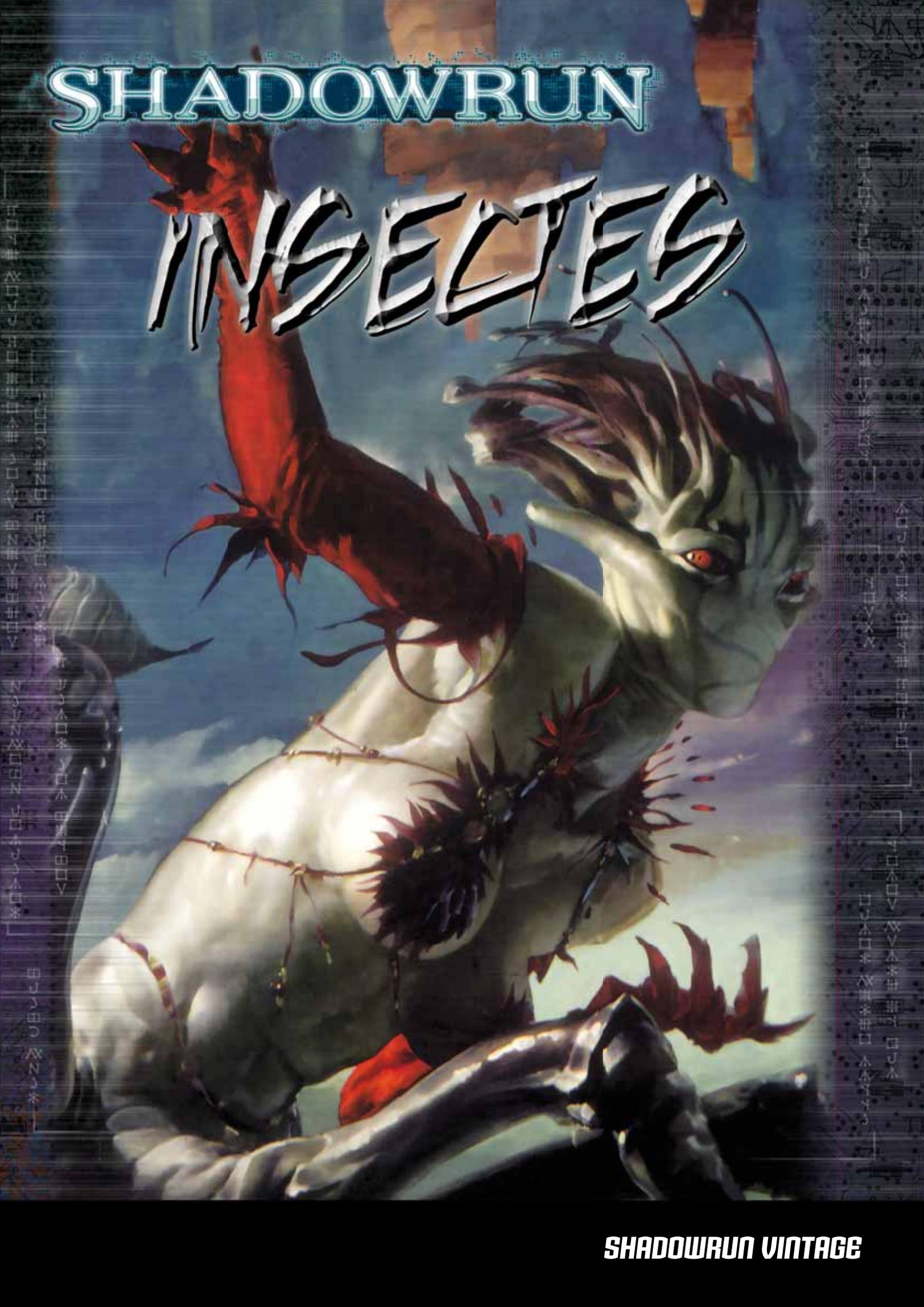


SHADOWRUN

INSECTES



SHADOWRUN VINTAGE

TABLE DES MATIÈRES

SHADOWRUN VINTAGE	4	Chapitre 2 : Pénétration	82	Des trucs sur les cafards	127
La Matrice 1.0	4	Les corporations multinationales	83	Métaplans : c'est occupé !	127
Commlinks vs cyberdecks & créditubes	4	Le gouvernement	83		
Conversion optionnelle : un monde sans fil	4	Les prestataires de services	83	LES INSECTES SONT PARMI NOUS	128
Équipement	4	Le crime organisé	83	D'où viennent-ils ?	128
		Les shadowrunners	83	Pourquoi sont-ils ici ?	128
PROLOGUE : LE SECRET DE LA MORT	6	Chapitre 3 : Processus Physique	83	Ce que vous avez besoin de savoir	130
		Totems	83	Les ruches	130
SANGLANTE DISPARITION : INTRODUCTION	8	Reines	84	Les nids	131
Notes au meneur de jeu	8	Esprits insectes	84	Les reclus	131
Les tests de réussite	8	Ruches	85	Les cocons	131
Comment utiliser cette aventure	8	La Confrérie universelle	85	Forme véritable et forme hybride	131
Synopsis	10	Les Totems de l'Octogone	85		
				CHICAGO : VILLE INSECTE	138
SANGLANTE DISPARITION	12	ÉPILOGUE	86	Le Core	139
Rendez-vous galant	12	Journal personnel de Zeb Wanderly	86	La Truman Tower	139
Le gars d'en bas	12			Plus d'infos sur le Core	140
À louer	14	BIENVENUE À BUG CITY	89	County Hospital	143
Le troll aux chats	15			Daley Gardens	143
Madame Ulishia	17	UNE VILLE ASSIÉGÉE	90	Le Dodger	144
En planque	19			Ghoultown (refuge)	144
En boucle	20	LA VILLE DU VENT	98	Défenses ordinaires	147
Cibles mouvantes	22	Climat	99	Défenses magiques	148
Histoires de famille	23	Se rendre à Chicago	99	Y entrer	148
Le magasin d'Ulishia	23	Avion	99	Population	148
Pervers pépères	25	Voiture ou bus	100	Goose Island	149
Tirs croisés	26	Train	100	Haymarket Nation	149
Plans de bataille	27	Se loger	100	Leo's Lunchbox	150
La science du silence...	28	Assistance judiciaire	100	Little Earth	150
Iceberg	30	Les environs	101	Les Shattergraves	151
Système de la Confrérie universelle	30	Voyage en voiture	101	Le Sanctum (refuge)	152
L'assaut	32	Prendre le train	101	Défenses ordinaires	154
Description des pièces du chapitre de Redmond	33	Monorail	102	Défenses magiques	154
Sous-sol	33	Bus	103	Rentrer	154
Rez-de-chaussée	34	Bateaux	103	Population	154
Premier étage	35	Hélicoptères	103	Volkville	154
Deuxième et troisième étages	35	Histoire	104	Wind Transit Terminal	155
