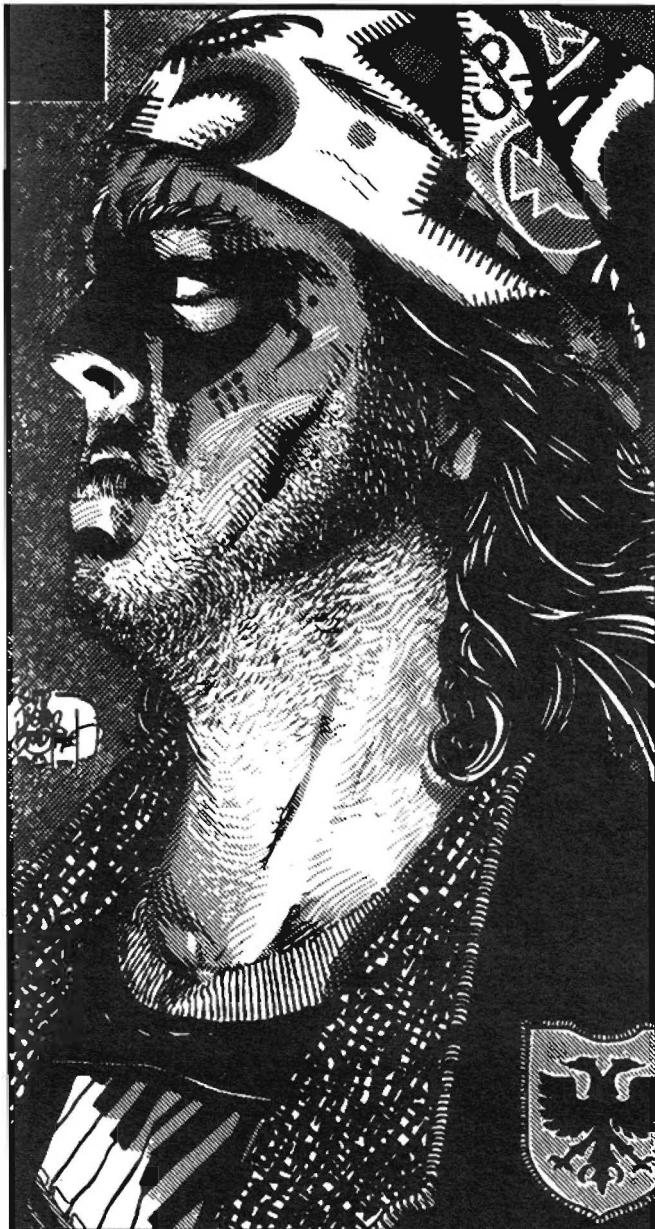
UNE ÉTOILE ENTRE LES DOIGTS

STONE

Alexander Cross est né et a grandi dans les rues de Seattle. Son père était un sarariman et sa mère une secrétaire corporatiste. Il a fréquenté plusieurs gangs avant que ses parents ne l'envoient suivre des cours à UCLA. A leur grande surprise, il a choisi d'étudier la magie au lieu de la haute finance. Son diplôme en poche, il a refusé de devenir un mage corporatiste et s'est mis à monnayer ses talents en tant que Shadowrunner, faisant équipe avec Osprey à plusieurs reprises. Il s'est rangé peu de temps après ce dernier, et travaillait encore récemment comme consultant hermétique dans une bibliothèque publique.

C'est un homme de haute taille, quelque peu empâté par plusieurs années de vie paisible. Il a de longs cheveux bruns bouclés et épais favoris. Il a acquis le surnom de Stone ("Pierre") à cause de son tempérament imperturbable. Il est aussi d'une nature plus généreuse que son associé, Osprey.

Étant engagé pour garder Euphoria, il reste à ses côtés quoi qu'il arrive.



Attributs

Constitution : 4
Rapidité : 2
Force : 3
Charisme : 4
Intelligence : 5
Volonté : 6
Essence : 6
Réaction : 4

Réserves de Dés

Astrale : 7
Combat : 6
Magie : 7

Compétences

Armes à Feu : 3
Combat Armé (bâtons) : 4
Combat à Mains Nues : 2
Étiquette (Rue) : 3
Furtivité : 2
Sorcellerie : 7
Théorie Magique : 8

Équipement

Vêtements Pare-balles (3/0)
Browning Max-Power (10 chargeur), plus 2 chargeurs, silencieux, 9M1
6 fétiches de Manipulation non-réutilisables
Bâton (+2 d'Allonge, 5M)

Sorts

Combat
Éclair Mana : 5
Poing de Force : 5
Sommeil : 6

Détection

Détection des Ennemis : 3

Santé

Augmentation de la Force +2 : 4
Traitement des Blessures : 5

Manipulation (sorts nécessitant un fétiche non-réutilisable)

Armure : 8
Contrôle des pensées : 5

Notes : Stone possède trois Élémentaires liés à son service :
Un Élémentaire du Feu de Puissance 5 assigné à Euphoria qu'il protège avec son pouvoir de Garde.
Un Élémentaire du Feu de Puissance 4 qui l'aide à lancer ses sorts de Combat.
Un Élémentaire de la Terre de Puissance 5 à qui il confie le maintien de son sort d'Armure avant de se lancer dans la bataille.

MONITEUR DE CONDITION	
Physique	Etourdissement
Blessure Légère	Etourd. Lég.
Blessure Modérée	Etourd. Modér.
Blessure Grave	Etourd. Grave
Blessure Fatale	Etourd. Fatal

UN WEEK-END AVEC EUPHORIA

DITES-LE AVEC DES MOTS

Waouh ! Euphoria est encore mieux en réalité que dans les puces. Sa beauté et son charme dépassent l'imagination. Vous avez découvert tant de décors fabuleux à travers ses yeux, à moins que vous ne l'ayez accompagnée dans la peau de son partenaire masculin Hans Vandenburg. Et voilà qu'elle est là, devant vous ! C'en est presque incroyable. Elle vous retourne votre regard avec une terreur manifeste.

L'ENVERS DU DÉCOR

Une fois Euphoria entre les mains de ses ravisseurs et mise au secret dans l'appartement de location, les choses se tassent un peu. Euphoria se montre docile et craintive jusqu'à ce qu'elle soit convaincue que les Shadowrunners n'ont pas l'intention de lui faire de mal. Au cours des trois jours que dure sa détention, elle se découvre graduellement et laisse apparaître sa véritable nature. C'est fondamentalement une enfant gâtée, qui rend rapidement le week-end pénible. "Je suis censée dormir dans ce lit ? Mais il est plein de bêtes !"

Vous trouverez plus bas la description de plusieurs événements ou rencontres susceptibles de se produire durant ces trois jours. Laissez les Shadowrunners s'installer, puis introduisez ces péripéties une à une.

LES APPARITIONS MANQUÉES

Quand elle apprend que les Shadowrunners comptent la retenir jusqu'à la fin de la période prévue pour ses apparitions publiques, Euphoria devient beaucoup plus gaie. "Ah, chouette ! Je n'avais aucune envie d'affronter tous ces gens. Vous vous êtes déjà trouvés face à une foule de fans ? Enfin, non, je suppose que non, mais je peux vous dire que c'est affreusement déprimant. Voir tous ces gens piétiner sur place comme du bétail, en m'idolâtrant pour éviter d'affronter leurs petites existences pathétiques..."

PAS DE GELÉE D'AMBRE

C'est Ludivenko qui a fourni la nourriture stockée dans les placards de la kitchenette. On n'y trouve donc pas de Gelée d'Ambre. Euphoria demande gentiment si personne ne voudrait sortir lui en acheter. En cas de refus, elle attend le moment favorable pour faire du charme à l'un des Shadowrunners et gémir qu'elle n'a rien à grignoter. Si tout le reste échoue, elle pique une grosse colère. La Gelée d'Ambre ne contient aucune substance provoquant de véritable accoutumance. Euphoria en raffole, tout simplement.

LA GELÉE D'AMBRE

Quand ils se procureront de la Gelée d'Ambre, les Shadowrunners voudront inévitablement la goûter ou observer Euphoria en train de le faire. A ce moment-là, lisez le passage qui suit à un des magiciens du groupe. Seul l'un d'entre eux est témoin de cette étrange expérience. S'ils sont plusieurs dans le groupe, choisissez



de préférence un chaman, à défaut un chaman des rues et seulement ensuite un mage hermétique. Cette vision est destinée à créer le suspense dans l'esprit des joueurs. Il s'agit d'une sorte de distorsion astrale entraînée par le totem Pourmi, similaire à la prémonition de Craft dans le **Prologue**.

"Eh bien, il est temps d'essayer cette friandise qui fait tellement parler d'elle. Un de tes partenaires dévisse le couvercle d'un flacon de savoureuse Gelée d'Ambre et l'ouvre devant toi. Aussitôt, un flot de minuscules créatures s'en déverse et recouvre ses mains. Tu bondis à son aide en le voyant approcher ses doigts de sa bouche pour se repaître de la masse grouillante. Il ne doit pas se rendre compte du danger. Tu lui fais lâcher la bouteille et agrippe la main qu'il portait à ses lèvres. Les petites créatures sont, en fait, des fourmis, des millions de fourmis, qui passent sur ta main et commencent à te piquer. Ensuite, ton ami te rejette en arrière en proférant des injures. Tu clignes un instant les yeux avant de te rendre compte que tu avais basculé en... en quoi ? en perception astrale ? Reprenant tes sens habituels, tu poses le regard sur le flacon de Gelée d'Ambre renversé sur le sol. Une mixture crèmeuse bleutée s'est répandue sur la moquette. Il y en a également sur ta main et sur celles de ton partenaire. Tu secoues la tête et bats des paupières. Tu as peut-être besoin de sommeil ? Ta main commence à te faire mal. Tu essuies la Gelée d'Ambre et examines son dos. Tu découvres une plaque rougeâtre, comme pourrait en provoquer une morsure d'insecte."

CE QU'ON DIT DANS LA RUE

Si un personnage quitte l'appartement durant ces trois jours, que ce soit pour aller acheter de la Gelée d'Ambre ou pour toute autre raison, il entend parler du kidnapping. Donnez-lui la **Note N°2** (page 64), un article de presse concernant la disparition d'Euphoria. Si quelqu'un souhaite relancer ses Contacts pour tâcher de découvrir ce qu'on sait exactement à propos de l'enlèvement, allez au chapitre **Contacts**, page 54.

PREMIER VERSEMENT

Vendredi matin, la première moitié du salaire des Shadowrunners leur est apportée à l'appartement. Passez au chapitre **Jour de paye** (page suivante).

L'ATTAKUE

Dimanche matin, Pride et ses hommes, engagés par Vincent Burroughs pour retrouver Euphoria, donnent l'assaut à l'appartement. Rendez-vous au chapitre **On a sa flerté** (page XX) pour gérer le combat.

5-5-CHROME

Après l'attaque de Pride, les Shadowrunners doivent déménager. Ils peuvent contacter Juan Diablo pour lui indiquer leur nouvelle adresse et l'endroit où ils veulent recevoir la seconde partie de leur paye.

LA LIBÉRATION

Dimanche soir, les Shadowrunners peuvent relâcher Euphoria.

DEUXIÈME VERSEMENT

Une fois Euphoria remise en liberté, Diablo apporte le reste de la somme convenue en crédibubes non-certifiés. Afin de s'assurer que les Shadowrunners ne vont pas rançonner la star, Ludivenko ne confirme le versement qu'une fois Euphoria en sécurité.

ANTIVIRUS

Il n'y a pas grand-chose qui puisse mal tourner dans ce chapitre, mais les Shadowrunners vont bien trouver...

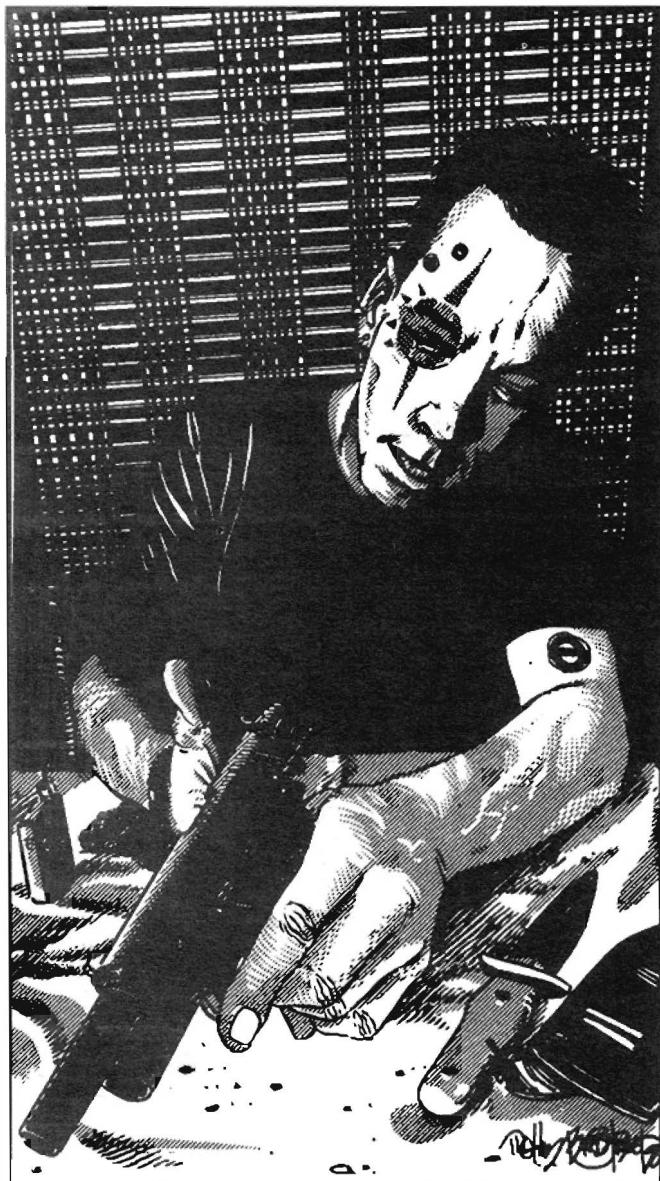


JOUR DE PAYE

DITES-LE AVEC DES MOTS

Vous passez le temps à démonter et à remonter vos armes. Voyez le bon côté des choses : vous devez rester cachés dans ce trou, mais vous êtes bien payés et puis ça n'est pas tous les jours que vous jouez les nounous pour des simstars. Un coup frappé à la porte vous fait sursauter. Vous allez regarder par le judas et découvrez un petit homme portant un imperméable et un chapeau trop grands pour lui. L'un d'entre vous entrebâille la porte et grogne : "Qu'esstuveux ?"

L'homme ne répond pas immédiatement. Il se penche lentement et murmure : "Ainsi font, font, font, les petites marionnettes."



Il se retourne alors et jette un regard le long du couloir, comme s'il craignait d'avoir été suivi. Puis il se penche à nouveau et continue : "Ainsi font, font, font, trois p'tits tours et puis s'en vont." Il vous adresse un signe de tête entendu avant d'ouvrir la main. Elle contient plusieurs créditubes. "Je viens vérifier la plomberie," dit-il à haute voix sur un ton qu'il espère naturel, tout en désignant les créditubes d'un clin d'œil complice.

"Hem... Bonjour, je suis envoyé par..." Il fait une pause, sort un bout de papier et lit : "Mr Johnson." Il jette le papier. "Mon nom est Vernon Gruder. Je suis chargé de vous remettre ces créditubes."

L'ENVERS DU DÉCOR

Bah ! Il arrive à tout le monde de faire des erreurs, et le Mr Johnson de Ludivenko n'est pas parfait. Pour effectuer le premier versement aux personnages, il a choisi un employé qui regarde trop la tridéo. Vernon Gruder est un coursier de Ludivenko (utilisez la **Salariée corporatiste**, page 28 de l'*Écran*). Il apporte un créditube par personnage, chacun chargé de la somme convenue.

Il se présente à l'appartement vendredi matin vers 10h. Il porte un imperméable trop grand et un chapeau encore plus grand. Il est si excité par sa mission clandestine qu'il se prend totalement au jeu. Il s'imagine que chaque remarque des personnages est une sorte de code, chargé d'un double ou même d'un triple sens "Un peu d'ersatz de café pour la route ?" "Ah, de l'ersatz de... Je comprends, je comprends. Merci, mais je n'ai pas le droit d'avoir une arm... Je veux dire, du café. C'est contre la politique de la compagnie." S'il est encouragé, Vernon donnera encore quelques mots de passe idiots comme sa petite comptine à la porte d'entrée.

Le pauvre est complètement inoffensif. Les Shadowrunners peuvent lui tirer les vers du nez s'ils parviennent à surmonter la difficulté qu'entraînent ses double-sens et sa confusion. Il connaît toutes les informations regroupées au paragraphe "Ludivenko" du chapitre **Contacts** (page 57). Les personnages doivent réussir un test d'Interrogation ou d'Étiquette (Corporation) avec un seuil de 3. S'il est menacé physiquement, le seuil de réussite passe à 2.

Si Vernon est autorisé à voir Euphoria, il perd absolument tout contrôle et se livre à une véritable adulation, rappelant certaines scènes de ses sims et se répandant en éloges sur elle. Les personnages devront presque le jeter dehors pour l'arracher à la star.

ANTIVIRUS

Tout mauvais traitement appliqué à Vernon sera rapporté à Mr Johnson et à Ludivenko et pourra être pris en considération lors de futurs engagements. Quand on est des professionnels, c'est 24h sur 24. Vu ?

ON A SA FIERTÉ

DITES-LE AVEC DES MOTS

Voilà déjà un moment que vous écoutez les récriminations d'Euphoria à propos de l'appartement. Il y a de quoi devenir fou. Mais c'est le prix de...

Un bruit dans le couloir extérieur attire votre attention. Vous essayez de vous astreindre au calme, mais quelque chose ne tourne pas rond. Vous attrapez votre arme et criez à Euphoria de se cacher. Trop tard.

Une explosion fait voler la porte en éclats. Échardes et particules de bois. Plusieurs individus vêtus de coquets vêtements de ville occupent le couloir. Ils sont armés. Un gigantesque Noir se dresse derrière eux. Il pousse un rugissement de bête et charge dans la pièce. L'enfer se déchaîne.

L'ENVERS DU DÉCOR

Dimanche matin vers 9h, la planque des Shadowrunners est attaquée par les hommes que Vincent Burroughs a engagés pour retrouver Euphoria. Le groupe est dirigé par un Africain surnommé Pride ("Fierté"). Pride a employé la Sorcellerie Rituelle et une mèche de cheveux d'Euphoria, ramassée dans son penthouse, pour remonter sa piste jusqu'à l'appartement. Il a amené quatre gardes de chez Strice Foods pour jouer les gros bras. Ils font sauter la porte et bondissent à l'intérieur en tirant sur tout ce qui bouge. Euphoria exceptée. Ils ont également des électro-matraques au cas où la star leur causerait des difficultés.

A l'issue du combat, les Shadowrunners voudront probablement déménager. Ils peuvent louer un autre appartement ou bien se cacher chez eux. Le reste de la journée s'écoule sans autre fait marquant. Ils n'ont plus qu'à contacter Diablo pour toucher la deuxième partie de leur salaire avant de relâcher Euphoria dans un quartier acceptable.

ANTIVIRUS

S'ils ont pris la précaution d'installer un système d'alarme ou d'établir un périmètre de surveillance, les Shadowrunners peuvent



peut-être intercepter Pride et ses hommes avant qu'ils n'atteignent l'appartement. Sinon, le combat se déroule très logiquement dans les couloirs du bâtiment.

Si les personnages perdent le combat, Euphoria est libérée et se présente normalement aux apparitions en public prévues pour le dimanche après-midi. Pride n'a révélé à personne l'adresse de la planque, préférant conduire l'affaire à sa façon. Les personnages survivants peuvent y rester le temps de récupérer un peu, quoiqu'il leur faille compter avec Crucius Bunter, le gérant, qui n'apprécie guère que l'on détériore ses installations. Passez ensuite au chapitre Déjà vu (page 27).

LES HOMMES DE STRICE

En tant que vigiles d'une des nombreuses usines Strice, ces hommes n'ont encore jamais connu la véritable action d'aussi près. Peut-être vivront-ils assez vieux pour le regretter.

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
5	3	4	2	3	3	6	-	3	4/3

Réserves de Dés : Combat 4

Compétences : Armes à Feu 3, Combat à Mains Nues 4, Combat Armé 4, Étiquette (Corporation) 2, Étiquette (Rue) 2, Furtivité 2

Équipement : Gilet à plaques (4/3), Seco LD-120 [22 (chargeur), plus 1 chargeur, 6L], Électro-Matraque (+1 d'Allonge, 6G), Étourd. + spécial), Uzi III [24 (chargeur), plus 1 chargeur, Visée Laser, 6M]

MONITEUR DE CONDITION		MONITEUR DE CONDITION	
Physique	Etourdissement	Physique	Etourdissement
Blessure Légère	Etourd. Léger	Blessure Légère	Etourd. Léger
Blessure Modérée	Etourd. Modéré	Blessure Modérée	Etourd. Modéré
Blessure Grave	Etourd. Grave	Blessure Grave	Etourd. Grave
Blessure Fatale	Etourd. Fatal	Blessure Fatale	Etourd. Fatal

MONITEUR DE CONDITION		MONITEUR DE CONDITION	
Physique	Etourdissement	Physique	Etourdissement
Blessure Légère	Etourd. Léger	Blessure Légère	Etourd. Léger
Blessure Modérée	Etourd. Modéré	Blessure Modérée	Etourd. Modéré
Blessure Grave	Etourd. Grave	Blessure Grave	Etourd. Grave
Blessure Fatale	Etourd. Fatal	Blessure Fatale	Etourd. Fatal

MONITEUR DE CONDITION		MONITEUR DE CONDITION	
Physique	Etourdissement	Physique	Etourdissement
Blessure Légère	Etourd. Léger	Blessure Légère	Etourd. Léger
Blessure Modérée	Etourd. Modéré	Blessure Modérée	Etourd. Modéré
Blessure Grave	Etourd. Grave	Blessure Grave	Etourd. Grave
Blessure Fatale	Etourd. Fatal	Blessure Fatale	Etourd. Fatal

PRIDE

Shaka Jubowei a reçu le nom du grand conquérant africain Shaka Zulu. Il a grandi en Afrique, apprenant la magie du Sixième monde auprès de chamans perpétuant toujours les anciennes traditions. Il a quitté son village pour venir se faire un nom dans le monde moderne. Il a rapidement découvert qu'un homme doté de ses talents et de sa sauvagerie pouvait retirer un profit considérable de la location de ses services. Prenant le surnom de Pride, Jubowei est devenu un Shadowrunner très actif, spécialisé dans le rôle de chasseur de primes.

Sa silhouette musculeuse se dresse à près de deux mètres de haut. Sa peau est très sombre et ses longues mèches filandreuses lui tombent jusqu'au bas de la nuque. Ses yeux ont des pupilles verticales comme celles d'un chat. Il porte généralement des vêtements de coupe africaine en cuir véritable.

Pride se comporte comme un aristocrate, mais c'est aussi un homme rusé et qui peut faire preuve d'une grande féroceité. En combat, il ne fait pas de quartier.