Ramasser les morceaux	35	Les districts de Chicago	106	Wrigley Dome (refuge)	155
Distribution du Karma	36	Le centre-ville surélevé (l'Elevated), ou le Cœur de la dévastation	106	Défenses ordinaires	156
Investigations	36	Banlieue O'Hare	108	Défenses magiques	156
Sur la piste de l'Irlandais	37	Le Noose	109	Rentrer	156
Les dessous de la Confrérie	38	Northside	111	Population	156
Ombres portées	38	Westside	112	Les gangs	156
Daniel Simpson	38	Southside	113	Les Blue Boyz	157
Patrick Bambara	38	Gouvernement	114	Fleshmongers / Living Dead	157
Esprits insectes	39	La mairie. Les corpos. Et la Mafia.	115	Les Jolly Rogers	158
Chamans insectes	39	Économie	115	Les Nasty Grrrls	159
Espèces et esprits mentors insectes	39	Corporations principales	115	Les Swamp Thangs	160
Esprits insectes et habitation	40	Criminalité	117	Les seigneurs de guerre	161
Esprits insectes communautaires	40			Catherine la Terrible	161
Esprits insectes solitaires	41	SEUL(S) AU MONDE	118	King Vlad	161
Types d'esprits insectes	41	Le Mur	118		
Esprits Reines et Mères	42	Sur terre	118	INFORMATIONS DE JEU	162
Pouvoirs des esprits insectes	43	Sur l'eau	119	Qu'est-ce que Bug City ?	162
		Dans l'éther	119	Utiliser Bug City	162
AIDES DE JEU	45	Équipes de contre-offensive	120	Faire jouer Bug City	162
		Les autres atouts	120	Un endroit peu agréable à visiter...	162
LA CONFRÉRIÉ UNIVERSELLE : L'ENQUÊTE	49	Comment vous procurer ce qu'il vous faut	120	... et je suis obligé d'y vivre	164
		Crime désorganisé	122	Le monde extérieur	164
LA CONFRÉRIÉ UNIVERSELLE : LES ROUAGES DE LA SUPERCHERIE	81	Rumeurs	122	Le Mur	165
Chapitre 1 : Organisation et propagation	81	Obtenir de l'aide	123	Sur terre	165
Introduction	81	L'ennemi commun	123	Sur l'eau	166
Histoire	81	Méfiez-vous de la bombe	124	Dans l'éther	166
Philosophie	82	Le gros dodo des cafards	124	Équipes de contre-offensive	166
Organisation	82	Bande(s) de tarés	126	Autres ressources	166
Appartenance / Initiation	82	La ville magique	126	Le marché noir	166
		Champ magique	126	Trouver de la nourriture	168
				Obtenir ce que vous voulez	168

Risques d'irradiation	168
Voyage dans les métaplans	169
Conjuration	169
Les gros bonnets	169
Kyle Teller	169
Anne Ravenheart	169
Seeks-the-Moon	170
Hanna Uljaken	170
Melissa Truman	171
Linda Hayward	171
Jerome Standish	172
Catherine Cunningham	172
King Vlad	172
Tamir Grey	173
Blaine Hammond	174

CARTE DE CHICAGO – 2055

CHICAGO – LA FIN DE L'OUBLI ?	177
Déclenchement	177
Dans le mille	179
La ville qui travaille !	182
Opération Extermination	182
Au-delà du Mur	184
Infiltrés	186
Fumigation	187
Le Refuge Cabrini	187
La chute	188
Les Ombres de l'oubli	190

CRÉDITS : INSECTES

CONCEPT & DÉVELOPPEMENT

La Confrérie universelle
Tom Dowd, Sam Lewis, Jordan Weisman

Bug City
Tom Dowd

Chicago, la fin de l'oubli ?
Michael Mulvihill

RÉDACTION

La Confrérie universelle
La Confrérie universelle : Nigel D. Findley
Sanglante disparition : Chris Kubasik

Bug City
Robert Cruz, Tom Dowd, Mike Nystul,
Diane Piron-Gelman & Christopher Kubasik
(matos original sur Chicago)

Chicago, la fin de l'oubli ?
Linda Naughton et Jonathan Jacobson

CORRECTIONS

La Confrérie universelle
Direction : Donna Ippolito
Assistant : Kent Stolt

Bug City
Direction : Donna Ippolito
Assistante : Sharon Turner Mulvihill
Associés : Robert Cruz, Diane Piron-Gelman

Chicago, la fin de l'oubli ?
Robert Cruz, Diane Piron-Gelman

ÉQUIPE DE PRODUCTION

La Confrérie universelle
Direction artistique : Dana Knutson
Direction de la production : Sam Lewis
Illustration de couverture : John Zeleznik
Design de couverture & illustrations couleur : Joel Biske
Illustrations & concepts insectes : Joel Biske,
Earl Geier, Jeff Laubenstein, Jim Nelson
Maquette : Tara Gallagher

Bug City
Direction artistique : Jim Nelson (la mante religieuse géante)

Direction projet : Mark Ernst (la mite)
Illustration de couverture : Rick Berry (le cafard)

Design de couverture : Mike Nielsen (l'asticot)

Design de la section couleur : Jim Nelson
Illustrations noir & blanc : Tom Baxa (le frelon), Peter Bergting (la puce), Joel Biske (les yeux de mouche), Earl Geier (la sauterelle), Jeff Laubenstein (la luciole), Larry MacDougall (la larve)

Plaques couleur : Jeff Miracola (la mante)
Illustrations photos : Joel Biske, Jeff Laubenstein
Maquette : Mark Ernst

Chicago, la fin de l'oubli ?
Illustrations noir & blanc : Tom Baxa, Jeff Laubenstein, Larry MacDougall, Peter Bergting

ÉDITION FRANÇAISE

Le collectif Ombres Portées

DIRECTEUR DE LA PUBLICATION

David Burckle

DÉVELOPPEMENT

Développeur de la gamme *Shadowrun* française : Anthony Bruno



TRADUCTION

La Confrérie universelle : Sylvain Devarieux, Stéphane Gautier, Thomas Moreau

Bug City : Renaud Denis

Chicago, la fin de l'oubli : Vincent Paugam

CORRECTIONS ET RELECTURES

Renaud Denis, Sylvain Devarieux, Thomas Moreau, Christophe Puaud

CONVERSION DES RÈGLES EN QUATRIÈME ÉDITION

Christophe Puaud et Gislain Bonotte

MAQUETTE, PLANS & GRAPHISMES ADDITIONNELS

Romano Garnier

Titres originaux : *The Universal Brotherhood, Bug City et Chicago, Oblivion's End?* (extrait du supplément *Target: UCAS*)

Copyright © 1990-2010 WizKids Inc.

Tous droits réservés :

Shadowrun, The Universal Brotherhood, Bug City, Target: UCAS, la Matrice et WK Games sont des marques déposées et / ou des marques de fabrique de WizKids, Inc. aux États-Unis et / ou dans d'autres pays. Aucune partie de cet ouvrage ne peut être reproduite, placée dans un système de partage de données, ou transmise sous quelque forme que ce soit sans la permission écrite préalable du propriétaire du copyright, ni être mise en circulation sous une autre forme que celle sous laquelle elle a été publiée.

Photocopie autorisée pour usage personnel uniquement.

Version américaine publiée par Catalyst Game Labs, un label de InMedia Res Productions LLC, Lake Stevens, Washington, USA.

Marque utilisée par Black Book Éditions sous licence de InMediaRes Productions, LLC.

Version française 1.0 (janvier 2010) sur la base des versions originales américaines (1990, 1994), avec corrections additionnelles.

En application de la loi du 11 mars 1957, il est interdit de reproduire intégralement ou partiellement le présent ouvrage sans l'autorisation de l'éditeur ou du centre français d'exploitation du droit de copie. Achevé d'imprimer en mars 2010 par Grafo. Édité par Black Book Éditions. Dépôt légal : mars 2010.

ISBN : 978-2-915847-79-6

RETROUVEZ NOUS SUR LE NET !