Attributs

Constitution : 6
Rapidité : 5
Force : 6
Charisme : 4
Intelligence : 4
Volonté : 6
Essence : 6
Réaction : 5

Réserves de Dés

Astrale : 7
Combat : 7
Magie : 6

Compétences

Armes à Feu : 3
Armes de Jet (Lance) : 6
Combat Armé : 4
Combat à Mains Nues : 5
Étiquette (Corporation) : 1
Étiquette (Rue) : 2
Étiquette (Tribu) : 4
Furtivité : 5
Négociation : 4
Sorcellerie (Rituelle) : 6
Théorie Magique : 5

Équipement

Browning Ultra-Power (10 (chargeur), Visée Laser, 9M)
Matériaux pour loge-médecine (4)
4 menottes en plastique
Vêtements en cuir véritable (2/1)
Lance (+2 d'Allonge, 6G)
Couteau de Survie (8L)

Totem

Lion

Sorts

Combat

Boule de Feu : 5
Missile de Force : 5

Détection

Analyse Psychique : 6
Détection des Ennemis : 3

Santé

Désintoxication Toxine F : 5

Illusion

Spectacle : 3

MONITEUR DE CONDITION	
Physique	Étourdissement
Blessure Légère	Écroulé Léger
Blessure Modérée	Écroulé Modéré
Blessure Gravée	Écroulé Gravé
Blessure Fatale	Écroulé Fatal



DÉJÀ VU

DITES-LE AVEC DES MOTS

Note au Maître de Jeu : Lisez ce passage au personnage à qui vous vous êtes adressé au cours de l'introduction :

Tu es réveillé par la sonnerie de ton téléphone-bracelet qui grésille quelque part dans l'obscurité. Ta tête te lance et ta bouche te donne l'impression d'être à mi-chemin entre du coton et du papier de verre. Tu te souviens vaguement d'un barman qui se faisait appeler Clockwork ("Horloge") et portait une crête de cheveux orange. Il avait aussi un grand médaillon avec un minuscule écran tridéo qui passait en boucle un vieux film anglais du siècle dernier. Il t'a servi un cocktail nommé Éventreur jusqu'à une heure très avancée pour arroser ta rentrée en fonds. Maintenant, la tête te lance et tu as l'impression que ton cerveau va exploser à l'intérieur de ton crâne. Tu te promets d'y aller un peu mollo la prochaine fois que tu feras la fête.

Tu tâtonnes dans l'obscurité en cherchant ton téléphone. Tu finis par mettre la main dessus et t'éclaircis la gorge. Basculant ensuite l'interrupteur de réception, tu pousses un grognement rauque "Ouaip ?"

Le petit écran montre Elliot Whitecastle en veste de smoking. Il tripote sa pipe avec nervosité. "Salut, bonhomme. Écoute, on a

comme un problème. MegaMedia a découvert que c'est vous qui avez fait temporairement disparaître Euphoria. Pour le moment, ils sont calmes. Ils veulent que vous rencontriez Robert Carrone, son manager, à l'accueil du Pacific Towers. Ce matin, à 11 heures. Peut-être qu'ils passeront l'éponge si vous leur glissez quelques informations sur notre employeur. Réunis tes potes et rendez-vous tous au Pacific Towers. Voyez au moins ce qu'il a à dire. Je reste en contact si nécessaire."

Un dernier éclat de lumière verte et l'écran s'éteint et se replie automatiquement. La porte s'ouvre et une grande silhouette se découpe sur le seuil. Les plafonniers vacillent, s'allument. Tu constates que le grand type porte une crête orange et un médaillon qui vocifère quelque chose à propos de Beethoven. "T'as bien dormi, camarade ? Il est temps qu'tu t'tires, j'en ai peur. Reviens nous voir bientôt." Clockwork t'indique la porte arrière de la réserve, où tu as apparemment passé la nuit

L'ENVERS DU DÉCOR

Whitecastle a été contacté par MegaMedia, qui a appris son rôle et celui des personnages par l'intermédiaire de ses contacts.

La seconde disparition d'Euphoria pousse les dirigeants de la corpo à faire pression sur Whitecastle. Ils pensent que les Shadowrunners possèdent peut-être certaines informations ou, au moins, qu'ils ont une idée de l'identité des ravisseurs et de leurs motifs. Ils lui demandent donc de faire le maximum pour qu'ils acceptent de discuter avec Robert Carrone.

En tant que manager de la star, Carrone s'est vu confier la charge de la récupérer. Sa carrière et celle de sa vedette sont en jeu. Pour l'instant, il a décidé de traiter avec les Shadowrunners sur des bases raisonnables. Ayant parlé à Euphoria après son premier enlèvement, il sait qu'ils ne l'ont pas maltraitée.

Le rendez-vous est arrangé pour 11 heures, à l'accueil du Pacific Towers. Quand c'est le moment, passez au chapitre **Rendez-vous avec Carrone** (page 28).

Notez que les médias n'ont pas encore été mis au courant de la seconde disparition d'Euphoria.

ANTIVIRUS

Si les Shadowrunners ne se rendent pas au lieu convenu, ils reçoivent un nouvel appel urgent de Whitecastle. S'ils refusent toujours de rencontrer le manager d'Euphoria, Carrone leur envoie plusieurs agents de Knight Errant, détachés de la sécurité de MegaMedia.

Ces agents font appel à la force si c'est nécessaire.



RENDEZ-VOUS AVEC CARRONE

DITES-LE AVEC DES MOTS

Vous êtes un peu nerveux en pénétrant à l'intérieur du Pacific Towers, mais le vigile ne vous cause pas de difficulté. Quand vous lui dites que vous devez rencontrer Robert Carrone, il vous indique le bar sur votre gauche, en vous expliquant poliment que Mr Carrone vous y attend. Vous le remerciez et vous dirigez vers le bar. L'endroit est quasiment désert, à l'exception d'un grand maigre en costume gris. Il est assis immobile, plongé dans la contemplation de son verre. Ses cheveux roux sont coiffés à la mode corporatiste standard et des lunettes de soleil fumées surplombent son nez fin et aquilin. Tandis que vous approchez, il se retourne sur son siège et vous dévisage.

"Content que vous ayez pu venir, messieurs," dit-il. "Quelqu'un veut boire quelque chose ? Vous en aurez besoin." Après que le barman vous a apporté vos consommations, le rouquin vous fait signe de le suivre dans un petit salon privé jouxtant le bar. Il referme la porte derrière vous, la ferme à clef, contourne la table et s'assied, posant son verre en face de lui. Il allume le générateur de bruit de fond encastré au milieu de la table et un murmure sourd se fait entendre.

"Je m'appelle Robert Carrone. Je suis vice-président de MegaMedia, et c'est moi qui m'occupe de la carrière d'Euphoria. J'étais son manager bien avant qu'elle ne signe chez MegaMedia, et mon intérêt est autant personnel que professionnel. Vous n'ignorez évidemment pas qu'Euphoria a disparu durant tout le week-end dernier. Cet enlèvement a gravement affecté ses revenus de ce mois-ci, parce qu'il a fait tomber à l'eau un excellent contrat passé avec Strice Foods. Mais c'est déjà de l'histoire ancienne, et je ne veux pas y revenir. Malheureusement, il semble que l'histoire se répète.

"Une autre grande corporation, que nous ne nommerons pas, a conclu un accord avec Euphoria pour une nouvelle campagne de promotion. Et Euphoria a disparu encore une fois. Si nous ne la trouvons pas avant ce week-end - en supposant qu'elle soit toujours vivante - alors ce deuxième contrat sera, lui aussi, dénoncé.

"Vous n'êtes pas trop populaires auprès de MegaMedia en ce moment. Les grandes corporations aiment traiter leurs affaires entre hommes d'un certain raffinement et d'un certain statut. Quand des gens de la rue, comme vous, viennent semer la pagaille, elles se fâchent. Votre employeur s'est acquitté de la dette qu'il avait contractée envers nous, de même que votre ami Elliot Whitecastle." Carrone s'interrompt et regarde sa montre. "Pardon, votre regretté ami Mr Whitecastle. Maintenant, c'est à votre tour de régler votre ardoise. Et vous pourrez même en tirer profit.

"Euphoria a été kidnappée une seconde fois à son domicile. J'ai pensé que vous sauriez peut-être ce qui lui est arrivé, aussi ai-je préféré vous charger de la retrouver au lieu d'essayer de vous interroger. Trouvez-la et ramenez-la moi avant samedi. Je vous offre 20 000 nuyens, ou la moitié seulement si vous la ramenez samedi après 6 heures du matin. Vous acceptez le boulot, et MegaMedia oublie votre participation dans le premier kidnapping. Vous le refusez, et tout ce que je peux vous promettre, c'est le traitement que Mr Whitecastle a reçu voilà un quart d'heure."

A ce stade, faites une pause pour discuter du tarif de la course.

"Comme je vous le disais, Euphoria a été enlevée dans son penthouse, ici, à Pacific Towers. MegaMedia avait étendu le contrat de Strice Foods avec Knight Errant Security pour assurer la protection d'Euphoria, le temps de trouver un remplaçant à Osprey. Malheureusement, cette précaution s'est avérée insuffisante. Je pense que nous devrions monter jusqu'à l'appartement pour vous laisser commencer votre enquête. On n'a pratiquement touché à rien depuis la découverte des corps.

"Un dernier mot. Rien de tout ceci ne doit filtrer vers la presse. Une mauvaise publicité pourrait entraîner la dénonciation du contrat par le sponsor actuel d'Euphoria. MegaMedia se charge d'expliquer aux médias la disparition de l'équipe de Knight Errant."

L'ENVERS DU DÉCOR

MegaMedia a passé un contrat avec Ludivenko pour une campagne de promotion de leur nouveau Blue Bacosoy. Lorsque Carrone s'est rendu chez Euphoria pour lui en parler, elle avait été



enlevée une seconde fois. Il a immédiatement tout mis en œuvre pour la retrouver. Pendant ce temps, MegaMedia a découvert la participation de Ludivenko dans le premier kidnapping ; mais ses dirigeants ont choisi de passer l'éponge en échange du contrat pour les services d'Euphoria. Ludivenko a révélé les noms de Whitecastle et des Shadowrunners pour que la corpo puisse en tirer vengeance.

Carrone soupçonnait Whitecastle, ou peut-être les Shadowrunners, d'en savoir long sur le second enlèvement ; c'est pourquoi, il a engagé les personnages. Il a fait interroger l'Arrangeur, mais celui-ci n'était manifestement au courant de rien et il l'a fait éliminer. Il compte maintenant sur la menace et les nuyens pour convaincre les Shadowrunners de lui ramener Euphoria. Naturellement, les personnages ne savent rien à propos de cette seconde disparition. Ils ont, cependant, tout intérêt à jouer le jeu de Carrone.

Celui-ci est prêt à leur verser 20 000 nuyens chacun, ou la moitié seulement s'ils ramènent Euphoria après 6 heures samedi matin. Cette date limite est imposée par les délais d'enregistrements des publicités Ludivenko. Les personnages peuvent négocier le tarif selon la procédure habituelle, chaque succès supplémentaire augmentant ou diminuant la somme de 1 000 nuyens. Carrone refuse de révéler le nom de la corpo qui a signé le nouveau contrat d'Euphoria, arguant qu'il s'agit d'une affaire confidentielle. Il insiste sur la nécessité d'une course discrète, pour ne pas alerter Ludivenko.

Il veut également un rapport complet sur l'évolution des recherches toutes les huit heures. Sans exception.

L'empreinte de son pouce active l'ascenseur qui entraîne tout le monde jusqu'à l'appartement d'Euphoria. Il conduit les personnages à l'intérieur du penthouse pour leur faire examiner les lieux. Allez au chapitre **Envolée !** (page suivante). Quand les personnages regagnent la rue, ils apprennent la mort de Whitecastle dans un attentat à la bombe, à son domicile. Selon la rumeur, seule l'identification dentaire aurait permis de reconnaître le corps.

ANTIVIRUS

Si les Shadowrunners refusent la course ou s'en prennent à Carrone, ils doivent ensuite affronter la vengeance de la corpo. L'aventure est finie pour eux, à moins que vous ne trouviez un moyen de les y réintégrer. Peut-être qu'Euphoria parvient à s'échapper de la Fourmilière avant le début de sa métamorphose ; elle en sait trop désormais pour que Craft la laisse vivre... Ou peut-être qu'une relation des Shadowrunners a été kidnappée pour servir de corps d'accueil, ou bien qu'ils assistent au kidnapping, ou encore que, par un étrange retournement du sort, ils en sont eux-mêmes victimes.



ENVOLEÉ !

DITES-LE AVEC DES MOTS

L'ascenseur vous entraîne rapidement au sommet du Pacific Towers. La cabine ralentit, s'arrête et s'ouvre sur le couloir du 20ème étage. La porte de l'appartement d'Euphoria est légèrement entrebâillée. Une chaise est posée dans le couloir, avec une tasse d'ersatz de café froid posée à côté, sur la moquette. Tout est calme. Trop calme.

Il n'y a rien à voir dans le vestibule. Mais dans le séjour...

La logique semblerait indiquer qu'il y avait plusieurs hommes, vous identifiez même divers fragments d'uniformes de Knight Errant, dispersés parmi les morceaux. Le carnage est terrifiant. Après toutes ces années passées à courir les ombres et les ruelles, vous n'aviez encore jamais vu de mutilations aussi épouvantables. Vous priez Dieu que, quels que soient les auteurs de ce massacre, il ne s'agisse pas d'êtres humains.

L'ENVERS DU DÉCOR

Euphoria a été enlevée par Craft, assisté d'une ouvrière sous forme charnelle et de plusieurs soldats sous forme véritable. Lundi, après avoir été relâchée, elle s'est rendue avec Carrone au bureau de Vincent Burroughs, pour essayer d'obtenir une indemnisation malgré ses apparitions manquées. L'entrevue s'est soldée par un échec, une clause de son contrat permettant à Burroughs de retenir son salaire si elle manquait à ses engagements.

Mardi matin, Burroughs a appris par l'entremise d'un espion corporatiste que Ludivenko signait avec MegaMedia pour une campagne de promotion de Blue Bacosoy. Il a immédiatement alerté Craft et lui a demandé de se débarrasser d'Euphoria avant qu'elle ne tourne les publicités Ludivenko. Il pensait ainsi rendre à la corpo la monnaie de sa pièce. Craft, perdu dans ses fantasmes, a vu là une opportunité de faire une Reine. Il a accepté de s'occuper d'Euphoria.

Mardi soir, dès la tombée de la nuit, plusieurs soldats l'ont porté, lui et une ouvrière, en haut des murs du Pacific Towers. L'un d'eux a déchiré le plastique de la véranda et le groupe s'est introduit dans le penthouse. Agissant rapidement, les soldats se sont jetés sur les agents de Knight Errant pris par surprise. L'affrontement a été très court. Euphoria s'est évanouie au milieu du carnage. Les soldats l'ont alors emmenée avec Craft.

Les Shadowrunners peuvent trouver plusieurs indices significatifs dans l'appartement. Ils sont présentés dans la description de chaque pièce. Consultez le plan de l'appartement dans le chapitre **Une étoile entre les doigts** (page 17).

Le principal se trouve dans le studio d'enregistrement. Lors de l'attaque, Euphoria répétait quelques scènes de *Jungle Huntress* ("La Chasseresse de la Jungle"). Elle utilisait son Lien Sensitif sans fil, et Craft ne s'est pas rendu compte qu'elle enregistrait. La majeure partie de l'action a été fixée dans l'équipement simsens du studio.



LE LIEU DU CRIME

(Se référer au plan de la page 18)

Hall d'entrée (1)

Il contient un poste de garde abandonné. Une chaise est installée près de la porte, avec une tasse d'ersatz de café froid posée à côté. La porte principale est grande ouverte.

Séjour (3)

C'est ici que s'est déroulé l'essentiel de l'action. Les portes du vestibule, du studio d'enregistrement et de la véranda sont ouvertes. Sur le seuil du vestibule, une grande tache rouge sombre s'étend sur la moquette, au milieu des lambeaux d'un uniforme de Knight Errant et d'une HK227 au chargeur plein. L'agent posté dans l'entrée a rencontré son destin... Il y a beaucoup de sang, mais seulement quelques morceaux du corps.

Ce qui reste des deux autres gardes est dispersé à travers le séjour. L'examen attentif d'une personne compétente révèle que toutes les blessures ont été causées par déchirement ou arrachement. Aucune trace de balle ou de lame. Les auteurs de ce carnage devaient être d'une force inimaginable.

Les portes vitrées menant à la véranda sont fracassées, et le vent s'engouffre par la déchirure dans l'enveloppe de plastique. La réussite d'un test de Perception (8) permet de remarquer de grands trous dans le plafond, qui tracent un chemin direct des

portes de la véranda jusqu'au-dessus de la tache sombre à l'entrée du vestibule.

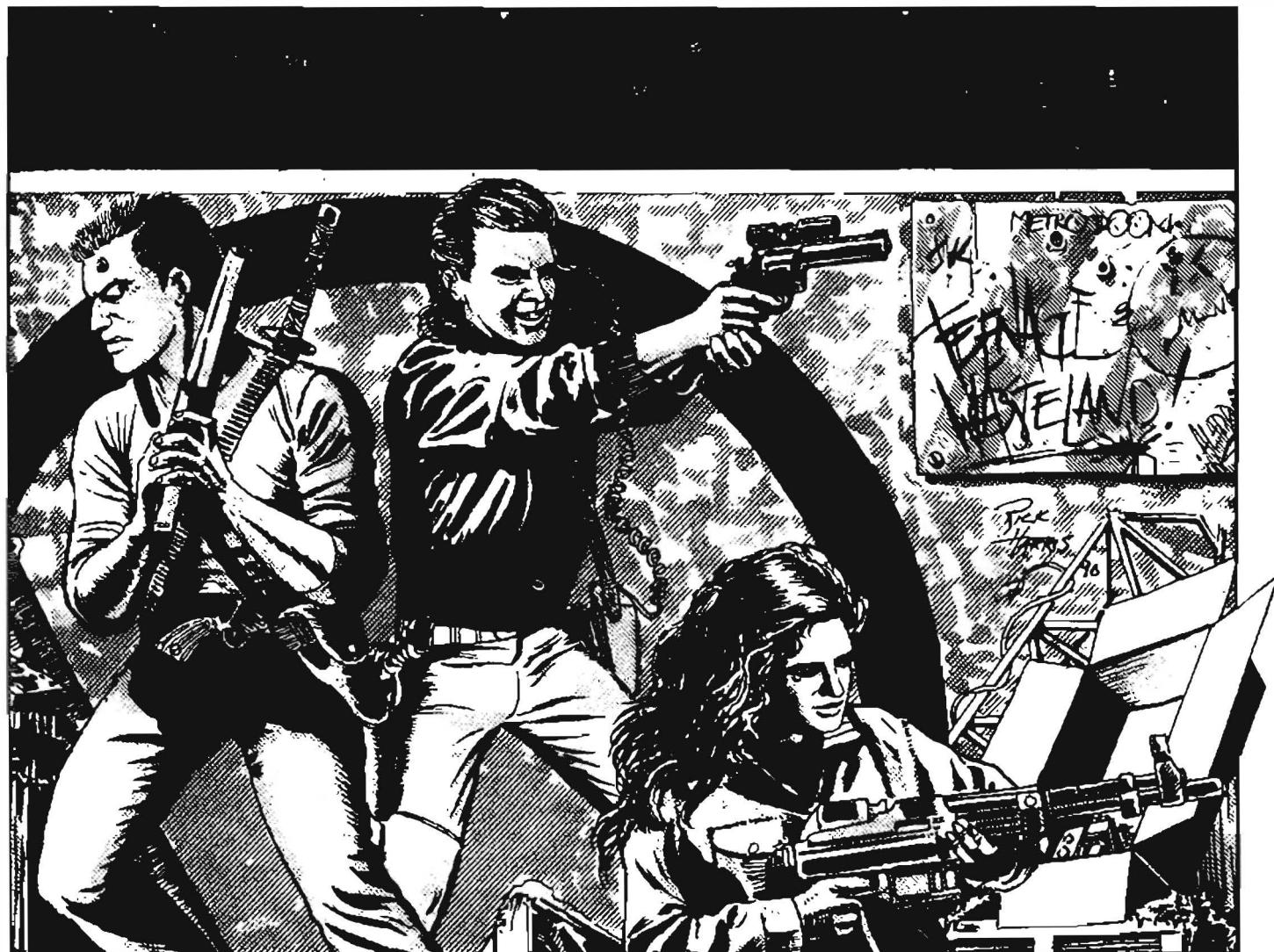
Celle d'un test de Perception (5) permet également de découvrir une petite traînée de gelée brune sur la moquette, près du canapé. L'ouvrière a bavé un peu de substance nutritive au cours de l'opération. Si un personnage a goûté à la Gelée d'Ambre, il parvient peut-être à reconnaître le goût ou l'odeur de cette substance. Cela exige la réussite de deux tests, l'un avec un seuil de réussite de 6 pour l'odeur et l'autre avec un seuil de réussite de 4 pour le goût. En cas de succès, le personnage détecte une vague relation entre la gelée brune et la friandise.

Studio d'enregistrement (4)

Le matériel est encore sous tension. Cet équipement étant plutôt complexe, il faut réussir un test d'Électronique (3) ou d'Intelligence (9) pour repasser l'enregistrement. Des casques de simsens sont accrochés au mur, mais les Shadowrunners équipés de data-jacks peuvent se connecter directement avec un câble spécial. Si l'enregistrement est repassé, voyez **Projection privée** (page suivante).

Véranda (5)

L'endroit est glacial, à cause de la grande déchirure dans l'enveloppe de plastique. Les restes macabres du garde du hall d'entrée sont dissimulés au milieu des plantes tropicales.



PROJECTION PRIVÉE

Note au Maître de Jeu : l'enregistrement que le personnage est sur le point d'expérimenter est puissant. Il a été effectué à pleine sensibilité, tous les inhibiteurs et autres filtres supprimés. Étant la copie directe de l'original, repassée de plus sur le matériel de niveau professionnel qui a servi à l'enregistrement, il dégage une intensité exceptionnelle. Les émotions brutes sont plus puissantes qu'avec une puce BTL.

Le joueur dont le personnage revit l'enregistrement ne doit pas hésiter à vous interrompre s'il souhaite arrêter la lecture, se débrancher ou arracher son casque.

Lisez le texte suivant :

Tu enfiles le casque de simsons. Il te faut l'ajuster à la taille de ton crâne, car il a été dessiné pour quelqu'un d'autre. Mais il est confortable. D'un geste confiant, tu appuies sur l'interrupteur du panneau de contr...

Le monde extérieur vire au noir et, pendant un moment, tu flottes dans des limbes impalpables, dans un non-monde de ténèbres. Il n'y a rien que tu puisses toucher, entendre ou ressentir. Un nouveau flottement et le monde extérieur revient.

Tu éprouves le contact délicat de ses vêtements de soie contre ta peau, la texture moelleuse du tapis de luxe sous tes pieds. Tu t'avances vers une des consoles qui occupent la pièce vide et elle procède à quelques ajustements, réglant méticuleusement le système sur sa propre psyché, conditionnée et expérimentée.

Tu te tournes vers la droite et elle presse quelques boutons, faisant apparaître le script de la scène du jour. C'est une scène dure et cruelle. La Chasseresse de la Jungle retourne à son village pour trouver toute sa famille et ses amis massacrés. Elle soupire. Elle n'aime pas cette histoire : la violence l'ennuie. Une désagréable familiarité commence à se faire jour. Elle presse d'autres contacts et une série d'images apparaît sur un autre moniteur. D'autres photos. Guerre. Famine. Maladie. Faim. Pauvreté. Tu les regardes, et son chagrin te submerge.

De telles douleurs, infligées aux gens par leurs semblables. La tribu de la Princesse massacrée tandis que les hélicoptères corporatistes tirent, salve après salve, des fusées au napalm sur le village. Le visage des enfants alors que monte le niveau des eaux polluées du Bangladesh. Une émeute raciste à Chicago, un millier de personnes et une vieille femme qui se fait piétiner. Un jeune homme portant le corps de son épouse sur les marches d'une église, du sang tachant ses vêtements. Horreur. Tristesse. Douleur. Colère...

Un craquement sonore brise sa concentration, faisant éclater son contrôle en de multiples fragments d'émotion qui s'éloignent en tournoyant. Ses sens sont à vif, ses émotions intenses. Les lumières du studio lui blessent les yeux, les bruits provenant du séjour écorchent ses oreilles.