<http://www.shadowrun.fr>

(portail communautaire Shadowrun)

<http://www.black-book-editions.fr>

(site de l'éditeur)

<http://www.shadowforums.com>

(principal forum francophone)

ÉGALEMENT DANS LA COLLECTION SHADOWRUN, QUATRIÈME ÉDITION

Shadowrun, 4^e édition (SR4) – règles de base
Écran du meneur de jeu (EMJ) – écran

En pleine course (EpC) – aventure

L'Europe des Ombres (EdO) – background

Capitales des Ombres (CdO) – background

La Magie des Ombres (MdO) – règles

Émergence (Em) – background & campagne

Augmentations (Aug) – règles

SOX – background & campagne

Enclaves corporatistes (EC) – background

Arsenal (Ars) – règles

Unwired (UW) – règles

Le Guide du runner (GdR) – règles

Shadowrun, 4^e édition 20^e anniversaire (SR4A) – règles de base

Shadowrun Vintage

Harlequin – Le Retour d'Harlequin (HRH) – campagnes

À paraître

Cartels fantômes (CF) – background & campagne

Jungles urbaines (JU) – background

Insectes décrit des événements qui prennent place pendant la décennie 2050, plus de quinze ans avant *SR4*. Notez bien que rien ne vous empêche cependant de transposer les événements de cette campagne dans les années 2070, si vous le souhaitez.

Toutes les règles relatives aux esprits insectes présentées dans cet ouvrage se trouvent également, étoffées dans *La Magie des Ombres*, le supplément sur la magie pour *SR4A* et *SR4*.

Voici un guide qui devrait vous permettre de vous repérer dans la topologie matricielle old-school des années 50. Vous pouvez vous y référer à chaque fois que vous utilisez un système matriciel dans cet ouvrage.

E / S (port d'entrée / sortie), NA (nœud d'accès) : port de connexion physique et nœud d'accès dans la Matrice ; passage obligé pour entrer dans un système.

SHADOWRUN VINTAGE

LA MATRICE 1.0

Dans les années 2050, la Matrice était plus rudimentaire. Pour coller à « l'époque » et à son « retard » technologique, les règles à utiliser dans cet ouvrage sont les mêmes que celles de *SR4A* et *SR4*, avec deux limitations : la RA n'existe pas (la RV est donc le seul mode disponible, et on y accède à l'aide d'un datajack, indispensable), et la connectivité sans fil est limitée, voire inexistante (il faut donc se brancher sur un port d'entrée / sortie physique à la Matrice, comme une station de travail ou un terminal quelconque, pour pouvoir accéder au système matriciel).

Les esprits insectes sont une menace mystique (mais oh combien concrète !) qui hante les premières éditions de *Shadowrun*, apparaissant peu à peu, l'air de rien, au fil des suppléments et aventures publiées. Plutôt que de rassembler de manière exhaustive tout ce qui a été écrit sur le sujet pour *Shadowrun*, *Insectes* a pour objectif de vous fournir une compilation qui réunit les temps forts de la « menace insecte » : sa lente émergence dans *La Confrérie universelle*, son éclatement au grand jour dans *Bug City* et son éradication (toute relative) dans *Chicago, la fin de l'oubli* ?

D'autres ouvrages, plus ou moins anciens, abordent directement ou indirectement le thème des esprits insectes. En voici la liste, nous l'espérons exhaustive, par ordre de parution, avec les dates correspondantes dans l'univers du jeu.

La plupart de ces ouvrages ont été traduits en français, mais sont aujourd'hui épuisés. Avec un peu de chance, vous pourrez mettre la main dessus en fouillant dans les boutiques et sur les sites spécialisés.

Première édition

Octobre 2050 – *La Confrérie universelle* (background, inclus dans le présent ouvrage)

2051 – *La Reine Euphoria* (aventure, en français)

Août 2051 – *Sanglante disparition* (aventure, inclus dans le présent ouvrage)

Novembre 2052 – *Grille-neurones* (roman, en français)

Deuxième édition

2055 – *Glow City Blues* (aventure, en français)

Janvier 2056 – *Feu d'enfer* (roman, en français)

Janvier 2056 – *Bug City* (background, inclus dans le présent ouvrage)

Début 2057 – *Super Tuesday* (aventure Victimes de guerre, à paraître)

Mi 2057 – *Shadows of the Underworld* (aventure Dead Run, en anglais)

Juin 2057 – *Menaces* (« Threats », chapitres « Bugs », « Strain III », (« Cafards, Souche III »), à paraître)

Avril 2058 – *Target: UCAS* (chapitre *Chicago, la fin de l'oubli* ?, inclus dans le présent ouvrage)

Troisième édition

Décembre 2061 – *Shadowrun Companion* (section *The Spiders*, en anglais)

Juillet 2062 – *Menaces 2* (« Threats 2 », chapitre « Betrayal », (*Trahison*), à paraître)

Notez que certains des ouvrages mentionnés doivent se retrouver dans les publications futures de la gamme vintage, sans avoir les esprits insectes comme thème principal.



20 ANS DE CAFARDS

USP (unité sous-processeur), UST (unité de sous-traitement), UC (unité centrale) : centres névralgiques du système.

NE (nœud esclave) : nœud correspondant à un matériel (caméra, drone filaire...). Se trouver dans ce nœud avec des droits utilisateur permet d'utiliser le système (consulter le flux d'une caméra, par exemple) ; parfois, posséder un compte de sécurité est nécessaire pour certaines actions (diriger la caméra par exemple).

USD (unité de stockage de données) : nœud de données, dédié au stockage d'informations (texte, tridéo, son, etc...).

COMMLINKS VS CYBERDECKS & CRÉDITUBES

En 2050, les commlinks, la RA, les PAN, les marqueurs RFID et la connectivité sans fil n'existent pas encore. Les hackers s'appellent des *deckers* et accèdent à la Matrice (exclusivement en RV) par l'intermédiaire d'un *cyberdeck*, une console de la taille d'un clavier reliée par un câble en fibre optique d'une part à un point d'entrée / sortie matriciel, et d'autre part au cerveau du decker grâce par le biais d'un datajack.

Pour le commun des mortels, les fonctions remplies par un commlink dans les années 2070 sont assurées dans les années 2050 par des *créditubes* (de forme semblable aux créditubes certifiés de 2072, avec les mêmes informations que celles que l'on trouverait sur un commlink) ou des *ordinateurs personnels* (de poignet, portable, de bureau, etc.) et des *puces de données* (beaucoup plus répandues qu'en 2072).

Pour les besoins de la conversion, traitez comme des commlinks les cyberdecks (pour l'aspect piratage informatique) et les créditubes (pour l'aspect papiers d'identité / transactions financières).

CONVERSION OPTIONNELLE : UN MONDE SANS FIL

Si vous souhaitez jouer « à la mode *SR4* » en rétablissant la connectivité sans-fil omniprésente, rien de plus simple : supprimez les NA, attribuez au système un indice de Signal (compris entre 3 et 6, en fonction de la difficulté souhaitée), et ajoutez le programme résident Analyse (Indice 1 à 3) s'il n'y était pas déjà.

Gardez cependant à l'esprit que ces systèmes ont été conçus à une époque où personne n'envisageait que la Matrice puisse se passer de câbles et de fils, et qu'il était nécessaire de s'infiltrer physiquement jusqu'à un port d'entrée / sortie avant de pouvoir pirater un système. Permettre à un joueur d'accéder à distance au système informatique risque de simplifier grandement le run, voire de supprimer l'intérêt d'une intrusion physique.

ÉQUIPEMENT

Armes, armures et accessoires : pour préserver le côté « historique » de cette campagne, les noms des armes et des équipements de l'époque ont été conservés : vous allez pouvoir vous servir d'un vénérable pistolet lourd Ares Predator I ou d'une bonne vieille mitrailleuse légère Ingram Valiant. Dans tous les cas, des équivalents *SR4A* sont indiqués entre parenthèses pour vous permettre de disposer de caractéristiques.

PROLOGUE : LE SECRET DE LA MORT

Elle était nerveuse. Ils lui firent une injection pour la calmer. « Elle n'est pas prête. », se plaignait l'un d'eux.

« Insensé. » Comme toujours, la voix de Malcolm était douce et rassurante. « C'est l'une des meilleures. N'est-ce pas, ma chère ? » Malcolm avait été le premier à suggérer qu'elle était prête à entrer dans le Cercle intérieur.

« Oui », dit Victoria. « Je suis prête. »

Le premier les coupa. « Mais elle est inquiète. Il n'y a aucune certitude quant à sa bonne émergence. » Victoria n'avait jamais vu cet homme avant hier, et elle avait déjà oublié à quoi il ressemblait. À cause des drogues qu'on lui avait injectées, elle n'arrivait plus à se concentrer.

Elle était confuse et n'avait pas la moindre idée de ce qu'une « bonne émergence » pouvait bien être. Elle attribua son manque de compréhension aux drogues et à l'appréhension. Elle avait ressenti cette nervosité auparavant, mais jamais depuis qu'elle avait rejoint la Confrérie. À présent, elle ne saurait même plus dire pourquoi elle avait peur. Ça devait être en rapport avec ce qu'ils avaient dit, quelque chose qui allait se passer. Mais elle savait que la Confrérie lui avait donné la force de rester en vie durant ces deux années et qu'elle serait toujours en sécurité. Si elle n'avait pas rencontré la Confrérie, elle se serait peut-être suicidée et elle n'aurait jamais su à quel point la vie pouvait être merveilleuse. Elle n'aurait jamais rencontré Daniel...

Son petit secret, pensait-elle. Son aventure avec Daniel Simpson était le seul secret qu'elle avait pour la Confrérie universelle, parce qu'on lui avait bien dit de ne jamais parler à personne de son affiliation à la Confrérie. En échange, elle n'avait pas révélé sa relation extérieure avec Daniel aux membres. Elle savait que Daniel ne comprendrait pas qu'elle avait besoin de cette communauté. Mais après son initiation, elle lui révélerait tout sur la Confrérie.

Il serait fier de son ascension au sein de cette organisation. Il comprendrait lorsqu'elle lui expliquerait quelles responsabilités incombaient à un membre de la Confrérie.