Tu traverses la pièce en quelques pas rapides qui t'amènent devant la porte. En attrapant le montant, tu touches quelque chose de tiède et de poisseux sur l'autre côté de la porte. Tu l'ouvres doucement pour jeter un coup d'œil dans le séjour.

Il fait très sombre. Des silhouettes floues évoluent à travers la pièce. L'odeur du sang. Une puanteur indéfinissable. Un bruit de chair qui se déchire et un hurlement d'origine humaine. Ensuite, le rire caguetant de quelque chose qui ne l'est pas.

Tes yeux s'habituent à l'obscurité et tu vois une forme se dresser devant toi. Un liquide épais goutte au bout de ses bras, là où il devrait y avoir des mains, sauf qu'il n'y en a pas. Une odeur douceâtre et éœurante, presque familière, t'assaille de toutes parts. C'est pour toi qu'ils sont venus. Ils vont te tuer. Tu vas mourir.

Une seconde silhouette s'approche, et une autre encore. Tu les distingues à peine dans la lumière qui provient du studio. La première te sourit. Tu peux le sentir. Sa puanteur agresse tes sens. De longs cheveux blonds filasses pendent de part et d'autre de son visage. S'il était plus jeune et plus propre, tu pourrais le trouver beau. La silhouette derrière lui est également humaine, mais elle reste immobile et silencieuse. Des cheveux noirs coupés courts, des jeans sales et déchirés, et un tee-shirt marqué "Garret's



Bar & Grill". Il te fixe des yeux. Son regard a quelque chose d'anormal.

"Ah, Euphoria. Plus belle que jamais," dit l'homme le plus proche. Cette même odeur écoeurante dans son haleine. "N'aie pas peur. Tout va bien." Il incline la tête et rit tout seul. "Quelle réflexion stupide ! Non, aie peur, au contraire. Tout va mal !"

Il rit encore et tend la main pour t'attraper le bras. "Burroughs m'a demandé de m'occuper de toi. C'est ce que je vais faire. Je vais faire de toi une Reine."

Soudain, une silhouette se dresse sur ta gauche. Elle a perdu un bras, mais son autre main brandit l'acier luisant d'une mitrailleuse. Elle pousse un hurlement, tandis qu'un faisceau de lumière rouge jaillit au-dessus du canon et se pose sur le front de l'homme qui rit. Son corps est agité d'un spasme au moment où une forme sombre se laisse tomber du plafond et l'écrase au sol. Un bras difforme dissimulé dans la manche d'un imperméable s'élève et retombe, s'élève encore en arrachant quelque chose. Des gouttelettes sombres et chaudes se répandent sur le mur, sur ton visage.

Euphoria s'effondre. Tout redevenant noir.

En repassant l'enregistrement de l'enlèvement d'Euphoria, les Shadowrunners pourraient bien obtenir davantage qu'ils n'espéraient. L'équipement simsons de la star a été modifié de façon à supprimer inhibiteurs et filtres, comme sur un lecteur de puces "Better Than Life". Ce ou les personnages qui revivent l'enregistrement ressentent exactement le même stress mental qu'Euphoria lors du kidnapping. Encouragez vos joueurs à intégrer les conséquences de cette expérience traumatisante dans le jeu de leur personnage.

Ceux qui assistent à la lecture de l'enregistrement voient leur compagnon en reproduire fidèlement tous les événements, se déplacer à travers le studio et jusque dans le séjour, tandis que son corps réagit automatiquement aux sensations brutes qui l'assailgent.

L'installation simsons peut être modifiée pour rétablir les inhibiteurs. Il faut réussir pour cela un test d'Électronique C/R (4) avec un temps de base de 4 heures, à condition de disposer de l'outillage indispensable. Une fois les inhibiteurs remis en marche, l'enregistrement n'entraîne plus le même stress chez ses utilisateurs. Remarquez qu'il est mémorisé dans la console d'Euphoria et qu'avant de pouvoir le faire lire par une autre machine, il faut le dupliquer sur une puce simsons vierge. La copie nécessite la réussite d'un test d'Électronique (5) avec un temps de base de 30 minutes. Il y a des puces vierges dans le studio.

Les Shadowrunners peuvent poser à Carrone toutes les questions qu'ils désirent. Il répond au mieux de ses connaissances, sans rien dévoiler qui puisse nuire à MegaMedia. Le nom de Burroughs évoque pour lui un cadre de Strice Foods, dont il ne sait pas grand-chose. Il l'a rencontré une ou deux fois pour organiser la série d'apparitions d'Euphoria appuyant la promotion de la Gelée d'Ambre, et il peut leur indiquer l'adresse de son bureau (Soykyo Office Plaza, 9ème étage). Il est incapable d'identifier Craft sur l'enregistrement.

Après avoir examiné l'appartement et interrogé Carrone, les personnages ont le choix entre différentes options. Toute tentative



de localiser Euphoria en faisant appel à la magie est vouée à l'échec. A ce stade, la malheureuse est possédée par l'esprit de la Reine qui voile entièrement sa forme astrale. Ils peuvent aller trouver leurs contacts. Passez alors au chapitre **Contacts** (page 54). Si un decker s'introduit dans le système informatique de Strice Foods, voyez le chapitre **Intrusion chez Strice** (page suivante). Si les Shadowrunners décident de se rendre au Garrety's Bar & Grill, allez à **Portés disparus** (page 35). Enfin, quand ils sont prêts à parler à Burroughs, voyez **Hey, Vince !** (page 36).

ANTIVIRUS

La seule difficulté sérieuse qui risque de se présenter ici est que les Shadowrunners passent à côté de l'enregistrement simsons. Ils peuvent toujours aller voir Burroughs, mais il leur sera difficile d'en tirer grand-chose sans l'enregistrement pour le confondre. Dans ce cas, laissez-les continuer leur enquête et faites intervenir Carrone un peu plus tard. Il a trouvé l'enregistrement et pense que les Shadowrunners devraient venir le voir.

INTRUSION CHEZ STRICE

L'ENVERS DU DÉCOR

Si les personnages choisissent de pénétrer le système informatique de Strice Foods, ils doivent d'abord trouver son adresse selon la procédure habituelle (*Shadowrun*, page 165), à moins qu'ils ne l'obtiennent par un contact en réussissant un test d'Étiquette (Rue) (8), d'Étiquette (Corporation) (6) ou d'Étiquette (Matrice) (5). Le système ne comporte aucun indice d'intérêt vital mais une intrusion peut, néanmoins, s'avérer financièrement fructueuse. Si l'enquête piétine, vous pouvez glisser quelques informations supplémentaires dans le système, par exemple une quittance de loyer portant le nom et l'adresse de la boutique de talismans de Craft, ou un mémo concernant un rendez-vous entre Burroughs et Craft.

Si une alerte externe est déclenchée, le système se coupe automatiquement en deux minutes. Les résultats obtenus par une Cl Trace sont aussitôt transmis à l'imprimante du terminal de Burroughs et font l'objet d'une sortie papier. Si le decker opère durant la journée, Burroughs se trouve dans son bureau et appelle la Lone Star à qui il communique les résultats de la Cl. Sinon, Burroughs ne découvre la sortie imprimante que le lendemain matin.

PLAN DU SYSTÈME INFORMATIQUE DE STRICE FOODS

Il s'agit d'un système bas de gamme, comportant très peu de ces options graphiques et autres icônes mirobolantes qui ornent les systèmes des corporations plus fortunées.

NA : nœud d'accès au système UC : unité centrale

UST : unité de sous-traitement

PE/S : port d'entrée/sortie

USD : unité de stockage des données

NE : nœud esclave

NA (Numéro 2206 (312-1752), Rouge 5, Flux 5) : Apparaît comme un gigantesque mur de cristal avec une porte surmontée du logo de Strice Foods

UST 1 (Orange 3, Trace et Éjecte 3) : Un simple polygone dans lequel le programme Trace apparaît comme une boule de lumière scintillante

USD 1 (Orange 3, Barrière 4) : Prend la forme d'un labyrinthe de couloirs tortueux dont les murs s'illuminent de données emmagasinées. La Barrière apparaît comme un champ miroitant à l'entrée du labyrinthe. Les commandes sont enregistrées ici. On y apprend notamment que les seuls produits livrés à l'usine de production de la Gelée d'Ambre sont les flacons, un agent colorant bleu et du nutrisoja bas de gamme prétraité. Comment produire une friandise avec de tels ingrédients demeure un véritable mystère. On y apprend également que MegaMedia devait recevoir 1 280 000 nuyens pour les trois apparitions d'Euphonia. L'unité de stockage renferme également des factures de Knight Errant Security, une de MegaMedia pour la production d'une sim promotionnelle de cinq minutes, et les quittances de location des locaux prévus pour la campagne. Quatre fichiers paraissent négociables sur le marché. Ils font 70 Mp chacun et peuvent se revendre pour la somme globale de 28 000 nuyens.

UST 2 (Orange 3, Killer 4) : Là encore, un simple polygone. Si la Cl Killer se manifeste, elle prend la forme d'un diamant étincelant d'énergie orange.

PE/S 1 (Vert 3, Flux 3) : Apparaît comme une pyramide blanche animée de pulsations d'énergie. Il s'agit du terminal de Burroughs dans son bureau, au 9ème étage du Sokyo Office Plaza.

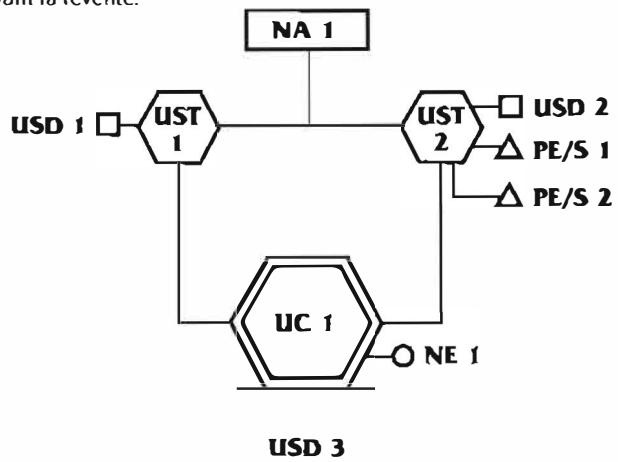
PE/S 2 (Vert 2, Flux 2) : Un groupe de port d'entrée/sortie représentant les divers postes de travail des différents départements. Ils apparaissent tous sous la forme d'une pyramide orange standard.

USD 2 (Orange 5, Brouillage 3) : Se présente comme une grande bibliothèque comportant de multiples tunnels et petites pièces. Les "livres" représentent les fichiers. Le Brouillage s'illumine au-dessus de l'entrée et pousse son vrombissement habituel. Les comptes à recevoir sont enregistrés ici. Ils constituent trois fichiers de 80 Mp chacun, pour une valeur totale de 60 000 nuyens. Le prix de vente auprès d'un Arrangeur sera naturellement inférieur.

UC (Orange 4, Barrière 3, Killer 4) : Apparaît comme une grande pièce octogonale aux murs scintillants. La Barrière est un champ d'énergie bleutée entourant le périmètre extérieur de l'unité centrale. La Cl Killer a la forme d'une petite boule sombre tourbillonnante d'où sortent des lames d'acier bleuté.

NE 1 (Orange 4, Blaster 3) : Se présente comme un gros camion portant le logo de Strice Foods sur le côté. Ce nœud esclave est relié aux camions auto-pilotés qui servent dans les différentes usines de la compagnie, y compris l'usine de production de la Gelée d'Ambre. Les camions ne peuvent pas être contrôlés à partir du nœud. Son unique fonction consiste à alerter la compagnie si un des pilotes automatiques se bloque. Quelqu'un doit alors se rendre sur place pour décoincer le camion. L'adresse de l'usine de Gelée d'Ambre dans les Puyallup Barrens est indiquée ici. La Cl Blaster apparaît comme une petite tourelle au sommet du camion.

USD 3 (Vert 3) : Se manifeste comme une pièce carrée. La liste des détaillants et distributeurs Strice Foods à Seattle est conservée ici. Il y a deux fichiers de 40 Mp, pour une valeur totale de 4 000 nuyens avant la revente.



SYSTÈME INFORMATIQUE DE STRICE FOODS

PORTÉS DISPARUS

DITES-LE AVEC DES MOTS

Le Garrety's Bar & Grill est suffisamment proche des quartiers chauds pour dégager comme un parfum de danger, mais en même temps suffisamment loin pour éviter la clientèle des vrais durs. C'est le genre d'établissement qu'aiment à fréquenter les corps désireux de s'encanailler, parce qu'il a l'aura d'un bar des rues tout en étant relativement sûr. Mais ceux qui ont vraiment goûté à l'action n'y voient qu'une pâle imitation.

L'endroit comporte un bar, une piste de danse et quelques tables et alcôves. Plusieurs consoles simsens et jeux d'arcade fonctionnant avec un créditube sont alignés dans un coin. Vous avisez une serveuse portant un tee-shirt Garrety's Bar & Grill, identique à celui que vous avez vu dans la sim. Plusieurs autres serveuses et serveurs passent dans la salle, tous avec le même tee-shirt. Un grand type à l'air bovin se tient derrière le bar, discutant avec les clients.

L'ENVERS DU DÉCOR

Si les Shadowrunners décident de suivre la piste du tee-shirt aperçu dans la sim, ils aboutissent au Garrety's Bar & Grill, un pub-restaurant situé à Downtown (son adresse est dans l'annuaire). On y sert principalement des grillades. Le bar est bien fourni et s'adresse surtout à une clientèle de sararimen de bas niveau et autres représentants des classes moyennes.

L'homme derrière le bar, Bill Garrety, est le patron et le propriétaire des lieux. (utilisez le **Barman de SRII**, page 204). Trois serveuses et un serveur sont de service (utilisez le **Piéton de l'Écran**, page 26). Le soir, un vendeur troll est également présent (**SRII** page 213).

L'ouvrière qui apparaît dans l'enregistrement simsens effectué par Euphoria est un ancien employé du Garrety's, nommé Van Willis. Il a été kidnappé il y a un mois dans la ruelle derrière le bar, alors qu'il vidait les poubelles dans une benne. Garrety l'a vu se faire entraîner dans une bouche d'égouts, mais il n'a rien dit et il ne dira rien. Il n'est pas particulièrement courageux et a entendu raconter d'étranges histoires à propos d'une série de disparitions dans le quartier. Il considère qu'une pauvre andouille, juste bonne à essuyer les tables de son bar, ne vaut pas qu'il aille se mettre à dos un culte de fanatiques.

Si les personnages posent des questions à propos d'un serveur qui aurait disparu, Garrety feint l'ignorance. Il admet seulement que Van Willis, qui travaillait pour lui et qui n'a plus donné signe de vie depuis un mois, correspond à peu près à leur description.

Deux des serveuses connaissaient Willis. La première ne peut que confirmer son inexplicable disparition voici environ un mois. La seconde, Wendy Phillips, en raconte un peu plus long aux Shadowrunners s'ils peuvent lui parler à l'écart de Garrety. S'ils ne le font pas, elle s'approche d'eux au moment où ils quittent le bar et leur demande : "Hé, c'est vous qui posez des questions à propos de Van Willis ?" Ensuite, elle leur raconte l'histoire suivante :

"Je connaissais bien Van, parce qu'on avait les mêmes horaires. C'était un gentil gars, quoique un peu dur à la détente. Il aurait pas décroché la médaille olympique de l'intelligence si vous voyez ce que je veux dire. Enfin bref, il a disparu ça fait environ un mois. Je crois que Garrety en sait plus qu'il ne veut bien le dire, mais je ne peux pas le blâmer s'il préfère la boucler. En ce moment, on parle beaucoup d'un genre de culte qui enlève des types dans la rue, et je crois que ce sont eux qui ont pris Willis. Au début, je pensais que c'était une blague comme cette histoire avec le Barghest, l'an dernier, mais j'ai revu Willis il y a deux semaines. Il était tard et la plupart des lampadaires étaient cassés, mais je l'ai quand même reconnu de loin. Je l'ai appelé et je me suis dirigée vers lui, mais il m'a regardée et il est parti en courant. Seulement j'avais eu le temps de mieux le voir, et il avait changé. Je suis sûre que c'était lui, mais il avait comme des cicatrices sur tout le visage. J'ai eu peur et je me suis mise à courir moi aussi."

Wendy ne se souvient plus à quel endroit exactement elle a aperçu Willis, car à ce moment-là elle était en plein trip et elle s'était trompée de station. La seule chose qui lui reste en mémoire est que Willis se tenait devant une boutique appelée "Magic Crafts". Il s'agit de l'ancienne boutique de Dorin, quoiqu'elle ne puisse pas le savoir. Elle imagine que les cicatrices de Willis faisaient partie d'une sorte de rituel initiatique du culte qui l'a enlevé. En réalité, il s'agit de parties chitineuses qui recouvrent sa peau.

ANTIVIRUS

Si les Shadowrunners sont assez stupides pour déclencher une bagarre au Garrety's, laissez-les se faire passer à tabac, c'est tout ce qu'ils méritent.

HEY, VINCE !

DITES-LE AVEC DES MOTS

Elle vous dévisage, l'air encore plus éberlué qu'auparavant
"Vous voulez voir OUI ?"

Elle pousse un ricanement de dérision, comme si votre demande était la plus comique qu'elle ait jamais entendue.

L'ENVERS DU DÉCOR

Tôt ou tard, les Shadowrunners voudront discuter avec Vincent Burroughs, le directeur de Strice Foods chargé de la Gelée d'Ambre. Son bureau se trouve au 9ème étage de l'immeuble Soykyo Office Plaza, à Downtown. Tous les bureaux centraux que possède Strice Foods à Seattle sont regroupés aux 9ème et 10ème étages du bâtiment.

Être reçu par Burroughs dans son bureau demande de la finesse et pas mal de baratin. Si les personnages forcent sa porte l'arme au poing, plusieurs patrouilles de la Lone Star se manifestent bientôt pour procéder à leur arrestation. Il leur faut réussir toute une série de tests d'Étiquette (Corporation) avant d'être admis en présence de Burroughs. Adaptez les seuils de réussite en fonction de la qualité d'interprétation de vos joueurs. L'apparence générale des personnages peut également influencer leurs chances. Un groupe en costumes trois-pièces peut bénéficier d'un -1 à ses seuils de réussite, tandis qu'un groupe à l'aspect hétéroclite, bardé de fusils d'assaut subira peut-être un +4, plus un coup de téléphone à la Lone Star ou à la sécurité de l'immeuble. Si les personnages sont plusieurs à vouloir employer leur Compétence d'Étiquette, leur seuil de réussite augmente de +2 par individu supplémentaire après le premier.

En parvenant au 10ème étage, les Shadowrunners doivent d'abord passer le barrage de la réceptionniste (utilisez la **Secrétaire corporatiste** de SRII, page 211). Elle se montre polie envers les visiteurs, mais il faut réussir un test d'Étiquette (Corporation) (5) pour qu'elle les laisse passer.

Succès

Résultats

- | | |
|-----|--|
| 0 | "Je suis désolée, mais Mr Burroughs a des rendez-vous pour le restant de la journée. Essayez demain, ou bien téléphonez pour prendre rendez-vous, je le regrette." |
| 1-2 | "Oui, la secrétaire de Mr Burroughs va vous recevoir pour vous fixer un rendez-vous. Mais je crois que Mr Burroughs est occupé en ce moment." |
| 3+ | "Ma foi, si vous êtes attendus... Bien sûr. Au fond du couloir, deuxième porte à droite." |

Une fois parvenus devant la secrétaire particulière (SRII, page 211) de Burroughs, les Shadowrunners doivent encore réussir un test d'Étiquette (Corporation) (6) pour déterminer dans combien de temps ils seront reçus. Le temps de base est de 8 heures, divisé

par le nombre de succès obtenus. Il est tout à fait possible que le résultat reporte l'entrevue au lendemain. Quatre succès ou plus permettent d'obtenir une entrevue immédiatement.

La secrétaire finit donc par conduire les personnages dans le bureau de Burroughs. Occupant un coin de l'immeuble, il offre une double perspective sur la ville. Il comporte également un mobilier somptueux, un bar bien fourni et un gigantesque bureau comportant un terminal informatique et une imprimante. Le terminal donne accès au système comme indiqué dans **Intrusion chez Strice** (page 34).

Quand les personnages le rencontrent, Burroughs est au bord de la dépression nerveuse. Craft l'a contacté voici quelques jours pour l'informer que la production de Gelée d'Ambre était interrompue pour une durée indéfinie. Il n'a pas dit pourquoi (en fait, l'esprit de la Reine lui a réclamé de mobiliser la Fourmilière pour la création et l'entretien de son cocon).

Incapable de joindre Craft, Burroughs a demandé au chef de la sécurité, Henry Killian, de prendre quelques hommes et d'aller inspecter les sections interdites de l'usine (où se trouve la Fourmilière). Il espère ainsi découvrir les raisons de l'arrêt de la production, ainsi que la cachette de Craft. Ses supérieurs le pressent déjà d'accélérer la cadence, mais s'ils s'aperçoivent, qu'en plus, la production est totalement interrompue, Burroughs sera certainement rétrogradé et muté à un autre poste.

Malheureusement pour lui, ses affaires vont de mal en pis. Les hommes de Killian se sont fait massacrer par les soldats fourmis. Craft, rendu furieux, lui a envoyé un soldat sous forme véritable (Puissance 3) pour le tuer.

Burroughs invite les Shadowrunners à s'asseoir, acceptant de bonne foi le prétexte qu'ils ont inventé pour accéder jusqu'à lui. Il se montre agréable et courtois, jusqu'à ce que les personnages orientent la discussion sur les mésaventures d'Euphoria ou les secrets de la Gelée d'Ambre. Il feint d'ignorer la seconde disparition d'Euphoria. "Vraiment ? Ils n'en n'ont pas parlé aux informations. Vous en êtes sûrs ?" Il détourne également la conversation dès qu'il est question de la Gelée d'Ambre. "Oui, nous sommes plutôt satisfaits par ce produit. Qu'est-ce que vous pensez des Timberwolves ? Vous suivez les matchs de combat de motos ?"

Si les Shadowrunners étaient franchement leurs cartes, Burroughs devient très sérieux lui aussi. Ils doivent le pousser dans ses derniers retranchements avant de pouvoir lui soutirer des informations valables. Un des personnages doit réussir un test d'Étiquette (Corporation), d'Interrogation ou de Négociation (6). S'ils utilisent le chantage en produisant une copie de l'enregistrement d'Euphoria, le seuil de réussite descend à 4.



Succès	Résultats	Succès	Résultats
0	“Écoutez, vous n'avez rien contre moi. Et si vous n'êtes pas sortis de ce bureau dans moins de deux secondes, je vous fais tous arrêter.”	0	Le personnage est pris totalement par surprise. Utilisez les règles de Surprise (voir SRII page 86).
1	“C'est bon, écoutez, j'ai un partenaire indépendant pour la Gelée d'Ambre. C'est lui qui dirige toute la production. Je m'occupe seulement de la façade. Je ne suis au courant de rien. Le gars s'appelle Craft. C'est tout ce que je sais.”	1-3	L'esprit obtient une attaque d'avance, mais le personnage peut agir normalement lors de sa prochaine action.
2+	“O.K., pas la peine de s'énerver. Je vais vous dire tout ce que je sais. Ce type, ce Craft, il est venu me voir avec un nouveau produit. Le goût était génial, alors j'ai fait procéder à une étude et à des tests. Nous sommes parvenus à un accord préliminaire et, ensuite, il m'a montré comment il le produisait. Un peu comme du miel. Mais... Enfin, j'ai décidé de foncer quand même. Craft s'est occupé de toute la production. Je ne suis qu'une façade.”	4	Le personnage obtient une action juste avant l'attaque de l'esprit.
	“Ensuite, il y a eu ce contrat avec Euphoria, mais Ludivenko a engagé une équipe d'éboueurs pour la ramasser afin de faire capoter la campagne de promotion. Alors, quand j'ai appris par mes sources que Ludivenko allait utiliser Euphoria pour la publicité de leur clone de la Gelée d'Ambre - un truc qu'ils appellent Blue Bacosoy -, j'ai dit à Craft que nous ne pouvions pas rester sans réagir. Alors il y va, il s'empare d'Euphoria et il raconte qu'il va en faire sa...”	5+	Déterminez l'initiative de l'esprit et du personnage et résolvez le tour de combat normalement. Personne d'autre ne peut intervenir. Si un autre personnage a obtenu 4 succès, il peut agir lors de la première action de l'esprit.