Elle passa sa main sur le collier que Daniel lui avait offert hier, mais ses doigts ne trouvèrent que son cou. Pendant un moment, elle eut peur de l'avoir perdu. A moins qu'il ne lui ait été volé ? Sa mémoire était embrumée. Puis elle se souvint d'avoir retiré ce collier. « Pas de bijoux », lui avait dit Malcolm. « Seule la beauté qui est en toi est importante. Tu le reprendras après la cérémonie. »

« Victoria ? » C'était la voix de Malcolm qui lui parlait.

Elle réalisa qu'elle était perdue dans ses pensées.

« Oui, Malcolm, je suis prête. »

Comme ils l'aidaient à descendre de la table, Victoria fut prise de vertiges et eut peur de tomber sur le sol. Mais ils l'aidèrent et elle se sentit à nouveau en sécurité. Le sol était froid sous ses pieds et l'air frais lui donnait la chair de poule.

Se redressant, elle retrouva cette confiance en soi que lui avait insufflée la Confrérie ces deux dernières années. Elle savait que sa volonté d'entrer au sein du Cercle intérieur était une bonne chose. Il n'y avait pas de doute en elle et elle n'avait pas besoin d'une autre alternative.

Tandis que les hommes l'emmenaient dans un corridor, sa démarche était ferme et droite. Lorsqu'ils la lâchèrent, elle continua avec difficulté.

Ils arrivèrent devant une porte qu'elle avait vue de nombreuses fois,

mais jamais on ne l'avait autorisé à entrer. « Un jour, peut-être », lui avait-on répondu quand elle posait la question. « Lorsque tu seras prête. »

Je suis prête, pensa-t-elle. Aujourd'hui, je vais en savoir plus que ce que j'aurais pu espérer un jour.

La porte était ouverte, et un courant d'air chaud caressait sa peau. Les deux hommes postés de chaque côté d'elle la saisirent doucement par les bras et l'escortèrent sur le pas de la porte. Le sol était doux et chaud. Toujours en vie, pensa-t-elle, puis elle réalisa que la drogue continuait d'altérer sa perception. La lumière était faible, d'un orange sombre et en levant la tête, elle pouvait voir que la pièce paraissait immense. Des formes bougeaient à l'intérieur.

Victoria n'en croyait pas ses yeux. Et elle ne les crut pas, en effet. « On te raconte des mensonges » lui avait appris la Confrérie, « des illusions destinées à te faire peur, à te rendre seule. Tu dois apprendre à distinguer le vrai du faux. » Ce qu'elle voyait était une créature avec d'énormes mandibules et une peau dure comme celle d'un insecte, mais elle savait que ce n'était pas la vérité. Ou si cela était vrai, ce n'était qu'une partie des merveilles que la Confrérie allait lui révéler. Elle se rendit compte que la pièce était pleine de gros cocons. « Entre », l'invita Malcolm, dans un murmure.

Ils la conduisirent jusqu'à un cocon qui était ouvert. Sa surface était chaude. « Tu dois y entrer et y rester pendant un petit moment, Victoria », Dit l'autre homme. « C'est comme cela que tu accèderas au Cercle intérieur. »

La peur, cette peur instinctive la gagnait de nouveau. « Daniel » appela-t-elle doucement. La prise de l'homme sur son bras lui faisait mal.

« Relax », rassura Malcolm, encore que Victoria ne savait pas s'il s'adressait à elle ou à l'autre. Elle ne le sut que lorsque Malcolm ajouta « Si quelqu'un vient la voir, on s'en chargera. » Puis il lui posa une question. « Victoria, quelle est la première vérité ? »

« Que nous sommes tous frères », répondit-elle.

« Je t'aime Victoria. Est-ce que tu nous aimes, toi aussi ? »

« Je vous aime tous. »

« Est-ce que tu veux encore plus d'amour, Victoria ? »

Dans un flash, la solitude du passé lui remonta d'un coup et elle sut qu'elle avait besoin de plus d'amour. Plus d'amour et encore plus. Pour se bâtir une forteresse contre cette solitude. « Oui, je veux plus d'amour. Donne-m'en plus, s'il te plaît. »