Alors que Burroughs est sur le point de tout raconter, un miroitement se matérialise au milieu de la pièce. L'esprit Fourmi se manifeste et se jette sur lui dans l'intention claire et évidente de le tuer.

Les Shadowrunners ont peut-être le temps de l'en empêcher. A la dernière seconde, demandez-leur à chacun un test de Perception (9).

La première priorité de l'esprit est de tuer Burroughs. Il ne s'intéresse aucunement aux Shadowrunners. Une fois sa mission accomplie, il prend la fuite.

Si les personnages parviennent à sauver Burroughs, il leur raconte tout. Dans le cas contraire, sa secrétaire leur apprend tout ce qu'elle sait.

CE QUE SAIT BURROUGHS

En fait, très peu de chose. Il peut leur dévoiler qu'un individu, surnommé Craft, l'a contacté voici quelques mois, prétendant détenir un produit qui ferait de Strice Foods un géant de l'industrie alimentaire. Burroughs fut d'abord sceptique, mais il lui a suffi de goûter à l'échantillon de gelée apporté par Craft pour être convaincu. La seule difficulté à laquelle il se heurtait était l'insistance de son interlocuteur à vouloir garder ses sources secrètes. Burroughs était aux abois. Depuis qu'il dirigeait le département des produits de luxe modernes, les courbes de vente s'étaient tassées. Et il se disait en haut lieu, qu'à moins d'un redressement rapide de la situation, sa position au sein de la corpo pourrait être remise en question.

Il a donc décidé de traiter avec Craft, lui fournissant les éléments bruts qui lui manquaient pour produire la Gelée d'Ambre et se croisant les bras en regagnant tranquillement l'estime de ses



supérieurs. Aucun d'entre eux ne s'est seulement préoccupé de savoir où la Gelée d'Ambre était fabriquée. Ils s'en fichaient. Le produit rapportait de l'argent. Beaucoup d'argent.

C'est ensuite que tout a basculé. Voici quelques jours, Craft l'a informé que la production de Gelée d'Ambre, pour des raisons échappant à son contrôle, était interrompue. Il a promis qu'elle reprendrait rapidement, mais Burroughs est toujours sans nouvelle de lui.

Tôt ce matin, il a ordonné au directeur de la sécurité de Strice de prendre quelques hommes et d'aller voir ce qui se passait à l'usine de production de la Gelée d'Ambre.

Il peut fournir aux Shadowrunners l'adresse de cette usine. Elle se trouve au sud des Puyallup Barrens, à côté de Pioneer Highway. Il est même disposé à leur offrir 10 000 nuyen si ils découvrent la raison qui empêche la production de la friandise.

CE QUE SAIT LA SECRÉTAIRE

Presque rien. Elle ne connaît pas la teneur de l'arrangement passé avec Craft, mais peut fournir l'adresse de l'usine de Puyallup ainsi que celle de Craft, où elle lui envoie ses chèques. Il s'agit d'une boutique située dans les Redmond Barrens, près de St James Lake.

Si l'esprit parvient à tuer Burroughs, la secrétaire est là pour témoigner de l'innocence des Shadowrunners.

PROCHAINE ÉTAPE

Si les personnages décident de se rendre à la boutique de Craft dans les Redmond Barrens, passez au prochain chapitre. **Le magasin de magie** (page 39). S'ils préfèrent se rendre directement à l'usine de production de la Gelée d'Ambre, rendez-vous à **Audience auprès de la Reine** (page 43).

ANTIVIRUS

Ce chapitre considère que les Shadowrunners essaient de joindre Burroughs à son bureau. S'ils parviennent d'une façon ou d'une autre à se procurer une photo de lui ou à l'apercevoir sur l'écran d'un vidphone, ils peuvent l'attendre en bas de l'immeuble et le suivre jusque chez lui. Ils ont alors besoin d'un véhicule. Le conducteur doit obtenir au moins deux succès, à la fois à son test de conduite avec un seuil de réussite 4 et à celui de Furtivité (5). S'il obtient moins de deux succès à l'un des deux tests, soit il perd de vue le véhicule de Burroughs dans les embouteillages des heures de pointe, soit il se fait repérer, selon le test raté. Burroughs habite un bel appartement, où la sécurité est minime. Si les personnages le coincent à l'intérieur, jouez la discussion comme s'ils étaient dans son bureau. L'esprit se manifeste quand même et essaye de le tuer. Malheureusement, la secrétaire ne sera pas là pour témoigner en leur faveur si le soldat Fourmi parvient à ses fins.

L'introduction du nom de Craft est nécessaire à la poursuite de l'aventure. Si les Shadowrunners ne parviennent pas à l'obtenir auprès de Burroughs, ils peuvent le découvrir dans son terminal ou dans le système informatique de Strice Foods. S'ils se font arrêter, c'est qu'ils se sont débrouillés comme des idiots et qu'ils

méritent probablement de croupir derrière les barreaux, mais laissez-les malgré tout payer leur caution et sortir pour continuer l'aventure.

BURROUGHS

Burroughs est un obèse de 51 ans qui aime les bijoux et les costumes à rayures. Son visage n'a subi aucune intervention de chirurgie esthétique, quoique cela ne lui ferait pas de mal, et ses cheveux gris sont toujours bien lissés et taillés selon une coupe classique.

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
3	2	2	4	4	2	4,8	-	3	Aucune

Réserves de Dés : Combat 4

Compétences : Étiquette (Corporation) 4, Interrogation 3, Négociation 4, Théorie Informatique 3

Cyberware : Datajack, 100 Mp de mémoire

MONITEUR DE CONDITION	
Physique	Étourdissement
Blessure Légère	Etourd. Léger
Blessure Modérée	Etourd. Modér.
Blessure Grave	Etourd. Grave
Blessure Fatale	Etourd. Fatal

SOLDAT FOURMI SOUS FORME VÉRITABLE (PIUSSANCE 3)

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
4	7x4	7	-	3	2	(3) A	-	6*	3/3

• Reçoit un bonus de +20 à l'Initiative dans l'espace astral et de +10 sous forme physique.

Attaques : 7M ou Spécial

Pouvoirs : Sens Accru (Odorat), Toucher Paralysant, Venin

Faiblesses : Sens Réduit (Vue), Vulnérabilité (Insecticides)

MONITEUR DE CONDITION	
Physique	Étourdissement
Blessure Légère	Etourd. Léger
Blessure Modérée	Etourd. Modér.
Blessure Grave	Etourd. Grave
Blessure Fatale	Etourd. Fatal

LE MAGASIN DE MAGIE

DITES-LE AVEC DES MOTS

Le soleil qui se lève sur la grisaille habituelle vous trouve au milieu d'une rue déserte, à la recherche de l'homme appelé Craft. Vous adressez un remerciement silencieux à vos contacts en approchant du bâtiment. A une dizaine de mètres devant vous, une forme vague se dessine dans l'ombre de la porte.

Note au Maître de Jeu : si un magicien examine la boutique sur le plan astral, lisez le passage suivant.

La rue est glaciale, toute imprégnée de la misère de ses habitants. Tu glisses silencieusement vers ta destination quand tu remarques une pâle luminescence provenant de l'entrée de l'immeuble. Prenant garde de rester hors de vue, tu vois qu'une silhouette se dresse derrière le seuil, mais son aura est étrange, inhumaine. En fait, il s'agit d'une gigantesque fourmi.

L'ENVERS DU DÉCOR

L'homme qui monte la garde à l'entrée de la boutique est Van Willis, l'ancien serveur du Garrety's Bar & Grill, désormais possédé par l'esprit d'une ouvrière. Voilà trois semaines qu'il est sous influence, et sa transformation est entamée. Il porte des vêtements amples et flottants pour dissimuler son aspect, mais il ne fait illusion que de loin. En s'approchant, les Shadowrunners s'aperçoivent qu'il a conservé le tee-shirt "Garrety's", maintenant sale et déchiré, qu'il portait lors de son enlèvement trois semaines auparavant.

Craft n'est pas passé à la boutique depuis près d'un mois, mais l'endroit contient néanmoins des indices intéressants et dévoile certains aspects de sa personnalité.

ANTIVIRUS

Cette visite des personnages au magasin de magie a pour but de leur procurer des indices et des informations et non de leur faire connaître une fin prématurée. Ni Van Willis ni les autres esprits Fourmis qui se manifesteront ne devraient leur causer de sérieuses difficultés. Cette rencontre doit surtout s'avérer instructive. Le combat avec un esprit, quel qu'il soit, est différent de tout ce que les Shadowrunners ont connu jusqu'ici. Voir **Les Insectes sont parmi nous** (page 52).

VAN WILLIS (OUVRIÈRE SOUS FORME CHARNELLE, PIUSSANCE 1)

Craft a laissé Van Willis garder sa boutique dans un but d'intimidation, car l'esprit d'une ouvrière est incapable de se battre. En revanche, il sait parfaitement comment impressionner ses adversaires. Il lui suffit de les regarder sans faire un geste.

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
2	2	2	-	1	1	(1) A	-	1	Aucune

Attaque : Aucune

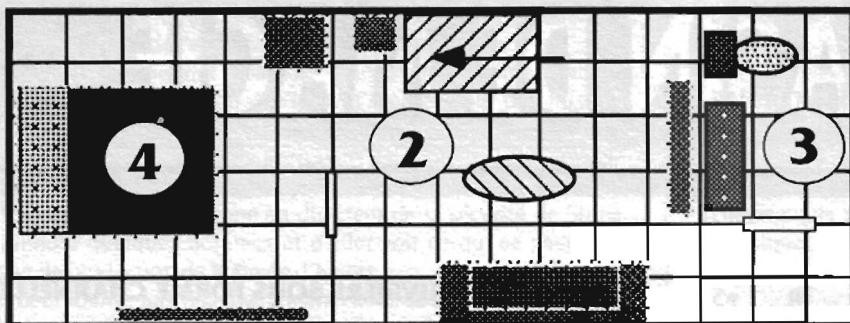
Pouvoirs : Compétence, Sens Accru (Odorat)

Faiblesses : Sens Réduit (Vue), Vulnérabilité (Insecticides)

MONITEUR DE CONDITION	
Physique	Éboulement
Blessure Légère	Ébou. Légère
Blessure Modérée	Ébou. Modéré
Blessure Gravée	Ébou. Gravé
Blessure Fatale	Ébou. Fatal

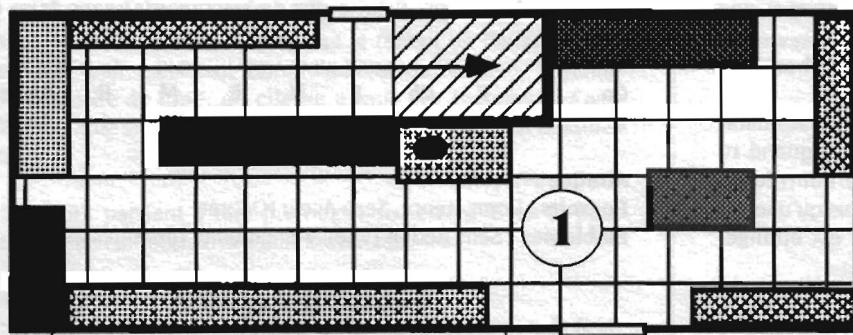


LE MAGASIN DE MAGIE



Sous-sol

Rez-de-chaussée



PLAN DU MAGASIN DE MAGIE

La boutique dispose de deux entrées : la porte principale, bloquée par Van Willis, et une issue de secours qui donne sur l'arrière. Toutes deux sont verrouillées. La serrure de la porte de derrière semble en meilleur état que celle de la porte principale, et tout semble indiquer qu'elle a été utilisée récemment. Elles ont toutes deux un indice de Barrière de 5.

Espace de vente (1)

Tout ce qui reste sur les rayonnages se ramène à un certain nombre de fétiches, pouvant valoir autour de 2 500 nuyen pour quelqu'un qui s'intéresse à ce genre de marchandise. On voit immédiatement que la boutique est fermée depuis un bout de temps.

Pièce principale (2)

Craft vivait ici avant la formation de la Fourmilière. Il y revient encore de temps à autre pour retrouver un environnement plus humain. La pièce principale, qui montre certains signes de son passage la semaine dernière, contient tout un équipement électronique : tridéo, chaîne audio LiveSound, console de simsens et quelques puces. Ces dernières sont surtout des sims d'Euphoria. Un plan grossier de l'usine de Gelée d'Ambre est posé sur la table basse. Il indique son adresse dans les Barrens.

Des restes de nourriture sont dispersés dans la kitchenette : plats cuisinés réchauffés au micro-ondes, diverses cochonneries et plusieurs flacons vides ayant contenu de la Gelée d'Ambre.

Il règne ici une forte odeur de sang séché que les Shadowrunners avertis identifieront immédiatement.

Salle de bains (3)

Aussi malodorante que le pire des hôtels borgnes qu'ont jamais visité les Shadowrunners, cette pièce ne semble pas avoir été nettoyée depuis des mois. Quand ils allument la lumière, ils voient des centaines de cafards détalier et se dissimuler dans les fentes du carrelage.

Chambre à coucher (4)

C'est de là que provient la puanteur Chambre à coucher plutôt décadente, elle a visiblement été utilisée à d'autres fins. Les murs sont recouverts de photos et d'illustrations d'Euphoria en deux ou trois dimensions. Beaucoup ont été éclaboussées de sang. A en juger par la quantité de sang répandue partout, il semble clair qu'au moins une personne a été assassinée dans cette chambre.

La fouille permet de découvrir plusieurs enregistreurs tridéos ou simsens mais pas de bande ni de puce. L'armoire contient des copies de différents costumes d'Euphoria, ainsi qu'une collection de perruques et de postiches similaires aux coiffures qu'elle a popularisées.

Craft éprouve une fascination maladive envers Euphoria. Au fil des ans, il a entraîné ici de nombreuses femmes, des prostituées pour la plupart, et les a habillées comme son idole avant d'assouvir ses fantasmes. Il s'est livré pour la dernière fois à cette comédie malsaine une semaine avant le second kidnapping.

UNE PRODUCTION MEGAMEDIA

DITES-LE AVEC DES MOTS

Carrone vous harcelait pour obtenir un rapport, il l'a eu. A votre grande surprise, il ne met pas en doute votre santé mentale mais se renverse en arrière pour réfléchir. "Il est évident," déclare-t-il enfin, "que tout nous ramène à cette fameuse usine. Je pense qu'il faut y aller."

Nonobstant vos arguments, il insiste. "Bien sûr, je comprends qu'une pareille intervention dépasse les bornes de votre contrat original. Nous allons en faire une opération corporatiste tout ce qu'il y a de légal. Vous serez entièrement couverts. Je suis autorisé à vous proposer 75 000 nuyen, chacun, pour votre participation dans le sauvetage d'Euphoria."

L'ENVERS DU DÉCOR

Au cas où les Shadowrunners en doutaient encore, MegaMedia veut récupérer Euphoria à *importe quel prix*. Après la défection de Honey Brighton, passée chez Brilliant Genesis, la corporation ne peut plus se permettre de perdre une nouvelle star. De plus, Carrone a une idée géniale : filmer toute l'opération de sauvetage.

Après l'habituelle négociation des tarifs d'embauche, Carrone fait signer à chaque personnage le contrat inclus dans les **Notes** (page 62). Si l'un d'entre eux refuse de le ratifier, il n'est pas autorisé à participer à la course. Ce point n'est pas négociable.

Les Shadowrunners sont ensuite conduits à un petit entrepôt à proximité des docks de Tacoma, où ils rencontrent un armurier elfe, nommé Warden. Ceux qui réussissent un test d'Étiquette (Rue) 3 savent qu'il possède la réputation de pouvoir fournir tout ce qu'on peut lui payer.

Un sourire aux lèvres, il leur déclare : "J'ai entendu dire que vous partez chasser. De quoi avez-vous besoin ?" A ce stade, l'un des personnages va sans doute exprimer des exigences extravagantes. Donnez-lui ce qu'il demande. Voilà qui devrait faire réfléchir les autres.

Les Shadowrunners devraient être aussi lourdement équipés que possible avant de se risquer dans la Fourmilière. Accordez-leur tout ce qu'ils veulent en respectant les directives suivantes :

- Tenez un compte précis du poids total de l'équipement de chaque personnage et appliquez les règles d'**Encombrement**, page 185 de **SRII**.
- De toutes les armes détaillées dans les règles de base de **Shadowrun**, seules les mitrailleuses moyennes et lourdes ne sont pas disponibles. Les personnages peuvent même obtenir des Harley Scorpion s'ils le désirent.
- De tout l'équipement du **Catalogue du samouraï des rues**, seuls le MP-Laser et les mitrailleuses lourdes FN MAG-5 et M-107 ne sont pas disponibles. En revanche, une Honda Viking n'a rien d'inaccessible (oui, il est même possible de demander un minigun monté sur gyrostabilisateur de luxe).



• Tous les instruments de communication sont disponibles, mais fixés dans les Armures de Sécurité procurées par MegaMedia.

Voici une suggestion du matériel type que pourraient emporter les Shadowrunners. Ils peuvent naturellement augmenter, diminuer ou modifier cette liste à leur gré.

(1) Armure de Sécurité Moyenne avec Casque de Sécurité (pour un indice total de 7/7) comportant les options suivantes :

Système de lecture de données

Amplification de lumière

Pisteur de signaux

Module d'interface (équivalent à des lunettes connectées)

Vision thermographique

Émetteur de signaux (4)

Micro-émetteur (Casque)

(2) Grenades offensives IPE Airfoil (10G)

(2) Grenades défensives IPE Standard (10G)

(1) Arme principale de gros calibre en version interfacée avec compensateur de recul, munitions APDS ou explosives, lance-grenades, déterminateur de portée, six mini grenades et toutes les munitions nécessaires.

(1) Arme secondaire, plus légère que l'arme principale mais équipée des mêmes accessoires.

(1) Arme de secours, pas plus grosse qu'un pistolet lourd et plus légère que l'arme secondaire. Équipée comme les deux autres.

(6) Pansements dermoactifs stimulants

(6) Pansements dermoactifs Dernière-Chance

Le combat dans la Fourmilière sera rude et sanglant, et les Shadowrunners doivent y être préparés. Souvenez-vous cependant qu'ils ne pourront pas conserver l'équipement qui leur est alloué, mais devront le restituer à l'issue de la course.

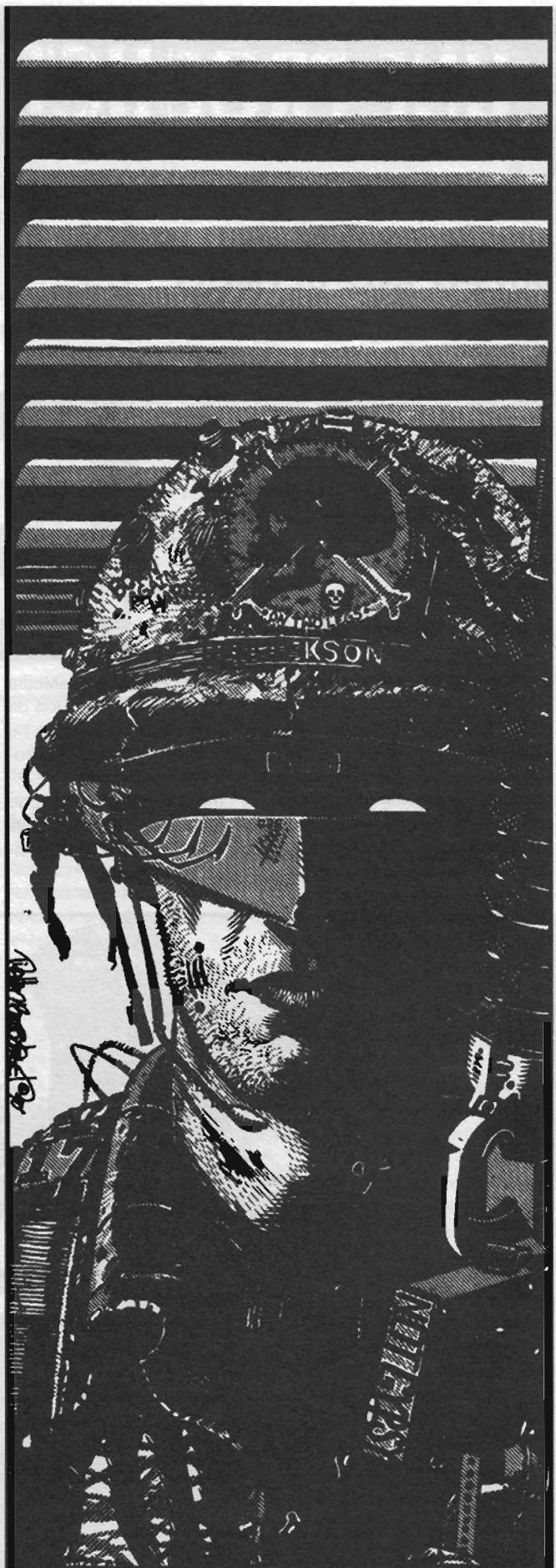
Carrone leur annonce qu'il suivra leur progression à l'intérieur de l'usine sur les écrans de son véhicule de commandement et qu'il enverra des renforts en cas de besoin. Dans la mesure où il s'agit d'une opération corporatiste officielle de MegaMedia, tout doit être fait selon la procédure légale. Le trajet de l'entrepôt à l'usine s'effectue à bord d'un véhicule de transport fermé conduit par des chauffeurs de Russel Overland et non par des employés de MegaMedia. En cas de nécessité, ces chauffeurs pourront témoigner devant un tribunal avoir embarqué les Shadowrunners en territoire corporatiste et les avoir transportés à travers Seattle puis déposés à proximité du territoire d'une autre corporation sans que personne n'ait quitté le véhicule durant le trajet.

Ce qu'ignorent les personnages, c'est que leurs armures sont secrètement équipées de matériel d'enregistrement simsens. Couplé aux instruments de communication, ce matériel enregistre et restitue toutes les péripéties de la course. Carrone attend qu'on lui fournisse du grand spectacle.

Si l'un d'eux examine attentivement son armure, il peut reconnaître le matériel d'enregistrement simsens en réussissant un test d'Électronique (C/R) (12).

ANTIVIRUS

La seule difficulté de ce chapitre consiste en un refus de la mission par les Shadowrunners. Dans ce cas, un meilleur salaire parvient peut-être à les faire changer d'avis. S'ils persistent à décliner l'offre, tant pis. L'équipe de recharge envoyée dans l'usine par MegaMedia en sortira peut-être victorieuse. Dans le cas contraire, la Fourmilière pourrait bien se tourner contre nos Shadowrunners réticents, pour une raison ou une autre.



AUDIENCE AUPRÈS DE LA REINE

DITES-LE AVEC DES MOTS

Le van vous dépose à un jet de salive de l'usine de Gelée d'Ambre. Les installations semblent désertes dans le clair de lune. Tout est calme.