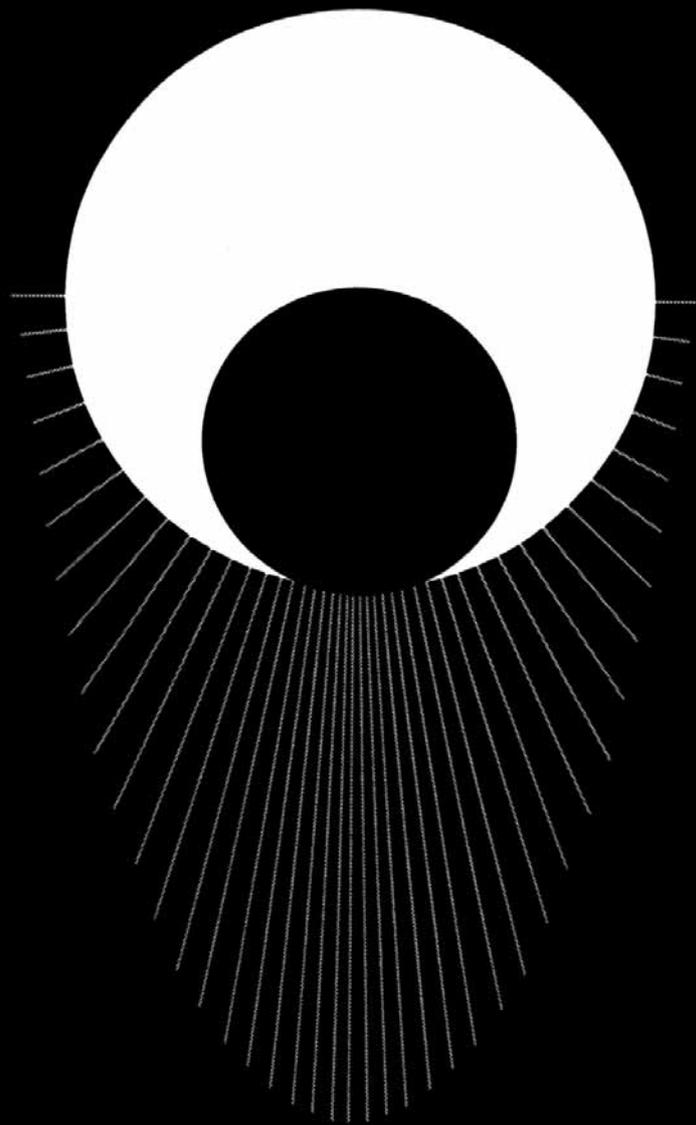
« Tout l'amour qu'on peut espérer se trouve dans ce cocon, Victoria. »

Son corps se relaxa et elle se massa les mains et les coudes. Elle pensait percevoir une pulsation provenant du sol. Elle grimpa dans le cocon. C'était doux, comme de la barbe à papa, et elle se rappela du temps où elle allait au carnaval avec son père et sa mère... Avant que tout ne se mette à aller de travers. Elle s'assit dans le cocon et se recroquevilla, pressant ses coudes contre ses genoux et plaçant ses bras contre ses jambes. Malcolm et l'autre homme poussèrent les deux parois du cocon et il n'y eut plus que l'obscurité. Elle ferma les yeux et pensa avoir entendu un bruit discret, comme si quelque chose grouillait. Mais elle ne pouvait pas en être sûre.

Tout ce dont elle était sûre était que, pour la Confrérie, il existait un lien entre chaque humain, et qu'elle devait partager avec les autres l'amour qu'elle avait en elle.

Puis elle se rendit compte, sans l'ombre d'un doute, qu'il y avait quelque chose avec elle dans le cocon...





**LIBÉREZ LE POTENTIEL
QUI EST EN VOUS !**

**REJOIGNEZ
LA CONFRÉRIE UNIVERSELLE
BÂTISSONS DE MEILLEURS LENDEMAINS !**

BIENVENUE À BUG CITY

Et nous disons cela très sincèrement. Le supplément **Bug City**, conçu pour *Shadowrun*, décrit les retombées de l'invasion de la ville de Chicago par les esprits insectes durant la fin de l'été 2055. Le roman **Feu d'enfer** de Tom Dowd propose un récit de la prise de contrôle de la ville par les cafards, relatant ainsi un certain nombre de faits épouvantables que les lecteurs pourraient vouloir connaître. Cependant, vous n'avez pas besoin d'avoir lu **Feu d'enfer** pour faire jouer **Bug City**.

L'armée des UCAS a mis la ville de Chicago sous quarantaine suite à l'invasion des cafards et l'a isolée du reste du pays. Des centaines de milliers de personnes, voire des millions, sont encore dans la cité assiégée, piégées derrière les murs de la Zone de quarantaine et forcées de faire avec (pas forcément par ordre de difficulté) une économie disloquée, une application de la loi inexistante, une pénurie d'approvisionnement à la fois en nourriture et en équipement, les effets secondaires d'une arme nucléaire tactique utilisée pour détruire la ruche principale, et les cafards qui ont survécu.

Les shadowrunners pourraient se retrouver coincés dans cet endroit isolé et affreux, tentant désespérément d'en sortir. Ils pourraient aussi être engagés par quelqu'un qui aurait eu assez de chance pour pouvoir sortir, mais qui aurait perdu quelqu'un ou quelque chose d'assez précieux pour vouloir le récupérer. Plus que dans n'importe quelle jungle urbaine du monde de *Shadowrun*, le supplément **Bug City** offre son lot d'opportunités de profit et de mort.

Ce supplément est présenté comme une compilation de fichiers en ligne provenant de la Matrice locale détruite et que quelqu'un a récupéré, Dieu sait comment, dans la ville scellée. Postés par des personnes hétéroclites encore prisonnières dans la Zone de quarantaine, les fichiers sont le reflet de leurs vies, ainsi que de leurs visions et des espoirs qu'ils fondent pour la ville. Les meneurs de jeu et les joueurs y trouveront les informations, les vérités et les angoisses de ceux qui ont posté ces messages et ces fichiers, mais n'y trouveront que peu d'informations concrètes. La vérité est que seuls ceux qui sont à l'intérieur savent ce qui s'y passe, et

que le seul moyen de le comprendre est de s'y rendre. Le supplément **Bug City** offre une trame sur laquelle le meneur de jeu peut s'appuyer pour construire sa propre vision de ce qui reste de Chicago. Cela signifie que deux campagnes ou aventures dans **Bug City** seront différentes, mais combien de cauchemars se ressemblent trait pour trait ?