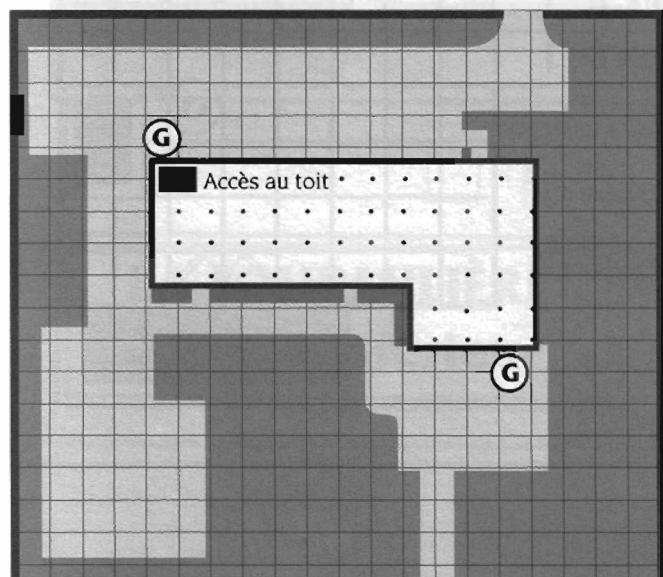
Vous ne distinguez aucune lumière ni aucun signe d'activité. Mais minute ! Est-ce qu'il n'y a pas quelque chose qui a bougé, sur le toit ?

L'ENVERS DU DÉCOR

Comme indiqué sur le plan suivant, seuls deux gardes sont postés à l'extérieur du bâtiment. Il s'agit de soldats sous forme charnelle (Puissance 3). L'invocation de la Reine n'étant pas entièrement terminée, il n'existe pas encore de véritable "esprit de nid". A ce stade, les sentinelles peuvent être liquidées sans alerter le reste de la Fourmilière. Si elles en ont l'occasion, elles se précipitent à l'intérieur.

Deux ouvrières sous forme charnelle (Puissance 1) s'y trouvent, au milieu des machines silencieuses. Leurs seules instructions consistent à courir alerter Craft et la Fourmilière si elles remarquent des intrus.

Empruntant l'ascenseur ou l'escalier, les Shadowrunners parviennent dans les profondeurs de l'usine occupées par la Fourmilière. Le plan montre les différents quartiers des ouvrières, les cuves où elles mélangeant leurs sécrétions avec la Gelée d'Ambre et les tambours dans lesquels le produit est transporté jusqu'à la chaîne de conditionnement.



LA FOURMILIÈRE
Extérieur

□ 2 mètres ■ Herbe ■ Macadam

G = Garde/soldat sous forme charnelle



PLAN DE L'USINE DE GELÉE D'AMBRE

NIVEAU PRINCIPAL

Secteur de production

Cette partie des installations est peu utilisée et montre seulement les signes d'une activité générale. Les camions de Strict Foods se rangent chaque matin contre le quai de chargement, mais seul Craft vient parfois accueillir les chauffeurs. Les tambours de Gelée d'Ambre les attendent en bon ordre sur le quai.

Le reste des installations est occupé par des machines de production alimentaire conventionnelle. L'examen révèle qu'elles sont couvertes de poussière et mal entretenues.

L'ascenseur est un monte-chARGE classique qui dessert le niveau inférieur. Il est en parfait état de marche. Le panneau de contrôle est endommagé mais encore utilisable.

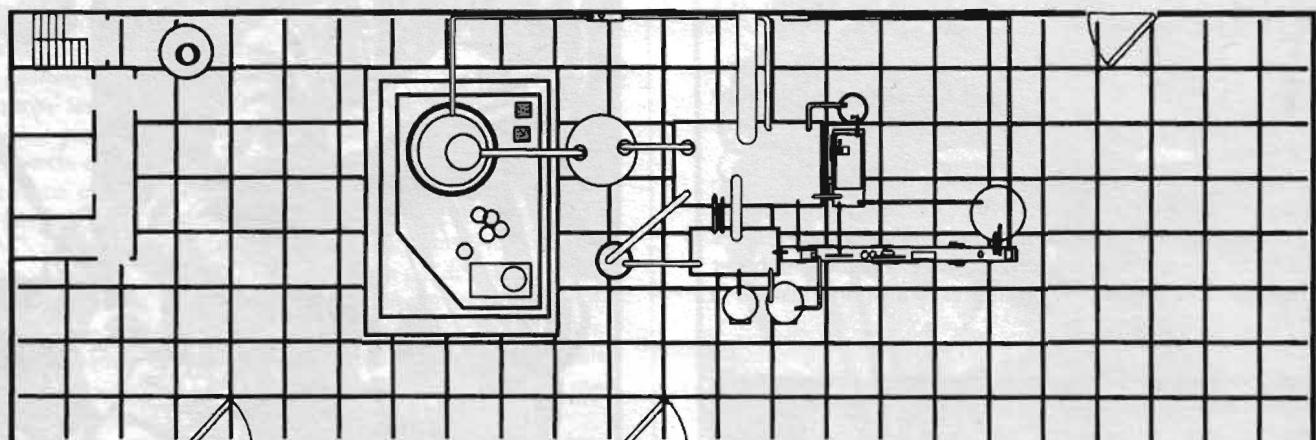
Un escalier se trouve tout au fond de l'usine. Il débouche sur le toit et au niveau inférieur. Il n'est ni fermé à clef ni éclairé.

La seule lumière de toute l'usine est celle qui filtre des grandes baies fumées, vertes, disposées le long des murs. L'électricité fonctionne, si bien que les Shadowrunners peuvent allumer les plafonniers fluorescents s'ils le désirent.

Aucune des portes du bâtiment n'est verrouillée, et chacune d'elles s'ouvre sans résistance.

Bureaux

Un petit groupe de bureaux occupe le coin près de l'escalier. Ils sont tous vides et laissés à l'abandon.



O = Ouvrière sous forme charnelle

□ = 1 mètre

Ascenseur

LA FOURMILIÈRE
Niveau principal

AUDIENCE AUPRÈS DE LA REINE

NIVEAU INFÉRIEUR

Il est sombre et sans électricité. L'air y est dense et empeste une odeur âcre et sucrée. Si quelqu'un en fait la remarque, les Shadowrunners peuvent s'apercevoir qu'il n'y a aucun insecte ni la moindre vermine à ce niveau.

Sauf indication contraire, toutes les pièces sont sales et jonchées de débris. Certaines contiennent des piles de récipients, pleins ou attendant d'être remplis d'aliments à base de soja.

Tous les murs du niveau inférieur sont relativement minces, avec un indice de Barrière de 3. Si les soldats déclenchent une offensive générale, ils utilisent ce défaut de construction à leur avantage.

Pièce 1

C'est ici que s'arrête le monte-chARGE. Si l'alerte n'a pas été déclenchée, l'endroit est désert.

Pièce 2

Voir Pièce 1.

Pièce 3

Quartier des ouvrières, occupé par six ouvrières sous forme charnelle (Puissance 1) et deux soldats sous forme charnelle (Puissance 3).

Pièce 4-7

Voir Pièce 1.

Pièce 8

C'est là que débouche l'escalier. L'endroit est occupé par deux ouvrières sous forme charnelle (Puissance 1).

Pièce 9-13

Voir Pièce 1.

Pièce 14

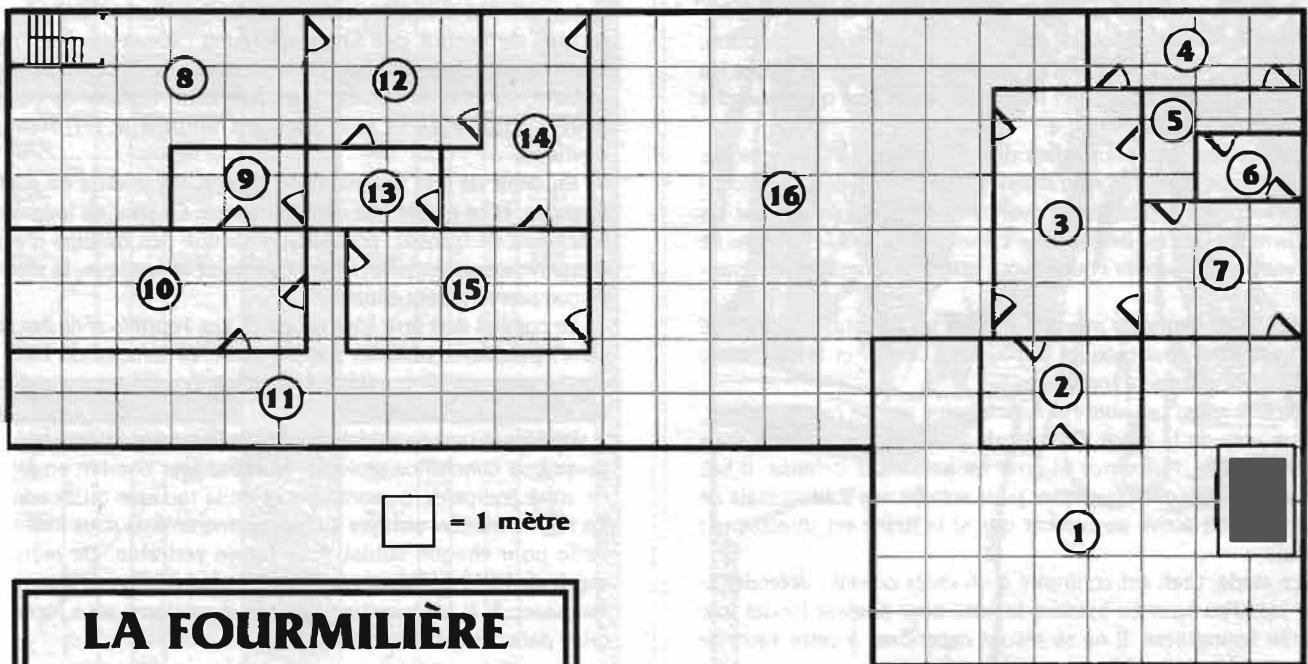
Quartier des ouvrières, occupé par quatre d'entre elles sous forme charnelle (Puissance 1) et deux soldats sous forme charnelle (Puissance 3).

Pièce 15

Quartier des ouvrières, occupé par cinq d'entre elles sous forme charnelle (Puissance 1) et un seul soldat sous forme charnelle (Puissance 5).

Pièce 16

La salle de la Fourmilière. Voir ci-dessous.



LA FOURMILIÈRE Niveau inférieur

AUDIENCE AUPRÈS DE LA REINE

LA SALLE DE LA FOURMILIÈRE

Quand les Shadowrunners pénètrent dans la salle de la Fourmilière, lisez-leur le texte suivant :

“Les plus grands sont de féroces adversaires. La douleur ne les ralentit pratiquement pas. Pour les stopper, il faut les tuer. Ta dernière balle s’enfonce dans l’une de ces créatures ; elle pousse un crissement suraigu tandis que son sang éclabousse le mur. Un dernier soubresaut l’agitent encore, puis elle devient immobile.

“Le chargeur vide s’éjecte de ton arme et résonne sur le sol à tes pieds. La prudence te commandera de laisser refroidir la culasse, mais tu n’en as pas le temps. Tu enclanches un autre chargeur et laisses revenir la détente. Une nouvelle balle monte dans le canon. Tes partenaires t’attendent. Vous pénétrez ensemble dans la pièce suivante.

“La vision qui t’assaille est issue de tes pires cauchemars. Une multitude de cocons noirs ambrés jonche la pièce, et tu distingues à l’intérieur des silhouettes humanoïdes agitées de tressaillements. Immédiatement, des dizaines de ces êtres mi-humains, mi-autre chose se précipitent sur vous. Derrière elles se dresse un homme aux cheveux fous, au regard hanté par le pouvoir. Il éclate d’un rire de dément tandis que des créatures semblables à des fourmis géantes se manifestent autour de lui.

“Elles attaquent.”

La pièce contient des dizaines de cocons. A l’intérieur de ces carapaces d’ambre sombre, les corps de près d’une centaine de pauvres diables, enlevés dans les Barrens au cours des dernières semaines, subissent une lente métamorphose. Tous ont entamé le processus de possession par un esprit Fourmi. Aucun d’entre eux ne peut plus être sauvé.

Les derniers soldats et ouvrières éparpillés à travers la pièce attendent les Shadowrunners. Quand ces derniers font irruption, les soldats se jettent sur eux. Les ouvrières tentent de protéger les corps en cours d’incubation et le grand cocon de ce qui deviendra finalement leur Reine.

L’assaut des derniers soldats doit être violent et anarchique. Souvenez-vous que le niveau inférieur est plongé dans l’obscurité, à l’exception des lumières éventuellement apportées par les Shadowrunners. Ces derniers ne connaissent pas le terrain, ce qui n’est pas le cas des Fourmis qui utilisent au mieux cet avantage.

Si les Shadowrunners massacrent tous les soldats, les ouvrières s’avancent pour leur bloquer le passage. Lentes et maladroites, elles sont virtuellement inefficaces.

Le cocon géant qui abrite la future Reine repose contre un mur, dans un coin de la pièce. Craft garde avec lui deux soldats sous forme véritable (Puissance 5) pour en assurer la défense. Il fait appel à ses ressources magiques pour assister ses soldats mais ne prend une part active au combat que si la Reine est directement menacée.

A ce stade, Craft est confronté à un choix crucial : défendre la Reine jusqu’au bout ou prendre la fuite pour pouvoir fonder une nouvelle Fourmilière. Il ne se résout cependant à cette seconde alternative qu’en toute dernière extrémité.

En revanche, les Fourmis combattent jusqu'à la mort pour défendre leur Reine. Avec son arrivée imminente, elle constitue leur unique raison de vivre. Elles se battent même après l’abandon de Craft. Si elles sont victorieuses, elles partent à sa recherche. Il reste malgré tout leur chaman.

Si la Reine est tuée ou bannie, les Fourmis survivantes partent en quête de Craft pour débuter une nouvelle Fourmilière.

RECONNAISSANCE ASTRALE

Si les Shadowrunners tentent une reconnaissance astrale de l’usine, ils rencontrent une paire de soldats sous forme véritable (Puissance 5) qui contiennent leur attaque jusqu'à ce que les intrus fassent retraite. A ce stade, la Fourmilière sait qu’elle est sur le point de subir un assaut. S’ils s’obstinent, Craft leur envoie plusieurs soldats sous forme véritable et leur adjoint aussi un couple d’ouvrières, espérant qu’ils ne feront pas la différence entre les soldats agressifs et les ouvrières inoffensives.

Si le combat tourne au désavantage de la Fourmilière, Craft dépêche un soldat sous forme véritable inspecter les installations. Quand il a localisé les Shadowrunners, Craft regroupe ses dernières forces et les envoie en masse contre eux. Il reste en arrière pour veiller sur sa Reine, maintenant en permanence sa perception astrale.

ANTIVIRUS

Utilisez tout votre talent de mise en scène pour diriger cette attaque. La terreur doit surgir de l’ombre de chaque machine, des poutrelles métalliques qui les surplombent et des moindres recoins de l’esprit des Shadowrunners ! Jouez sur les impressions tactiles, le parfum de décrépitude, le raclement discret qui résonne au fond de l’usine, le martèlement régulier de l’eau qui goutte d’un tuyau et le crissement inhumain, terrifiant, des ouvrières.

En dépit de leur niveau d’intelligence, les soldats ne sont pas stupides, et ce quelle que soit leur forme. Ce sont de magnifiques machines de combat, possédant chacune des milliers d’années d’expérience potentielle. Ils comprennent la tactique, la stratégie. Ils comprennent leur ennemi.

Le combat doit être âpre et brutal. Les Fourmis sont des adversaires puissants, rusés et impitoyables. La féroce de cette rencontre avec une Fourmilière fera office de référence pendant de nombreuses aventures à venir.

Utilisez autant de soldats qu’il vous faut pour amener l’aventure jusqu'à sa conclusion violente. Modifiez leur nombre en fonction de votre équipe de personnages et de la tactique qu’ils adoptent. En règle générale, envoyez au moins cinq soldats sous forme charnelle pour chaque soldat sous forme véritable. De même, les esprits soldats de Puissance 3 seront plus nombreux que ceux de Puissance 5. Il n’y a qu’une poignée d’ouvrières sous forme véritable dans toute la Fourmilière.

AUDIENCE AUPRÈS DE LA REINE

OUVRIÈRES SOUS FORME CHARNELLE (PUISANCE 1)

Co R F Ch I V E M R Armure
2 2 2 - 1 1 (1) A - 1 Aucune

Attaque : Aucune

Pouvoirs : Compétence, Sens Accru (Odorat)

Faiblesses : Sens Réduit (Vue), Vulnérabilité (Insecticides)

MONITEUR DE CONDITION

Physique	Etourdissement
Blessure Légère	Etourd. Léger
Blessure Modérée	Etourd. Modérée
Blessure Grave	Etourd. Grave
Blessure Fatale	Etourd. Fatal

MONITEUR DE CONDITION

Physique	Etourdissement
Blessure Légère	Etourd. Léger
Blessure Modérée	Etourd. Modérée
Blessure Grave	Etourd. Grave
Blessure Fatale	Etourd. Fatal

MONITEUR DE CONDITION

Physique	Etourdissement
Blessure Légère	Etourd. Léger
Blessure Modérée	Etourd. Modérée
Blessure Grave	Etourd. Grave
Blessure Fatale	Etourd. Fatal

MONITEUR DE CONDITION

Physique	Etourdissement
Blessure Légère	Etourd. Léger
Blessure Modérée	Etourd. Modérée
Blessure Grave	Etourd. Grave
Blessure Fatale	Etourd. Fatal

MONITEUR DE CONDITION

Physique	Etourdissement
Blessure Légère	Etourd. Léger
Blessure Modérée	Etourd. Modérée
Blessure Grave	Etourd. Grave
Blessure Fatale	Etourd. Fatal

MONITEUR DE CONDITION

Physique	Etourdissement
Blessure Légère	Etourd. Léger
Blessure Modérée	Etourd. Modérée
Blessure Grave	Etourd. Grave
Blessure Fatale	Etourd. Fatal

MONITEUR DE CONDITION

Physique	Etourdissement
Blessure Légère	Etourd. Léger
Blessure Modérée	Etourd. Modérée
Blessure Grave	Etourd. Grave
Blessure Fatale	Etourd. Fatal

MONITEUR DE CONDITION

Physique	Etourdissement
Blessure Légère	Etourd. Léger
Blessure Modérée	Etourd. Modérée
Blessure Grave	Etourd. Grave
Blessure Fatale	Etourd. Fatal

MONITEUR DE CONDITION

Physique	Etourdissement
Blessure Légère	Etourd. Léger
Blessure Modérée	Etourd. Modérée
Blessure Grave	Etourd. Grave
Blessure Fatale	Etourd. Fatal

MONITEUR DE CONDITION

Physique	Etourdissement
Blessure Légère	Etourd. Léger
Blessure Modérée	Etourd. Modérée
Blessure Grave	Etourd. Grave
Blessure Fatale	Etourd. Fatal



AUDIENCE AUPRÈS DE LA REINE

30/12/87

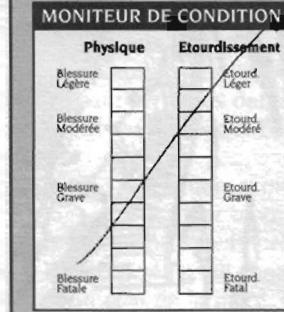
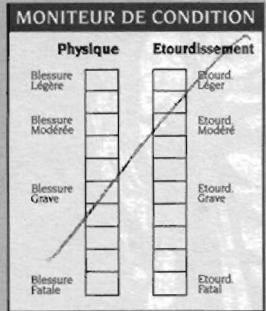
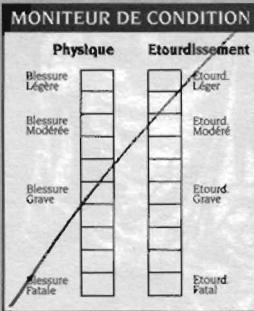
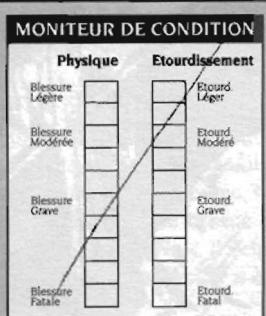
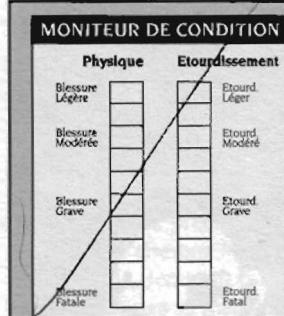
OUVRIÈRES SOUS FORME VÉRITABLE (PIUSSANCE 1)

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
1	1x3	3	-	1	1	(1) A	-	3*	1/1

- Reçoit un bonus de +20 à l'Initiative dans l'espace astral et +10 sous forme physique

Pouvoirs : Sens Accru (Odorat), Compétence

Faiblesses : Sens Réduit (Vue), Vulnérabilité (Insecticides)



AUDIENCE AUPRÈS DE LA REINE

20/18

6672

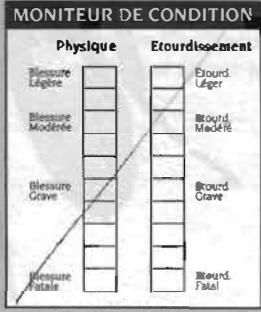
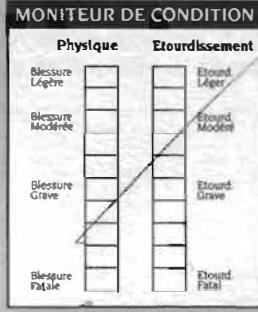
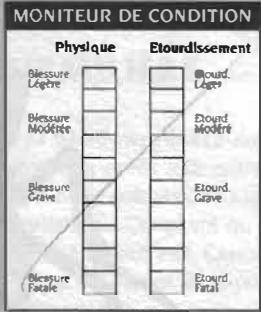
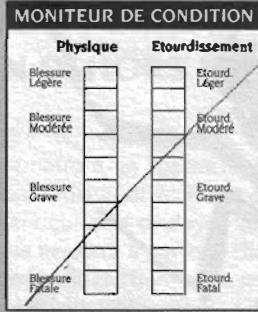
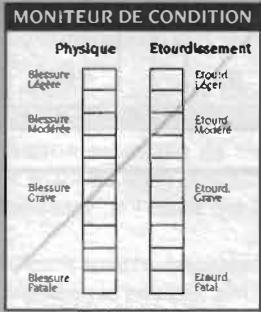
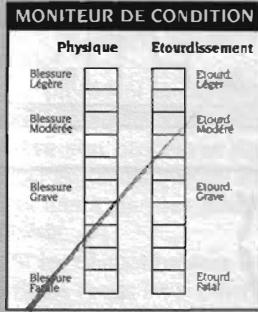
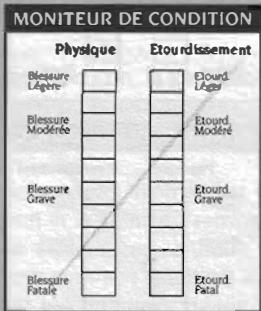
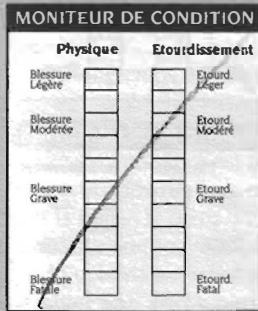
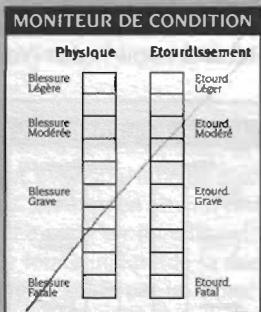
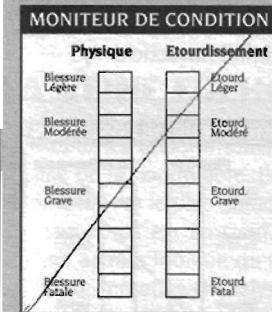
SOLDATS SOUS FORME CHARNELLE (PUISSEANCE 3)

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
4	7x4	7	-	3	2	(3) A	5	Aucune	

Attaque : 7M

Pouvoirs : Aucun

Faiblesses : Aucune



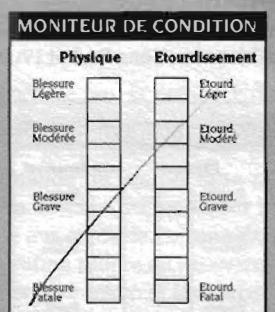
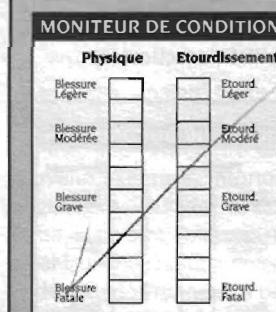
SOLDATS SOUS FORME CHARNELLE (PUISSEANCE 5)

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
6	9x4	9	-	5	2	(5) A	7	Aucune	

Attaque : 9M

Pouvoirs : Aucun

Faiblesses : Aucune



AUDIENCE AUPRÈS DE LA REINE

SOLDATS SOUS FORME VÉRITABLE (PIUSSANCE 3)

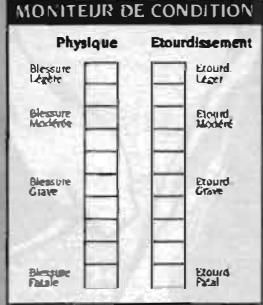
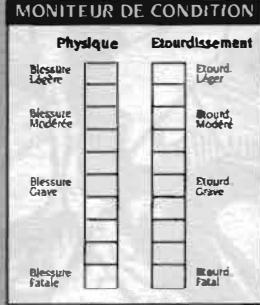
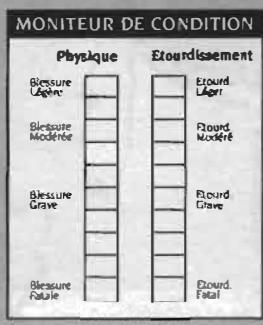
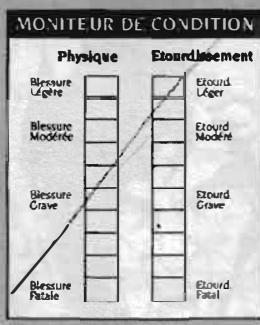
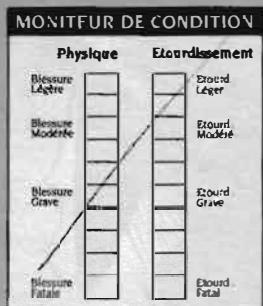
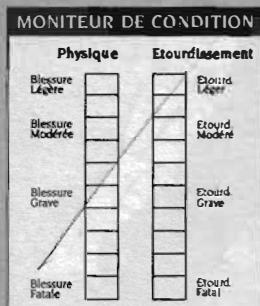
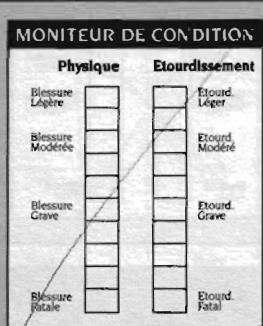
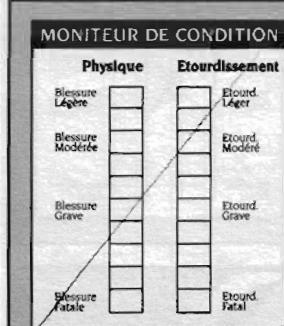
Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
4	7x4	7	-	3	2	(3) A	6*	3/3	

* Reçoit un bonus de +20 à l'Initiative dans l'espace astral et +10 sous forme physique

Attaque : 7M ou Spécial

Pouvoirs : Sens Accru (Odorat), Toucher Paralysant, Venin

Faiblesses : Sens Réduit (Vue), Vulnérabilité (Insecticides)



SOLDATS SOUS FORME VÉRITABLE (PIUSSANCE 5)

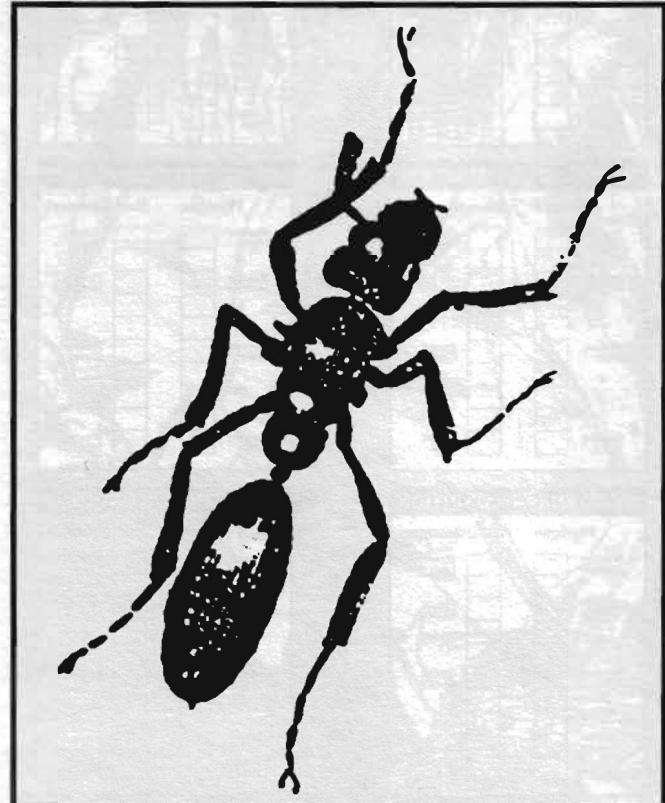
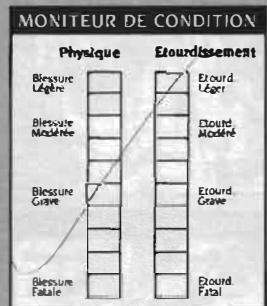
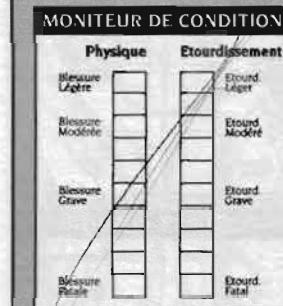
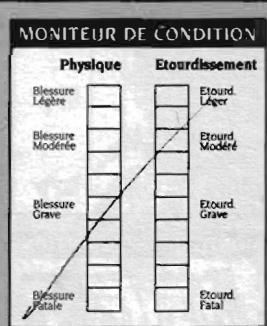
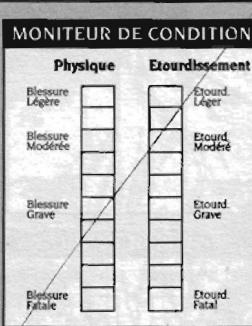
Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
6	9x4	9	-	5	2	(5) A	7*(For)	M ou Spécial	

* Reçoit un bonus de +20 à l'Initiative dans l'espace astral et +10 sous forme physique

Attaque : 9M ou Spécial

Pouvoirs : Sens Accru (Odorat), Toucher Paralysant, Venin

Faiblesses : Sens Réduit (Vue), Vulnérabilité (Insecticides)



RASSEMBLER LES MORCEAUX

LA REINE EUPHORIA

Quand les Shadowrunners parviennent à se rendre maîtres de la salle de la Fourmilière, ils découvrent Euphoria, à peine discernable à travers le plus grand des cocons. Un examen attentif révèle que son corps est en train de subir une sorte de mutation. Une analyse astrale indique qu'une aura de forme insectoïde la domine. Toute tentative d'Analyse Psychique se solde par un échec et une migraine sévère pour le magicien, dont l'esprit est submergé par un déferlement de pensées aussi inhumaines qu'incompréhensibles.

Aussi longtemps qu'elle se trouve dans le cocon, la Reine Fourmi est vulnérable au combat astral. Bien qu'étant une créature duelle, présente dans l'espace astral, elle est incapable de se défendre. Sa Puissance est de 5.

Si les Shadowrunners ouvrent le cocon sans avoir banni ou détruit la Reine, le corps d'Euphoria meurt et la Reine est renvoyée hurlante sur son lointain plan d'origine. Dans le cas contraire, le corps d'Euphoria est retiré vivant du cocon mais son esprit est irrécupérable. Son corps porte également les premiers signes de métamorphose et reste terriblement handicapé. Il n'existe aucun moyen de "sauver" Euphoria. Elle se trouve au-delà de tout espoir de salut.

Le précédent paragraphe se vérifie également avec les autres cocons répartis à travers la salle. Si personne ne fait rien, la Reine achève son processus de transformation en moins de cinq semaines, tandis que les autres cocons relâchent leurs occupants après une à cinq semaines selon la Puissance de l'esprit qui les possède.

Si les Shadowrunners laissent les cocons intacts, MegaMedia ou Strice Foods les soumet d'abord à une analyse poussée afin de déterminer leur valeur économique potentielle, puis les détruit.

EN DEHORS DE LA FOURMILIÈRE

En débouchant hors de l'usine, les Shadowrunners sont confrontés à un spectacle impressionnant. Peu après leur entrée, MegaMedia a fait venir une compagnie entière de soldats de Knight Errant qui s'est déployée autour des installations. Craignant qu'ils ne se heurtent à quelque chose de trop puissant pour eux, Carrone a demandé ces troupes en renforts. Si la situation l'exige, vous pouvez les faire intervenir pour dégager les personnages.

Vous pouvez encore avoir besoin des forces de Knight Errant en deux autres occasions, d'abord, pour convaincre les Shadowrunners de respecter le contrat en restituant le matériel fourni par

MegaMedia ; malgré toute leur puissance de feu, la présence des troupes de choc de Knight Errant a de quoi les faire réfléchir ; ensuite, pour introduire une option qui peut déboucher sur une nouvelle aventure. Informé de la demande de renfort faite par MegaMedia, un cadre de Knight Errant a décidé d'accompagner les hommes en tant qu'observateur. Il reste aux côtés de Carrone dans le véhicule de commandement. Si l'opération tourne au désavantage des Shadowrunners, il peut s'emparer d'un micro et leur proposer des suggestions tactiques. A l'issue de la course, il les félicite et leur offre 1 000 nuyens chacun pour un rapport complet sur ce qu'ils ont pu voir, entendre et vivre dans la Fourmilière.

PAIEMENT

Surprise ! Carrone verse aux Shadowrunners la somme convenue, à condition bien entendu que tous les termes du contrat aient été respectés. Il insiste sur le fait que, d'après le contrat, rien ne doit filtrer de toute cette opération sans son autorisation expresse. Au besoin, il n'hésite pas à recourir à Knight Errant.

HEY, MEC, ÇA NE TE RAPPELLE RIEN ?

Six semaines après l'assaut de la Fourmilière, MegaMedia sort *Against The Hive Masters* ("Les Seigneurs de la Fourmilière"), la dernière sim d'Euphoria qui prend une retraite définitive.

Si les Shadowrunners protestent auprès de MegaMedia, la corporation leur rappelle poliment que le contrat qu'ils ont signé lui cède tous les droits de reproduction ou d'adaptation des événements de la course.

ATTRIBUER LE KARMA

Cette aventure peut s'avérer particulièrement lucrative pour les Shadowrunners. S'ils parviennent à s'en sortir vivants, ils alimentent également leur crédibilité karmique.

Le karma d'équipe est attribué comme suit :

Réussite du premier kidnapping	5
Destruction de la Fourmilière	5
Destruction de la Reine Euphoria	3

Distribuez le karma individuel selon les règles de SRII (page 199).

LES INSECTES SONT PARMI NOUS

ESPRITS INSECTES

Deux types d'esprits insectes apparaissent dans cette aventure, les soldats et les ouvriers. Ils se présentent sous deux formes différentes, la forme véritable et la forme charnelle. Bien que techniquement présente, la Reine n'intervient pas directement et sera brièvement examinée.

L'esprit insecte sous forme véritable est celui qui se rapproche le plus des esprits déjà rencontrés dans **Shadowrun**. Il peut revêtir une forme astrale ou physique et passer à son gré de l'une à l'autre (voir **Formes revêtues par les esprits**, page 142 de **SRII** pour connaître les avantages et les inconvénients propres à chaque forme). Son apparence est celle d'un insecte géant, luisant et immaculé.

Un esprit sous forme charnelle possède un corps humain dont il dévore la conscience. Il fait partie intégrante de ce corps et ne peut en être arraché que par la mort physique, le bannissement ou la défaite en combat astral. Il se présente comme un croisement insolite entre le corps humain et l'apparence insectoïde de l'esprit. Le degré de métamorphose du soldat sous forme charnelle varie entre ces deux pôles. L'ouvrier sous forme charnelle se transforme toujours en créature semi-insectoïde.

En prenant possession du corps d'accueil, l'esprit sous forme charnelle devient une créature duelle, incapable de se projeter dans l'espace astral.

LES FOURMIS

Créatures particulièrement sociales, les esprits Fourmis font preuve d'une coopération exceptionnelle. Une Fourmilière comporte habituellement de nombreuses ouvrières et soldats, et une seule Reine. Ils développent un instinct prononcé de défense du territoire.

Les esprits Fourmis sont des bâtisseurs : ils construisent des réseaux de tunnels sur plusieurs étages, véritables labyrinthes défiant toute logique humaine. Souvent propres, calmes et ordonnés, ils s'installent généralement en sous-sol, dans un espace qu'ils adaptent ou creusent de leurs mains.

Les soldats se montrent agressifs, combatifs et totalement insensibles à la peur. Les ouvrières, en revanche, sont lâches et inaptes au combat. Si elles sont attaquées, elles émettent un crissement perçant destiné à prévenir la Fourmilière du danger. Pourtant, si un cocon ou la Reine se trouve menacé, les ouvrières n'hésitent pas à s'interposer au mépris de leur propre existence.

LA REINE

La Reine est plus grande qu'un homme et mesure, en général, entre quatre et six mètres de long. C'est elle qui apporte au

chaman la clef de son pouvoir. Avant même son invocation, elle est déjà le focus de sa magie, son totem personnel.

Un chaman insecte ne peut invoquer qu'une seule Reine. Si elle est bannie ou détruite, tous ses pouvoirs s'envolent avec elle et sont perdus à jamais.

Les esprits insectes peuvent être bannis ou détruits, mais tous les esprits sous forme véritable, Reine y compris, résistent avec le double de leur Puissance. Si l'esprit est vaincu, le corps d'accueil meurt. Une fois l'incubation initiale entamée, il n'existe plus aucun moyen de sauver la personne possédée.



LES INSECTES SONT PARMI NOUS

LA FOURMILIÈRE

MONITEUR DE CONDITION	
Physique	Étourdissement
Blessure Légère	Éblouissement Léger
Blessure Modérée	Éblouissement Modéré
Blessure Gravé	Éblouissement Grave
Blessure Fatale	Éblouissement Fatal

MONITEUR DE CONDITION	
Physique	Éclouissement
Blessure Légère	Éclou. Léger
Blessure Modérée	Éclou. Modérat.
Blessure Grave	Éclou. Grave
Blessure Fatale	Éclou. Fatal

MONITEUR DE CONDITION	
Physique	Étouffissement
Blessure Légère	Étouff. Léger
Blessure Modérée	Étouff. Modérée
Blessure Grave	Étouff. Grave
Blessure Fatale	Étouff. Fatal

MONITEUR DE CONDITION	
Physique	Etourdissement
Blessure Létre	Etourd. Léger
Blessure Modérée	Etourd. Modér.
Blessure Gravé	Etourd. Gravé
Blessure Fatale	Etourd. Fatal.

MONITEUR DE CONDITION	
Physique	Étouffissement
Blessure Légère	Étouff. Léger
Blessure Modérée	Étouff. Modér.
Blessure Grave	Étouff. Grave
Blessure Totale	Étouff. Total

MONITEUR DE CONDITION	
Physique	Etourdissement
Blessure Légère	Etourd. Léger
Blessure Modérée	Etourd. Modérée
Blessure Crève	Etourd. Crève
Blessure Fatale	Etourd. Fatal

MONITEUR DE CONDITION	
Physique	Etourdissement
Blessure Légère	Etourdi Léger
Blessure Modérée	Etourdi Modéré
Blessure Grave	Etourdi Grave
Blessure Fatale	Etourdi Fatal

MONITEUR DE CONDITION	
Physique	Étouffissement
Blessure Légère	Étourd. Léger
Blessure Modérée	Étourd. Modéré
Blessure Gravée	Étourd. Gravé
Blessure Fatale	Étourd. Fatal

MONITEUR DE CONDITION	
Physique	Etourdissement
Blessure Légère	Etourd. Léger
Blessure Modérée	Etourd. Modér.
Blessure Grave	Etourd. Grave
Blessure Fatale	Etourd. Fatal

MONITEUR DE CONDITION	
Physique	Etourdissement
Blessure Légère	Etourd. Léger.
Blessure Modérée	Etourd. Modéré
Blessure Grave	Etourd. Grave
Blessure Fatale	Etourd. Fatal

MONITEUR DE CONDITION	
Physique	Étouffissement
Blessure Légère	
Blessure Modérée	
Blessure Grave	
Blessure Fatale	
	Étouff. Léger
	Étouff. Modér.
	Étouff. Grave
	Étouff. Fatal

MONITEUR DE CONDITION	
Physique	Écrouissement
Blessure Légère	Écrouit Légier
Blessure Modérée	Écrouit Modér.
Blessure Grave	Écrouit Grave
Blessure Fatale	Écrouit Fatal

MONITEUR DE CONDITION	
Physique	Étourdissement
Blessure Létre	
Blessure Modérée	
Blessure Grave	
Blessure Fatale	
	Eboulement Léger
	Eboulement Modérée
	Eboulement Grave
	Eboulement Fatale

MONITEUR DE CONDITION	
Physique	Etourdissement
Blessure Léttre	Etourd. Léger
Blessure Modérée	Etourd. Modérée
Blessure Gravé	Etourd. Gravé
Malaise Fatale	Etourd. Fatal

MONITEUR DE CONDITION	
Physique	Étouffissement
Blessure Légère	Étouff. Léger
Blessure Modérée	Étouff. Modéré
Blessure Grave	Étouff. Grave
Blessure Fatale	Étouff. Fatal

MONITEUR DE CONDITION	
Physique	Etourdissement
Blessure Légère	
Blessure Modérée	
Blessure Grave	
Blessure Fatale	
	Etourd. Léger
	Etourd. Modér.
	Etourd. Grave
	Etourd. Fatal

MONITEUR DE CONDITION	
Physique	Étouffissement
Blessure Légère	
Blessure Modérée	
Blessure Grave	
Blessure Fatale	
	Étouff. Léger
	Étouff. Modér.
	Étouff. Grave
	Étouff. Fatale

MONITEUR DE CONDITION	
Physique	Eourdissement
Blessure Légère	Éourd. Léger
Blessure Modérée	Éourd. Modér.
Blessure Grave	Éourd. Grave
Blessure Fatale	Éourd. Fatal

MONITEUR DE CONDITION	
Physique	Etourdissement
Blessure Légère	Etourd. Léger.
Blessure Modérée	Etourd. Modéré
Blessure Gravée	Etourd. Grave
Blessure Fatale	Etourd. Fatal

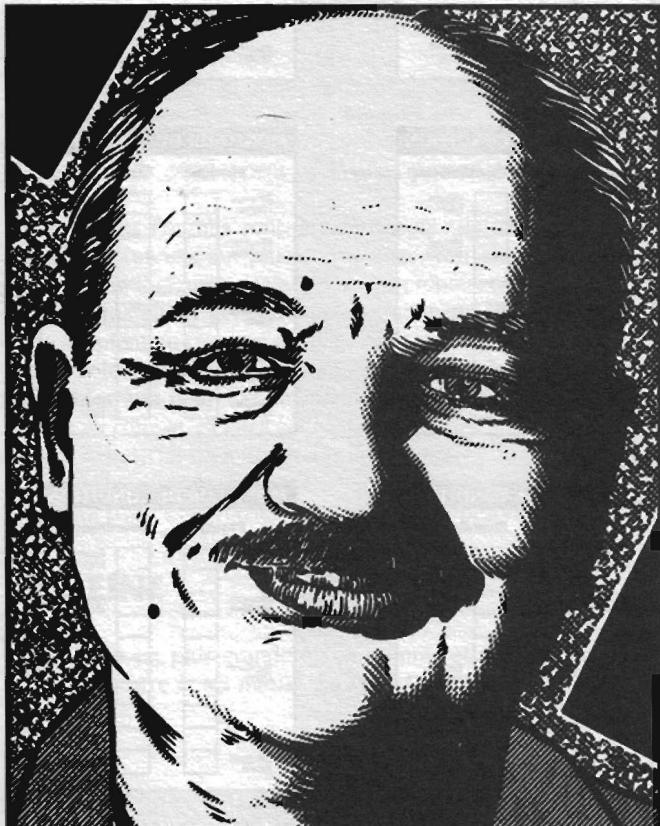
MONITEUR DE CONDITION	Physique	Etourdissement
Blessure Léger	■	■
Blessure Modérée	■	■
Blessure Grave	■	■
Blessure Fatale	■	■

CONTACTS

Pour parvenir à mener leur mission à son terme, les personnages vont devoir se renseigner auprès de leurs contacts et relations sur le compte de leurs employeurs comme sur celui de leurs adversaires. A ce moment-là, reportez-vous au paragraphe correspondant pour déterminer quel type d'information ils obtiennent.

Toute tentative pour obtenir un renseignement nécessite un test d'Étiquette, Interrogation ou Négociation. Sauf indication contraire, ce test s'effectue avec un seuil de réussite de 4. Le nombre de succès détermine la quantité d'information obtenue.

N'hésitez pas à faire jouer les rencontres entre les personnages et leurs contacts. Si un Shadowrunner choisit un contact non approprié, la personne lui retourne simplement un regard vide et inexpressif. Des sujets hautement confidentiels tels que la sécurité corporatiste peuvent provoquer une certaine réticence ; dans ce cas, le contact a peut-être besoin d'être encouragé par quelques nuyens ou quelques coups sur la tête. Un petit cadeau est généralement le bienvenu quand le Shadowrunner obtient trois succès ou plus et qu'il reçoit des informations de première main. Le cadeau en question peut aller du simple bol de nutrisoja pour un squatter à une enveloppe de 1 000 nuyens pour un élu municipal.



VINCENT BURROUGHS

Burroughs est le cadre de Strice Foods chargé de la Gelée d'Ambre. Avant le succès de ce produit, il était complètement inconnu dans le milieu des affaires.

Contacts appropriés

Élu municipal, Agent corporatiste, Cadre corporatiste, Secrétaire corporatiste, Ex-Agent corporatiste, Mr Johnson, Star du simsens, Patron Yakusa et tout contact en relation avec les médias.

Informations disponibles

Burroughs a subi beaucoup de pressions ces derniers temps, en fait depuis l'arrêt inexplicable de la production de Gelée d'Ambre. Pris entre le conseil d'administration de Strice Foods qui exige des résultats et Craft qui exige le secret absolu, il traverse une mauvaise passe.

Succès

0

Résultats

"Heu... C'est pas un ancien metteur en scène ou quelque chose comme ça ?"

1-2

"Burroughs est un incompetent total. Peut-être que Strice Foods a fait le bon choix en le laissant entamer ce projet de Gelée d'Ambre, mais le nommer au poste de directeur a été une grossière erreur. C'est trop de responsabilités pour lui."

3+

"Burroughs n'est qu'un homme de paille. Le vrai responsable de la Gelée d'Ambre est un genre de cinglé. Personne ne sait rien sur lui. Je crois que le conseil d'administration n'est même pas au courant, c'est dire. Je crois que Burroughs a voulu s'attribuer tout le mérite du projet, mais maintenant c'est lui qui va payer les pots cassés."