Pour utiliser **Bug City**, les meneurs de jeu doivent avoir une bonne connaissance des règles de *Shadowrun*, **Quatrième édition**, **20^e anniversaire** (ou *Shadowrun*, **Quatrième édition**). **La Magie des Ombres**, **Augmentations** et **Arsenal**, pourront également se révéler utiles. Les aventures existantes pour les précédentes éditions de *Shadowrun* sur les esprits insectes comme **La Reine Euphoria**, **La Confrérie universelle** (inclus dans cette compilation) et **Glow City Blues** pourront être utiles comme sources d'inspiration.

Bug City s'ouvre sur un message du sysop du paradis numérique connu sous le nom de Nexus de Denver, qui fait des révélations terrifiantes sur le crash de la Matrice de Chicago. Le chapitre *La ville du vent* compare le Chicago de 2052 à ce que la ville est devenue après son invasion par les cafards. *Seul(s) au monde* donne des conseils pour survivre à Bug City, *Les insectes sont parmi nous* présente les conjectures des habitants piégés à propos des esprits insectes, et le chapitre *Bug City* nous suggère où aller, quoi faire et où ne pas aller. Le dernier chapitre de ce livre est uniquement destiné aux yeux des meneurs de jeu : *Informations de jeu* donne des conseils pour mener des aventures et des campagnes dans une Chicago transformée, ainsi que les règles et les caractéristiques des créatures et des endroits que les personnages joueurs pourront approcher.

Bien que nous ayons tenté de créer des cartes de la Zone de quarantaine de Chicago avec assez de détails pour pouvoir être utiles aux meneurs de jeu qui ne connaissent pas Chicago, nous vous encourageons à vous référer aux cartes existantes de Chicago et de les utiliser conjointement avec **Bug City**. Nos meilleures tentatives ne peuvent être comparées aux travaux de cartographie accomplis par des spécialistes.



ATTENTION

Par ordre du gouvernement fédéral des UCAS,
la ville de Chicago est

**EN QUARANTAINE
ET
SOUS COUVRE-FEU**

Jusqu'à nouvel ordre

VEUILLEZ RESTER À VOTRE DOMICILE

**SI VOUS DEVEZ VOYAGER,
FAITES-LE UNIQUEMENT EN GROUPE**

Soyez à l'écoute de votre radio
pour de plus amples informations

DANS LES TÉNÉBRES, ILS SE MULTIPLIENT...

Qu'est-ce que la **Confrérie** ? La plus grande ONG humanitaire de la planète, la faible lueur vers laquelle se tournent les déshérités de la conurb, leur seul espoir de sortir un jour de la misère.

Mais quelqu'un a enquêté sur la Confrérie de l'intérieur, **révélant ses véritables objectifs**. Une vérité glaçante conduisant à une guerre de l'ombre avant d'éclater au grand jour à Chicago, envahie par d'horribles prédateurs issus des profondeurs des métaplans.

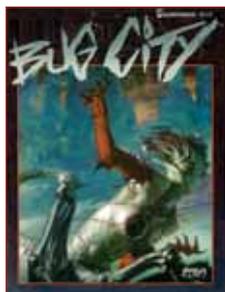
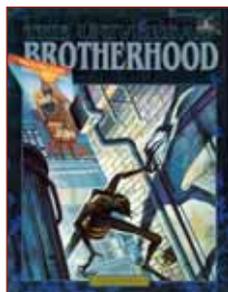
La ville est mise en quarantaine par l'armée des UCAS, ses habitants abandonnés pendant que « d'autres solutions » sont envisagées. Des centaines de milliers de personnes sont prises au piège dans une zone au cœur de laquelle s'affrontent en toute impunité gangs sanguinaires, chefs de guerre impitoyables... et la menace surnaturelle qui les guette tous.

Quant à la solution envisagée pour résoudre la situation, on peut se demander si **le remède n'est pas pire que le mal...**

Jouez à vos risques et périls.

Cet ouvrage est entièrement compatible avec la **Quatrième édition** et l'**édition 20^e anniversaire** de *Shadowrun*.

Pour fêter les 20 ans du jeu, la gamme **Shadowrun Vintage** vous propose des compilations de suppléments mythiques et inédits en français avec des règles adaptées à la *Quatrième édition*. Le second volume de cette gamme contient les 2 ouvrages suivants :



SHADOWRUN

Copyright © 1990-2010 WizKids Inc. Tous droits réservés. Shadowrun, la matrice et WK Games sont des marques déposées et/ou des marques de fabrique de WizKids, Inc. aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Catalyst Game Labs et le logo Catalyst Game Labs sont des marques déposées d'InMediaRes Productions, LLC. Sous licence Black Book Editions.

CATALYST
game labs

WK
GAMES

BLACKBOOK
EDITIONS

ISBN : 978-2-915847-79-6



9 782915 047796

BBESRV02

Prix : 38 euros