ROBERT CARRONE

Carrone est l'agent et le manager d'Euphoria. C'est un individu calculateur qui est parvenu à décrocher un fauteuil de vice-président de MegaMedia. Il embauche les personnages pour retrouver Euphoria après sa seconde disparition.

Contacts appropriés

Propriétaire d'un club, Détective, Chef de gang ou Gangster, Productrice, Activiste des droits des métahumains, Rockeuse, Star du simsens et tout contact en relation avec les médias.

Informations disponibles

Les renseignements concernant Carrone ne sont pas d'un intérêt vital mais permettent, néanmoins, de se faire une idée de son dévouement envers Euphoria. Sa réputation d'homme intègre devrait également tranquilliser les personnages.

Succès	Résultats
0	"Ouais, ouais, ouais. Ben..."
1-2	"Carrone, c'est le gars régulier. Avec lui, tu peux traiter en confiance. Mais il va se tuer au boulot, tu vas voir. La carrière d'Euphoria lui prend déjà tout son temps, et il refuse de déléguer ses autres dossiers. Son cœur va finir par se mettre en grève, à moins qu'il aille à Chiba le faire remplacer."
3+	"Le pauvre Bobby s'inquiète toujours à propos d'Euphoria. On raconte qu'il aurait retardé les prises de vue de Jungle Huntress parce que la sécurité sur le lieu de tournage était insuffisante à son goût. Il se fait aussi du mouron à cause de cet Osprey, le garde du corps d'Euphoria. Je crois que c'est le genre de type à lui soutirer un maximum de nuyens."

CRAFT/THOMAS DORIN	
<p>Dorin est le chaman des rues qui a implanté la Fournilière à Seattle. En se renseignant à son sujet, les Shadowrunners entendent parler de sa boutique de magie qui leur fournit plusieurs indices pour retrouver Euphoria.</p>	
Contacts appropriés	

Barman, Mage désabusé, Mage de combat, Decker, DéTECTive, Decker elfe, Arrangeuse, Ex-Agent de la compagnie, Ex-Mage corporatiste, Chef de gang ou Gangster, Épicier, Mr Johnson, MerceNAire ork, InterfACée, Squatter, Mage des rues, Samouraï des rues, Chaman des rues, Vendeur de talismans, Videur troll, Patron Yakusa.

Succès	Résultats
0	"Connais pas."
1	"Craft, Craft. Y avait un Shadowrunner qui s'appelait comme ça, y a p't'être deux ans. Il s'est rangé pour ouvrir un magasin de magie. C'était un mago, tu vois ? Son truc s'appelait Wiz Crafts ou Magic Crafts, quelque chose comme ça."
2	"Son vrai nom est Thomas Dorin. Il courait les ombres avec un samouraï et un autre magicien, il y a quelques années. Le problème, c'était qu'il ne pouvait pas s'empêcher de doubler ses partenaires ou ses employeurs à chaque fois qu'il en avait l'occasion. Tu vois le genre. Bref, il s'est attiré une sale réputation et plus personne n'a voulu travailler avec lui. Alors il a ouvert sa boutique de magie, Magic Crafts. Aux dernières nouvelles, il avait déposé le bilan."
3	"Dorin a fermé boutique pour partir dans le sud, dans la jungle. Un genre de course, je crois. J'ai entendu dire qu'il y était resté."
4	"La plupart des gens pensent que Craft est mort dans cette expédition en Amérique du Sud, mais moi je l'ai vu il y a quelques semaines. Il a rouvert sa boutique et il traîne là-bas avec des types moches à faire peur."

MAGIC CRAFTS

Bien que la boutique de Craft ait été fermée un certain temps, de nombreuses personnes s'en souviennent encore.

Contacts appropriés

Flic des rues, tout contact en relation avec la magie.

Succès Résultats

0	"Ouais, y m'semble que j'en ai entendu parler. C'est pas un joueur de basket ? Ou peut-être de baseball, remarque."
1-2	"Magic Crafts ? C'était pas la boutique de Tom Dorin ? Y s'faisait appeler Craft quand y courait les ombres. Tu piges ? Craft : l'artiste, Magic Crafts : les arts magiques... Un truc de mago, quoi !"
3+	"Ouais, Magic Crafts, sûr. C'est à Redmond, près de St James Lake, c'est ça ? Le patron s'appelle Craft. Il était complètement dingue d'une star du simsens, si je me souviens bien."

EUPHORIA

AVANT LE SECOND ENLÈVEMENT

Peu de gens connaissent vraiment Euphoria en dehors de sa vie de star. C'est le cas de Robert Carrone, mais il refuse d'en parler. Des rumeurs circulent, cependant, quoique sans influence directe sur l'aventure. Évidemment, les personnages ne peuvent pas le savoir...

Contacts appropriés

Barman, Garde du corps, Propriétaire d'un club, Habituée des boîtes, Cadre corporatiste (en relation avec les médias), Fan, Productrice, Journaliste/Manipulatrice des médias, Reporter, Rockeur, Star du simsens, tout contact en relation avec les médias.

Succès Résultats

0	Inventez n'importe quoi, mais en tout cas quelque chose d'énorme.
1-2	"Bon sang, ouais, j'l'ai rencontrée. Et c'est quelqu'un d'a-do-able, en plus ! Quelqu'un d'authentique, tu vois, les pieds sur terre et tout. Comme nous, quoi."
3	"Tu parles d'une salope ! Wouah ! Il y a un an, je l'ai vue refuser un autographe à un pauvre gamin qui n'en pouvait plus de se trouver à un mètre d'elle ! Fallait voir comment elle l'a envoyé paître ! Elle ne mérite pas d'être une star."
4+	"J'ai entendu dire que c'était fini avec son grand copain, la co-star, c'est quoi son nom déjà ? Enfin bref, y paraît que le gars est fou à lier. Remarque, 'paraît aussi que c'est ce qu'il préfère.'

LA SURVEILLANCE AUTOUR D'EUPHORIA

Contacts appropriés (seuil 6)

Garde du corps, Agent ou Ex-Agent corporatiste, Cadre corporatiste (en relation avec les médias), Secrétaire corporatiste (en relation avec les médias), Fan, Arrangeuse, Productrice, Mercenaire, Rockeuse, Star du simsens.

Information disponible

Euphoria bénéficie de la protection rapprochée de Michael Adams, nom de rue Osprey, depuis le tout début de sa carrière de star. Osprey a fait appel à son vieil ami Alexander Cross pour assurer un soutien magique en cas de besoin. Strice Foods a également embauché une équipe permanente d'agents de Knight Errant pour toute la durée de la campagne de promotion.

Succès Résultats

- | | |
|-----|---|
| 0 | "Bon sang, mec, qu'est-ce que tu veux que j'en sache ?" |
| 1-2 | "Et bien, à chaque fois que je l'ai vue en public, elle était toujours accompagnée par une sorte d'Anglais. Ah, on peut dire qu'il a décroché un boulot en or, ouais !" |
| 3-4 | "Un type appelé Osprey lui sert de garde du corps depuis... Ben, depuis le début, je crois. En général, ils engagent une équipe supplémentaire pour ses sorties. Des indépendants." |
| 5+ | "Strice a embauché une équipe de chez Knight Errant pour la protéger. J'ai entendu dire qu'Osprey avait aussi contacté un vieil ami à lui pour qu'il lui donne un coup de main. Le genre magicien, tu vois ?" |

LES APPARITIONS EN PUBLIC

Affiches et publicités dans les magazines simsens, les parutions régulières et la radio sont en train d'annoncer haut et fort les trois apparitions en public d'Euphoria. Elle sera vendredi à la Renraku Arcology, samedi dans un petit stade au sud de la ville et

dimanche dans un parc à proximité de la pyramide d'Aztechnology. Elle se montrera et fera un bref discours. On murmure qu'elle annoncera la sortie de sa prochaine sim, *Jungle Huntress*, quoique de nombreuses personnalités du spectacle soient déjà au courant. En sus de tout le cirque promotionnel pour la Gelée d'Ambre, Strice Foods a promis de distribuer gratuitement une puce simsens inédite d'Euphoria. Cette puce contiendra un clip de cinq minutes montrant la star en train de vanter les mérites de la Gelée d'Ambre tout en se délectant de cette friandise. La puce s'autodétrira après la première utilisation, si bien que le public qui aura pu apprécier le produit à travers les sensations d'Euphoria n'aura plus qu'à se précipiter dans les magasins s'il en veut davantage.

Strice Foods poursuit sa campagne en dépit de l'absence d'Euphoria mais ne rencontre pas le succès escompté. La première session à la Renraku Arcology porte un rude coup à son image de marque, la seconde, dans le stade, s'achève par une émeute, et le conseil municipal annule la troisième pour éviter de nouveaux échauffements. Reportez-vous aux **Notes** (page XX) pour plus de détails concernant la réaction du public lors de la première session.

APRÈS LE SECOND ENLÈVEMENT

En dehors des bruits qui circulent sur le premier kidnapping, personne ne sait rien concernant la seconde disparition d'Euphoria. Certaines rumeurs prétendent qu'elle aurait voulu prendre un peu de vacances, d'autres qu'elle serait partie convoler avec le fils d'un *oyabun* local...

OSPREY

Contacts appropriés

Armurier, Barman, Garde du corps, Propriétaire d'un club, Assassin elfe, Productrice, Épicier, Mercenaire, Rockeuse, n'importe quel type des rues.

Information disponible

Osprey assure la protection d'Euphoria depuis un an et demi. En prévision de ses apparitions en public, il a fait appel à son ancien partenaire de Shadowrun, Stone. Il peut se montrer brutal mais aime également cultiver le côté "gentleman anglais" de sa personnalité.



Succès	Résultats
0	"Ah, heu..."
1	"Osprey, tu dis. Ça fait bien deux ans qu'on n'en parle pratiquement plus. Il courait les ombres, dans le temps. Un dur de dur, un vrai mercenaire. Je me souviens qu'il était pas mal câblé. Je pense aussi qu'il en avait un peu mis de côté. Aux dernières nouvelles, il faisait le garde du corps pour une célébrité."
2+	"Osprey était le genre de gars qui fait le boulot jusqu'au bout. Un dur avec un physique de jeune premier. Il la ramenait sans arrêt avec son origine britannique, comme s'il venait directement de la famille royale. Je crois que ses anciens partenaires sont tous morts, aujourd'hui, sauf un, un magicien appelé Stone. La dernière fois que j'en ai entendu parler, il avait décroché un job comme garde du corps auprès d'une simstar. Je crois même me souvenir que c'était Euphoria."

STONE

Alexander Cross utilisait ce nom quand il courait les ombres en compagnie d'Osprey. Tous les deux sont restés amis après la dissolution de leur groupe.

Contacts appropriés

Barman, Mage de combat, Arrangeuse, Mr Johnson, Vendeuse de talismans, n'importe quel type des rues.

Information disponible

Stone travaille habituellement dans une bibliothèque hermétique, mais il a pris quelques jours pour répondre à l'appel d'Osprey. C'est un puissant magicien qui sait toujours invoquer des élémentaires en cas de besoin.

Succès	Résultats
0	"Ben, tout ce que ça m'évoque, c'est qu'il y a un petit bout de temps que j'ai pas fumé."
1	"Son vrai nom est Alexander Cross. Il a étudié la magie à l'UCLA. Il a dû décrocher son doctorat ou quelque chose dans ce goût-là, parce qu'il était plutôt bon, à l'époque où il courait les ombres. Mais il s'est rangé pour bosser dans une bibliothèque, tu le crois, ça ?"
2	"Stone était un magicien plutôt aisé, dans le temps. Il brûlait les fétiches par les deux bouts, si on peut dire. Tu pouvais être certain qu'il avait toujours un ou deux élémentaires de côté, prêts à accourir au coup de sifflet."
3+	"On m'a dit il n'y a pas longtemps que Stone avait pris quelques jours et qu'il s'était remis en cheville avec de vieux associés. Peut-être bien qu'il a replongé."

LUDIVENKO

Contacts appropriés

Élu municipal, Agent de la compagnie, Déetective, Ex-Agent de la compagnie, Ex-Mage corporatiste, Mr Johnson, tout contact lié à une compagnie ou au gouvernement.

Information disponible

Les personnages peuvent apprendre que c'est Ludivenko qui finance le premier enlèvement. La plupart des rumeurs qui circulent sur la compagnie concernent sa réaction face au succès de la Gelée d'Ambre. Elle a engagé une équipe pour kidnapper Euphoria et prévoit également de lancer un nouveau produit sur le marché, Blue Bacosoy, pour tenter de concurrencer la Gelée d'Ambre. Elle espère obtenir la signature d'Euphoria pour la promotion de ce produit après le discrédit jeté sur la Gelée d'Ambre.

Succès Résultats

1	"Ma foi, tu peux être sûr que Ludivenko n'apprécie pas beaucoup le succès de cette nouvelle friandise, la Gelée d'Ambre. Note bien que Seattle est seulement un terrain d'essai. La Gelée d'Ambre va bientôt grignoter des parts à Ludivenko sur le marché mondial des sucreries. Ils n'ont pas réussi à découvrir quoi que ce soit sur sa composition. Strice Foods sait garder un secret."
2	"La Gelée d'Ambre frappe Ludivenko au seul endroit sensible : la bourse. Alors la corporation va sortir un clone, un truc qu'ils appellent Blue Bacosoy. Ils veulent remporter la bataille avec Strice Foods sur le marché continental, mais ils vont avoir besoin d'une sacrée publicité."
3+	"Ludivenko espère obtenir Euphoria pour la promotion de son prochain produit, Blue Bacosoy. Je me suis laissé dire que la compagnie avait recruté une équipe pour enlever Euphoria et la forcer à promouvoir Blue Bacosoy au lieu de la Gelée d'Ambre."

STRICE FOODS

Informations publiques

Siège de la compagnie : Birmingham, AL, CAS

Président : Deloris Stanton

Branches principales

Branche : Faucet Flavors

Directeur : Zachary Fynche

Principal produit/service : Gamme extensive d'agents de saveur pour produits alimentaires à base de nutrisoja. C'est la branche la plus importante de Strice Foods.

Branche : REAL Foods

Directeur : Jack Tauber

Principal produit/service : Ligne complète de nourriture organique, principalement des légumes issus de culture hydroponique.

Branche : Modern Masterpieces

Directeur : Vincent Burroughs

Principal produit/service : Production et distribution de confiseries et pâtisseries destinées au grand public, telles que Best O'Da Bunch, Crakle Cakes, Zap Softies ou la dernière folie du moment, la Gelée d'Ambre.

CONTACTS

Profil commercial

Strice Foods n'occupe qu'une place mineure sur le marché de l'alimentation internationale, mais si elle parvient à développer convenablement la Gelée d'Ambre, elle pourrait bien s'offrir enfin une place au soleil. Donnez aux personnages la Note N°1 (page 64).

Sécurité/Forces militaires

Knight Errant Security a passé un contrat avec Strice pour toutes les opérations importantes, mais la firme possède également un modeste service de sécurité interne.

Rumeurs locales

Toutes les rumeurs qui circulent actuellement sur Strice concernent la Gelée d'Ambre. L'information est subdivisée en Information Générale et Système Informatique. Reportez-vous aux paragraphes appropriés.

INFORMATION GÉNÉRALE CONCERNANT STRICE FOODS

Contacts appropriés

Élu municipal, Agent de la compagnie, Déetective, Ex-Agent de la compagnie, Ex-Mage corporatiste, Mr Johnson, tout contact en rapport avec une corporation.

Succès Résultats

- 1-2 "Strice Foods est dans un fichu sac de noeuds. Le type qu'ils ont nommé pour s'occuper de la Gelée d'Ambre, ce Vincent Burroughs, c'est un foutu incompétent, et ils voudraient bien le muter ou le renvoyer. Seulement, Burroughs est le seul à connaître le secret de la Gelée d'Ambre. Il est peut-être en train de cafouiller, mais c'est un malin. Il a su se rendre indispensable en gardant le secret."
- 3+ "Burroughs a avoué à ses patrons qu'il était incapable d'augmenter la production. Je crois qu'il magouille quelque chose d'illégal sur lequel il n'a pas de contrôle."

SYSTÈME INFORMATIQUE DE STRICE FOODS

Contacts appropriés

Decker corporatiste, Decker, Technicien nain, Decker elfe, Arrangeuse, Technicien.

Succès Résultats

- 1-2 "Ouais, Strice a attribué son propre système informatique à la Gelée d'Ambre. C'est tout juste s'ils ne provoquaient pas les pirates ! J'ai un ami, pas un ami aussi proche que toi, évidemment, mais cet ami a voulu tenter une passe dans ce système. Son persona maison a bien failli se faire démolir, alors il a préféré tout laisser tomber et se débrancher."
- 3+ "J'ai l'adresse du NA de ce système. Ça va te coûter bonbon, évidemment. Ouais, comme ça c'est suffisant, je veux dire, on est amis, je peux bien te faire un prix, pas vrai ? Le numéro, c'est le 2206-312-1752. Mais traîne pas trop, parce que je crois qu'ils le changent chaque semaine."

MEGAMEDIA ENTERTAINMENT INC.

Informations publiques

Siège de la compagnie : Seattle, UCAS

Président : William Welsh

Branches principales

Branche : MegaMedia Productions

Directeur : Andrea Stueban

Principal produit/service : Production tridéo et simsens.

Branche : MegaMedia International

Directeur : Nick Nathan

Principal produit/service : Distribution de puces et programmes tridéos et simsens.

Profil commercial

Une des six géantes de la production et de la distribution simsens/tridéo. MegaMedia doit une grande partie de son succès à cette mystérieuse faculté de savoir dénicher et promouvoir les jeunes talents. Toutes ses vedettes, que ce soit Cindy Cyclone, Ted Morgan, David et Helen Variable, Honey Brighton ou Euphoria, étaient relativement anonymes avant de signer chez elle. La récente défection de Brighton et de son célèbre producteur Witt Lipton a conduit les spécialistes à s'interroger sur la possibilité de dissensions internes au sein de cette gigantesque structure corporatiste. Un nouveau revers pourrait bien lui être fatal.

Sécurité/Forces militaires

MegaMedia avait jusqu'ici confié à la Lone Star ses tâches de sécurité et de surveillance, mais elle a récemment résilié son contrat au profit de Knight Errant.

RUMEURS CONCERNANT MEGAMEDIA

En plus des informations précédentes, il circule aussi dans la rue certaines rumeurs intéressantes.

Contacts appropriés

Cadre corporatiste (en relation avec les médias ou la haute finance), Productrice, Journaliste/Manipulatrice des médias, Reporter, Rockeuse, Star du simsens, tout contact en relation avec les médias.

Succès Résultats

- 1-2 "J'ai entendu dire que cette histoire avec Brighton avait coûté des milliards à MegaMedia. Et ça leur a pas plus. Ch'ais pas ce qu'ils feraient si une autre de leurs stars décidait de mettre les voiles."
- 3-4 "Maintenant que Brighton a donné l'exemple en quittant MegaMedia, la chasse est ouverte sur les plates-bandes de la compagnie. La moindre petite corpo à deux nuyens va vouloir tenter sa chance et s'emparer d'une de leurs stars."
- 5+ "On dit qu'Aztechnology va traîner MegaMedia devant les tribunaux à propos de cet hélicoptère qui s'est écrasé à proximité de la pyramide, la nuit où Brighton s'est défilée. On a prononcé le nom de la Lone Star comme co-défenseur."

OMBRES PORTÉES

CRAFT

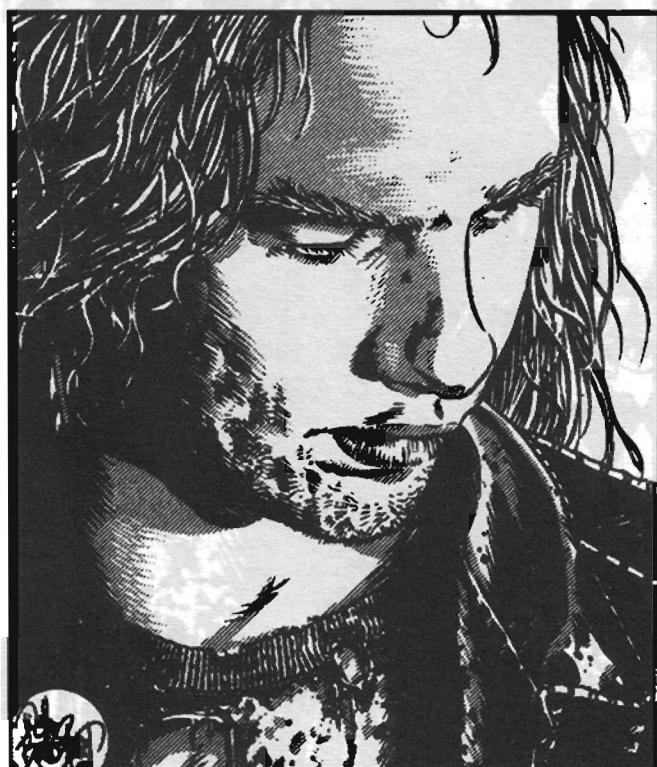
Fils d'employés corporatistes, Thomas Dorin a grandi à Seattle, apprenant à survivre dans les rues. Un vieux chaman Coyote à moitié fou lui a enseigné la magie chamanique. Il lui apprenait à maîtriser les sorts et les rituels en échange d'un peu de nourriture, et Dorin sortait ensuite mettre en pratique ses nouvelles connaissances.

À la mort du chaman, il en savait suffisamment pour se lancer dans le métier de Shadowrunner. Ses partenaires l'ont rapidement surnommé Craft (l'Artiste), à cause des solutions brillantes qu'il improvisait durant les courses. Il s'est taillé une petite réputation avant de saboter sa carrière en doublant périodiquement ses employeurs et ses partenaires. Le mot s'est répandu dans la sphère corporatiste et Craft a été couché sur la liste noire des Shadowrunners.

Il a donc abandonné son nom de rue pour ouvrir une boutique de talismans avec le petit pécule qu'il avait accumulé. Il a baptisé son magasin Magic Crafts et s'est attiré une importante clientèle. La vie de commerçant commençait à l'ennuyer quand son Arrangeur, Solomon Daniels, lui a proposé une course. Dorin a sauté sur l'occasion de renouer avec son ancienne existence pleine de danger et d'imprévu.

Dans **La Reine Euphorla**, il apparaît comme un homme sale et négligé. Ses longs cheveux blonds en bataille ne sont pas lavés, et ses vêtements sont maculés de vomissures brunes.

Sa personnalité est particulièrement instable. En tant que chaman Coyote, c'est un escroc, quelquefois même un traître envers



ses amis ou son employeur. En tant qu'homme d'affaires, il se montre respectable et amical. Sous l'influence du totem Fourmi, il est grisé par le pouvoir.

Sa fascination ou plutôt sa fixation psychotique envers Euphoria est la cause de la majeure partie de ses problèmes. C'est, entre autre, ce qui l'a conduit, ça et son ambition personnelle, à la séparation d'avec son totem Coyote ainsi qu'à l'acceptation du totem Fourmi.

Attributs

Constitution : 4

Rapidité : 3

Force : 3

Charisme : 5

Intelligence : 5

Volonté : 6

Essence : 6

Réaction : 4

Réerves de Dés

Combat : 7

Magie : 6

Astrale : 8

Compétences

Armes à Feu (Pistolets) : 4

Combat à Mains Nues : 3

Étiquette (Corporation) : 1

Étiquette (Rue) : 4

Furtivité (Milieu urbain) : 4

Invocation : 5

Négociation : 4

Sorcellerie (Lancer de sorts) : 6

Théorie Magie : 6

Compétences spéciales

Évaluation de matériel magique : 5

Travail du bois : 3

Travail du métal : 3

Équipement

Ares Predator |15 (chargeur), plus 2 chargeurs, 9M

Vêtements en cuir véritable (0/2)

Focus de sort de Sommeil (2)

Totem

Fourmi

Sorts

Combat

Éclair Mana : 5

Sommeil : 5

Détection

Clairvoyance : 4

Illusion

Confusion : 5

Masque : 6

Stimulation : 4

Manipulation

Armure : 6

Lévitation de Créature : 4

MONITEUR DE CONDITION	
Physique	Etourdissement
Blessure Légère	Etourd Léger
Blessure Modérée	Etourd Modéré
Blessure Grave	Etourd Grave
Blessure Fatale	Etourd Fatal

EUPHORIA

Amanda Lockhart est la fille de deux stars de la tridéo. Ses parents étaient déjà acteurs à l'époque de la télévision, et ils le sont restés après l'avènement de la tridéo. Élevée dans un tel milieu, Amanda a tout naturellement suivi les traces de ses parents. Encouragée par sa famille, elle a tourné dès l'enfance dans plusieurs programmes tridéos. Quand le simsens s'est développé, ses parents l'ont poussée dans cette direction, croyant fermement à l'avenir de la technologie des loisirs.

Amanda a commencé par faire quelques extra dans la production simsens. Ce n'est qu'après avoir quitté l'agent de ses parents au profit de Robert Carrone, spécialisé dans les simstars, qu'elle a commencé à se faire connaître. Sous le nom de scène d'Euphoria, elle a tourné une série de sims à petit budget au thème fortement érotique qui l'ont éloignée de ses parents mais l'ont également catapultée au firmament des stars. Depuis, elle a tourné six sims à gros budget, dont quatre avec la star masculine Hans Vandenburg. Sa prochaine sim, *Jungle Huntress*, sera bientôt tournée dans les jungles d'Aztlan.

La beauté d'Euphoria est un don du Ciel. Elle ne doit rien à la chirurgie ni même au maquillage. Elle préfère porter ses cheveux châtain clair, quoiqu'elle en ait fréquemment changé la couleur durant sa carrière. Ses yeux noisettes sont ses véritables yeux organiques d'origine.

Malgré ses vingt et un ans, Euphoria est encore une petite fille. Gâtée par les avantages de sa situation, elle se montre très arrogante. Le petit cercle de ses proches associés y est habitué, mais les personnes venant de l'extérieur peuvent éprouver certaines difficultés à la supporter.

Euphoria mène une vie de recluse. Elle n'a pas encore appris quelle attitude adopter à l'égard des fans qui l'idolâtrent et qui, pourtant, veulent quelquefois la mettre en pièces.

Attributs

Constitution : 2

Rapidité : 4

Force : 2

Charisme : 6

Intelligence : 4

Volonté : 2

Essence : 5

Réaction : 4

Réserves de Dés

Combat : 5

Compétences

Électronique (Équipement simsens) : 3

Étiquette (Corporation) : 2

Étiquette (Médias) : 3

Étiquette (Rue) : 1

Négociation : 2

Compétences spéciales

Comédie : 5

Danse : 2

Comédie simsens : 6

Cyberware

Datajack

Lien Sensitif (avec Transmetteur Interne)

Équipement

Tout ce qui se trouve dans son penthouse. En public, elle porte un long Manteau Renforcé (4/2).

MONITEUR DE CONDITION	
Physique	Stourdissement
Blessure Légère	Etourd. Léger
Blessure Modérée	Etourd. Modér.
Blessure Grave	Etourd. Grave
Blessure Fatale	Etourd. Fatal



ROBERT CARRONE

Robert Carrone est un corporatiste né. Il a commencé sa carrière à l'âge de 9 ans en apportant les cafés à un metteur en scène vidéo. Il a appris rapidement et s'est trouvé à la bonne place au bon moment pour faire d'Amanda Lockhart la célèbre Euphoria. Après le rachat du contrat d'Euphoria quelques années plus tard par MegaMedia, sa carrière était sur les rails.

Carrone est une personne calme et réservée. Il a travaillé dur toute sa vie pour parvenir à la place qu'il occupe actuellement et il entend bien la conserver, quitte à utiliser tous les coups bas propres au milieu corporatiste s'il le faut.

Il est loyal envers MegaMedia, ayant passé sa vie au service de la compagnie. Mais on ne lui a encore jamais fait de meilleure offre autre part.

Attributs

Constitution : 3

Rapidité : 4

Force : 2

Charisme : 3

Intelligence : 4

Volonté : 3

Essence : 5,4

Réaction : 4

Réserves de Dés

Combat : 5

Compétences

Armes à Feu : 3

Étiquette (Corporation) : 6

Étiquette (Médias) : 5

Négociation : 5

Cyberware

Datajack

Afficheur Rétinien

Mémoire 30 Mp

Équipement

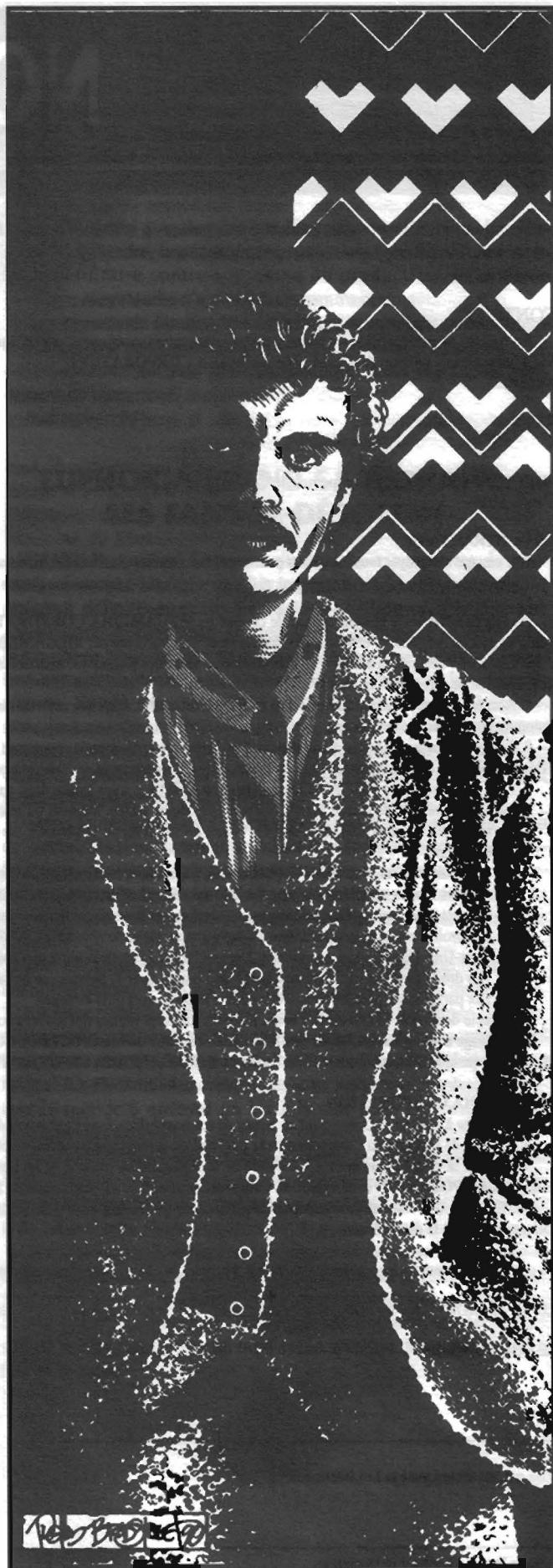
Vêtements Pare-balles (3/0)

Ceska vz/120 |18 (chargeur). 6L

Secrétaire de poche

Téléphone-bracelet avec écran vidéo

MONITEUR DE CONDITION		
Physique	Etourdissement	
Blessure Légère		Etourd. Légé
Blessure Modérée		Etourd. Modéré
Blessure Grave		Etourd. Grave
Blessure Fatale		Etourd. Fatal



Robert Carrone

NOTES

MEGAMEDIA INCORPORATED

CONTRAT

Ce contrat, en considération de l'accord mutuel des parties soussignées, est conclu à _____, le _____ 2053 entre **MEGAMEDIA INCORPORATED**, Seattle UCAS, Corporation Multinationale ci-après dénommée **MEGAMEDIA CORPORATION** d'une part

ET

LE CONTRACTANT, ci-après dénommé le Contractant d'autre part.

LE CONTRACTANT

1. S'engage à déployer tous les efforts possibles et nécessaires pour assurer la réussite de l'opération décrite plus bas - (ajouter les clauses additionnelles nécessaires)

et ci-après dénommée la Mission pour le compte de **MEGAMEDIA CORPORATION**, ainsi qu'à accomplir la dite Mission en utilisant toutes les ressources mises à sa disposition d'une façon adéquate et efficace. Les dites ressources, procurées par **MEGAMEDIA CORPORATION**, comme indiqué ci-dessous, seront retournées à **MEGAMEDIA CORPORATION** à l'issue de la Mission si elles consistent en armes physiques, matériel électronique ou véhicules. Les munitions et autres équipements à usage unique utilisés au cours de la Mission ne seront pas retournés.

2. Accepte la responsabilité exclusive du matériel à lui confié, ainsi que celle de l'indemnisation éventuelle de **MEGAMEDIA CORPORATION** pour tout équipement perdu ou endommagé au cours de la Mission.

3. S'engage à ne pas discuter d'un Élément, fait, information ou donnée concernant la dite Mission avec qui que ce soit appartenant ou n'appartenant pas à **MEGAMEDIA CORPORATION** sans le consentement écrit du responsable du département des relations publiques de **MEGAMEDIA CORPORATION** ou d'un dirigeant de la firme.

4. Cède et abandonne à **MEGAMEDIA CORPORATION** et à ses ayants droit les droits suivants :

- a. Tous droits d'adaptation écrite, cinématographique, tridéo, simsens ou télévisée (comprenant les droits d'enregistrement, de transmission et de reproduction par ondes radio, télévision et tout autre support connu ou inconnu) de la Mission, sur le territoire des États-Unis Canadiens et Américains, leurs dépendances et dans tous les pays étrangers.
- b. Les droits entiers et exclusifs de publication, impression, réimpression, copie, vente et distribution de cette œuvre, ainsi que des éditions subséquentes ou révisées (comprenant les tirages réguliers ainsi que les éditions de poche) pendant la pleine durée du copyright et de ses renouvellements postérieurs, sur le territoire des États-Unis Canadiens et Américains et leurs dépendances ainsi que partout ailleurs dans le monde.
- c. Les droits secondaires et tertiaires d'adaptation en série, de résumé, de condensation, de sélection et autres droits faisant suite à la publication de l'œuvre en livre dans les États-Unis Canadiens et Américains. Ceci inclut les droits de cession de l'œuvre à tout club littéraire.
- d. Les droits pleins et exclusifs de cession de l'œuvre pour la publication en langue anglaise ou pour la traduction en langue étrangère et pour l'exercice des droits énumérés aux paragraphes précédents a, b et c dans n'importe quel pays étranger.

5. Accepte de remplir la Mission à l'heure indiquée, dans les limites des moyens accordés, en échange des termes du paiement indiqué plus bas.

6. S'engage à ne jamais accomplir une Mission à l'encontre de **MEGAMEDIA CORPORATION** qui soit en relation quelconque avec un fait ou une circonstance de la présente Mission, ni quelque Mission que ce soit à l'encontre de **MEGAMEDIA CORPORATION** avant un délai de trente (30) jours à dater de la conclusion de la présente Mission.

MEGAMEDIA CORPORATION

7. S'engage à assister le Contractant au mieux de ses possibilités dans l'exécution de la Mission, dans la limite des délais spécifiés par négociation séparée.

8. Accepte de procurer au Contractant toute information et renseignement disponible concernant la Mission et ses différents éléments.

9. Assume la pleine et entière responsabilité de la Mission dans le cadre et les limites de l'Acte d'Interaction Corporatiste de 2038, tel qu'il a été reconnu et signé par **MEGAMEDIA CORPORATION** et enregistré au Centre des Interventions Corporatistes de Paris, France, lors de la fondation de la firme.

10. Convient de verser au Contractant, après déduction ou retenue éventuelle justifiée par le non-respect de la lettre ou de l'esprit d'un des points précédemment mentionnés, la somme suivante à la date suivante :

Ce contrat lie également les représentants, administrateurs ou ayants droit du Contractant, ainsi que les successeurs ou ayants droit de **MEGAMEDIA CORPORATION**.

LU ET APPROUVÉ par les deux parties qui ont rédigé ce contrat et apposé leur signature à côté de la date précédemment mentionnée.

LE CONTRACTANT

Pour **MEGAMEDIA CORPORATION**

Robert Carrone, Vice-Président

Visé par, en accord avec la Loi Intermédiaire

August Dorn, consultant indépendant

LES TITRES DU JOUR :

INTERNATIONAL

- Un policlub européen dénommé "les Revenants" revendique la récente explosion d'une navette corporatiste.
- Une manifestation de fonctionnaires australiens réclamant une augmentation de salaire est violemment dispersée avec l'appui de plusieurs forces militaires corporatistes.

LOCAL

- Un élu municipal prévient que le voyage en direction des terres tribales pourrait prochainement être restreint.
- La Lone Star confisque près de 20 000 puces BTL lors d'une descente dans l'un des plus importants anneaux de contrebande de la ville.
- La Confrérie Universelle prévoit trois implantations supplémentaires dans les Barrens.

AFFAIRES

- Le contrat de la ville avec la Lone Star doit bientôt être renouvelé. Les négociations débuteront la semaine prochaine
- Strice Foods retire du marché son nouveau produit, la Gelée d'Ambre.

LOISIRS

- MegaMedia annonce la retraite définitive d'Euphoria, la mégastar du simsens.

SPORTS

- Tate "le Gourdin", la vedette des Screamers, est renvoyé sans préavis pour avoir refusé de prendre des stéroïdes expérimentaux.

UN ATTENTAT REVENDIQUÉ PAR LES REVENANTS

LONDRES (BNI) - Le très mystérieux policlub européen connu sous le nom de "les Revenants" a revendiqué aujourd'hui la responsabilité de l'attentat à la bombe du week-end dernier contre la navette corporatiste Werner-Voss qui effectuait le trajet Berlin-Londres. La navette, une T306 de la British National Aerospace, a explosé en vol au-dessus de la Manche, tuant les 175 passagers qu'elle transportait. L'examen des débris a conduit les experts à diagnostiquer l'explosion d'une bombe incendiaire. Comment cette bombe a pu être installée en dépit des mesures de sécurité draconiennes demeure un mystère.

Selon certaines sources, la BBC-6 aurait reçu une cartouche de données envoyée par les Revenants, détaillant la nature et l'installation de la bombe. Les autorités n'ont pas encore fait de déclaration, attendant les résultats de l'enquête.

Suite page 12.

STRICE ABANDONNE LA GELÉE D'AMBRE

SEATTLE (API) - A la stupéfaction générale, Strice Foods a annoncé aujourd'hui l'arrêt de la distribution de sa, pourtant, très populaire Gelée d'Ambre. Les dirigeants de Strice ont nié tout rapport avec le désastre de leur campagne de promotion voici une semaine.

Strice Foods a également nié les rapports officiels selon lesquels MegaMedia, le géant du simsens, aurait déclenché une opération militaire contre son usine de production de la Gelée d'Ambre. MegaMedia n'a pas fait de commentaires.

Les experts de l'industrie se déclarent surpris par cette annonce. "C'est insensé," a déclaré Nik Elliot, analyste industriel. "La Gelée d'Ambre est leur meilleur produit. Pourquoi Diable voudraient-ils le couler ?"

Suite page B1.

EUPHORIA PREND SA RETRAITE, SES FANS SE DÉSOLENT

SEATTLE (EntNet) - MegaMedia Inc., le conglomérat du simsens, a annoncé hier que sa plus importante vedette, Euphoria, se retirerait définitivement après l'achèvement de sa dernière sim. Angela Lane, porte-parole de MegaMedia, a invoqué le respect de la vie privée pour refuser de se prononcer sur une éventuelle relation entre cette décision et le récent kidnapping dont la star a été victime. Knight Errant Security mène l'enquête en collaboration avec la Lone Star sur cette affaire, mais n'a pas encore fait connaître de résultats probants. Les rumeurs vont bon train, et certains prétendent qu'il s'agissait d'une tentative d'enlèvement ratée, œuvre d'un fan à l'esprit dérangé.

Selon Lane, Euphoria n'apparaîtra plus en public avant la sortie de *Against The Hive Masters* (qui devait d'abord s'intituler *Jungle Huntress*), son dernier projet actuellement dans les studios de production de MegaMedia. Robert Carrone, le manager de toujours de la star, a fait savoir que *Hive Masters* était déjà en dépassement de budget et qu'il était encore loin d'être terminé.

Lou Buckminster, fondateur et président du fan-club international d'Euphoria, a tenu à exprimer sa peine et son incrédulité. "C'est impossible ! Elle ne peut pas nous faire une chose pareille, elle ne peut pas nous abandonner comme ça ! Nous sommes ses fans, c'est nous qui l'avons rendue célèbre ! Elle a une dette envers nous !" Mr Buckminster encourage tous les fans d'Euphoria à travers le monde à envoyer un fax à la star pour la convaincre de reconsidérer la question.

Euphoria a percé sur la scène du simsens en 2048 avec *Shotgun Blues*, l'étrange histoire d'un Indien fou qui enlève une jeune touriste et la traîne à travers les Nations des Américains d'Origine à la recherche de son shotgun perdu.

Dans le milieu professionnel, on continue à se demander si cette retraite anticipée ne serait pas liée à un conflit personnel avec son partenaire habituel, Hans Vandenburg. Les publicitaires de MegaMedia démentent. Comme le dit Robert Carrone : "Bien sûr, de temps à autre elle lui tape sur le système. Mais elle fait ça à tout le monde."

NOTE N°1

Extrait de la rubrique financière du Seattle Speedprint

Strice Foods a choisi le marché de Seattle pour tester son nouveau produit. Ce dernier, baptisé Gelée d'Ambre, fait une entrée fracassante sur le marché, pourtant encombré, des friandises et promet de devenir une des meilleures ventes de Strice Foods. Un certain mystère plane cependant, à la fois sur sa fabrication top-secret et sur l'étrange stratégie qui préside à son lancement.

Strice Foods, surtout connue pour sa gamme Faucet Flavors d'agents de saveur pour aliments au soja, ne détient actuellement qu'une faible part du marché des friandises. Il semble que ses dirigeants aient voulu changer cela avec leur nouveau produit. Après un mois de test dans la région de Seattle, le produit est un énorme succès, à tel point que la production de Strice Foods ne suffit plus à satisfaire la demande.

Vincent Burroughs, le directeur de Strice responsable du succès de la Gelée d'Ambre, est l'un des rares à connaître le secret de sa fabrication. Il n'est pas nouveau de voir une compagnie de produits alimentaires dissimuler ses ingrédients et ses techniques de fabrication, mais les mesures de sécurité adoptées n'avaient encore jamais atteint de telles extrémités. Non seulement la composition et la méthode de production de la Gelée d'Ambre sont tenues secrètes, mais également l'emplacement de l'usine où le produit est fabriqué. On murmure que même les membres du conseil d'administration ne sont pas mis dans la confidence.

Plus alarmant encore se trouve être l'étrange stratégie de marketing employée par Burroughs et son équipe. Ils ont engagé la star de Simsens Euphoria pour une série de trois apparitions promotionnelles à Seattle. Ces apparitions sont programmées à un moment où la demande excède déjà les capacités de production. Dans la mesure où ce sera la première fois qu'Euphoria se produira en public, on peut supposer que cette campagne de promotion va coûter très cher à Strice Foods. La compagnie ferait mieux d'employer ses moyens à augmenter la production dans la région de Seattle.

De même, on continue de spéculer sur les raisons qui empêchent Strice Foods d'élargir la production et la distribution d'un produit si populaire au niveau régional ou même continental. Burroughs constituait peut-être un choix judicieux pour le lancement de la Gelée d'Ambre, mais il semble manifeste que le succès de son produit dépasse aujourd'hui ses talents d'administrateur.

La confusion qui entoure le produit fait de Strice Foods un investissement risqué. Pour l'instant, les potentialités de gain sont à peu près égales à celles des pertes. Si Strice Foods et Vincent Burroughs parviennent à développer la production de Gelée d'Ambre, ils se tailleront une énorme part de marché. Mais qu'ils attendent un peu trop et on verra probablement apparaître plusieurs produits clones de la Gelée d'Ambre dans la compétition. On peut être certain que le succès de la Gelée d'Ambre n'est pas passé inaperçu dans les conseils d'administration des corporations rivales.

NOTE N°2

Extrait de la rubrique métropolitaine du Seattle Speedprint

Amanda Lockhart, plus connue comme la mégastar du Simsens Euphoria, a disparu jeudi soir de son penthouse. Cette disparition s'est produite peu de temps avant une série d'apparitions publiques qui devait se dérouler tout au long du week-end en divers endroits de Seattle. Les porte-parole de la Lone Star ont fait savoir qu'une enquête était ouverte. La seule information officielle est que la star a bel et bien été enlevée, mais aucun suspect n'a été mentionné.

Vincent Burroughs, porte-parole de Strice Foods, a accusé une corporation rivale mais sans donner aucun nom. Les apparitions d'Euphoria devaient faire partie d'une campagne de promotion de la Gelée d'Ambre, le nouveau produit de Strice Foods. Au cours d'une interview, Burroughs a déclaré que plusieurs compagnies rivales étaient "jalouses du succès de la Gelée d'Ambre. Elles ont voulu faire capoter la campagne, et [l'enlèvement d'Euphoria] c'est bien le genre de méthodes mafieuses auxquelles il faut s'attendre de la part de la concurrence." La Lone Star n'a pas infirmé ni confirmé la thèse d'un enlèvement effectué par une équipe d'intervention corporatiste. Une de nos sources dans la Lone Star a admis que, d'après les indices relevés sur place, l'enlèvement ne semblait pas être l'œuvre d'une équipe de professionnels. Elle a ajouté que "le type d'armement employé et la maladresse dans l'exécution suggèrent plus vraisemblablement l'acte d'un culte de fans."

Malgré l'absence d'Euphoria, le premier événement promotionnel programmé pour vendredi après-midi à la Renraku Arcology n'a pas été annulé. Le succès a été mince et le public s'est montré agité et mécontent. Strice Foods a annoncé qu'elle n'annulerait pas non plus les deux autres sessions prévues. Mais un porte-parole de la ville a dit qu'il serait peut-être nécessaire de les interdire pour prévenir les éventuels débordements d'une foule frustrée par l'absence de la star.



RE

LA REINE • EUPHORIA



LA REINE • EUPHORIA

RE

LA REINE • EUPHORIA



LA REINE • EUPHORIA



C'était un boulot simple et bien payé. S'emparer d'Euphoria, la star du simsens, s'asseoir dessus pour un week-end, et la relâcher. Facile.

Seulement, rien n'est jamais facile quand on court les ombres.

Parce que maintenant, elle a été enlevée une seconde fois... Et les corps pensent que c'est vous.

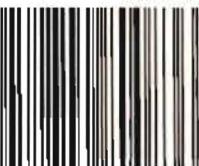
Quel rapport y a-t-il avec la Gelée d'Ambre, la friandise la plus populaire de tout Seattle ?

Et avec un ancien chaman Coyote ?

Et avec un pouvoir maléfique si puissant
qu'il présente une menace pour toute l'humanité ?

FASA
CORPORATION

89 F - S 506



9 782740 800836
ISBN : 2-7408-0083-5

Trouvez la Reine. Trouvez les

ET GROUILLEZ-VOUS !

SHADOWRUN®, LA MATRICE®
sont des marques déposées de
FASA Corporation.

© 1990 et 1994 FASA Corporation.
Tous droits réservés.

Version française éditée sous licence par :
Jeux Descartes,
1 rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris cedex 15

