

Un Autre Avenir

Ce scénario a été écrit pour Shadowrun III à l'origine. C'est une sorte de mélange entre Shadowrun (pour l'essentiel) et l'Appel de Cthulhu (pour l'ambiance et l'éventuel pessimisme que le MJ peut ou non injecté). Lovecraft pensait que les seules entités qui survivront aux conditions de vie sur Terre avec la montée de température sont les cafards et leurs diverses sous espèces. Ce scénario implique donc des cafards qui, face à un nouvel environnement, évoluent jusqu'à devenir une éventuelle menace indirecte pour l'humanité. Des cafards biomécaniques (le côté cybyberpunk de shadowrun), fruits d'expériences en laboratoire (les deux jeux s'imbriquent facilement dans ce thème) et qui se réfugient dans les égoûts afin de survivre, tout en torturant leurs ex-protecteur. Les PJs vont devoir visiter des tunnels obscurs et humides pour régler cette affaire.

* Le fond de l'histoire.

Charly SPEES (un faux nom) est responsable des laboratoires d'Ares sur Seattle. Les diverses recherches menées dans son cadre ont tout d'abord été l'utilisation d'insectes divers comme arme - par exemple introduire un groupe de fourmis et faire en sorte qu'elles détruisent la cible par les fondations. L'avancée des recherches a fait dévier les recherches sur les cafards et les implantations cyber, avant d'aboutir sur une centaine de cafards capables d'être autonomes et obéissants, très doués pour s'adapter à n'importe quel milieu (ou presque) et capable de construire des structures intéressantes (les fameux filins). Malheureusement, son projet n'est pas vraiment jugé comme essentiel par un gros légume d'Ares, qui a ordonné la destruction de toutes les découvertes les environnant.

En attendant donc un climat plus serein, il embauche les trois runners pour protéger une sélection de ses trouvailles. Il ne se doutait pas que ses trouvailles prendraient leur autonomie de leur propre initiative. Les Runners disparaissent alors et SPEES prend alors l'initiative d'embaucher les PJs pour retrouver les trois runners et leur colis.

* Introduction

Les PJs sont contactés par un de leur Arrangeur ou un Johnson, de préférence.

Son contact lui a trouvé un travail avec ce qu'il semblerait Ares tout en mettant en garde le PJ contre d'éventuels coups fourrés. La personne que le PJ doit rencontrer s'appelle Charlie SPEES, et la rencontre doit se faire au bar Le Tanker (Downtown Seattle) à 22 heures tapantes. Il est conseillé au PJ d'être à l'heure. Le barman devrait pouvoir l'aiguiller facilement.

Le bar Tanker est situé dans le quartier d'Alki, un quartier historique de Seattle. Des immeubles de 4 ou 5 étages blottis les uns contre les autres, des sortes d'allée entourée de buisson permettant d'y accéder. Des arbres parsèment la rue de part et d'autre la rue assez bruyante. Le Tanker est facile à trouver avec son enseigne à néon bleu. Il n'a visiblement pas de parking, mais la rue est assez grande et tous les habitants n'ont pas de véhicules.

_ Le Tanker

L'accès au Tanker se fait par un escalier qui descend, amenant les PJs devant deux portes battantes avec des vitraux multicolores. Une rampe permet aux handicapés d'accéder ou de sortir du pub.

La porte est ouverte et aucun videur ne leur bloque le passage. A l'intérieur, le bar en lui-même ressemble à un pub à thème marin.

Des chaises, des tabourets, des tables et des tonneaux sont dispersés un peu partout dans la salle. Divers aquariums et tableaux décorent les murs et les piliers. Une télé dernier cri affiche les derniers résultats sportifs. C'est assez bruyants et enfumés.

Le barman est plutôt à la mode "vieux marin", bourru, massif, chauve et mal rasé, avec un bandeau noir sur l'oeil gauche, et porte un tablier rayé blanc et rouge. Il leur indique la table où se trouve SPEES après s'être assuré de leur identité. SPEES est assis au fond de la pièce, dans un coin sombre.

Cheveux longs, raides, noirs de jai, d'aspect mouillé, un bouc, des lunettes noires rondes, habillé classe mais décontracté (une veste en cuir marron véritable, une superbe chemise blanche déboutonnée en haut...) et jolis

colliers entourent son cou, très bien assortis à ses bagues. Les Pjhs remarquent sans problème les deux orques qui lui servent de garde du corps.

Il invite les PJs à s'installer à sa table en attendant les autres. Il leur offre à boire et se commande une pinte de bière. Ses deux gardes du corps se commandent un soda (naturel). Une fois tous les PJs présents et servis, SPEES ouvre une malette et en sort un brouilleur (Indice 6) qu'il pose sur la table puis commence le briefing.

"Bien tout le monde est là ? Bon, commençons. Certaines personnes à qui on a confié du matériel important n'ont plus donné de nouvelles, alors qu'ils étaient censés maintenir le contact une fois par heure. En tous les cas, on les a perdu je pense... Qu'ils sont tombés sur un os. Je vous demanderai donc de les retrouver, surtout le matériel qu'ils étaient censé protéger, et me le ramener au plus vite. Je ne peux vous en dire plus, bien évidemment, avant d'avoir votre accord. 16 000 nuyens vous attendent au bout de ce travail."

Si les PJs acceptent, il continue.

"Je vous remercie pour l'intérêt que vous portez à la mission. On a perdu contact avec l'équipe aux alentours du village de Puyallup [Seattle 2060 p. 71 si vous jouez à Seattle. Prendre une sorte de quartier pourri entièrement noyauté par les organisations criminelles écarté de la ville et ce prêt d'une rivière pourrie également], voici les coordonnées du dernier contact. Vous reconnaîtrez votre cible au symbole Novatech présent sur la malette fermée hermétiquement. Si vous retrouvez les runners protégeant la malette, dites leur que vous venez de la part de " Grand Mère César". Ca vous évitera des conflits inutiles..."

Note: Ils avaient en effet prévus d'envoyer des renforts, au cas où...

Il leur propose une avance de 8000 nuyens. Il peut leur avancer jusqu'à 10 000 nuyens. Il leur donne les dernières coordonnées connues des escorteurs et une puce avec une photo des trois disparues, et libère les PJs.

_ Les Photos

- Un Nain, avec des tresses rousses de chaque côté, visage rugueux et renfrogné.

Si les PJs font des recherches, ils ils apprendront les informations suivantes concernant cette photo (jet d'Etiquette Rue avec les pourboires habituels):

- _ Nom de rue: Troll.
- _ Fréquente Arch et Dawn Silver. Ils font équipe depuis quelques années.
- _ C'est le tank du groupe, les autres le couvrent.

- Un humain mal rasé, cheveux noirs mi longs, plutôt "beau gosse" (cf caractéristique "Charisme").

Si les PJs font des recherches, ils ils apprendront les informations suivantes concernant cette photo (jet d'Etiquette Rue avec les pourboires habituels):

- _ Nom de rue: Arch
- _ Fait équipe avec Troll et Dawn Silver.
- _ Mage hermétique, bon niveau.
- _ On le soupçonne d'avoir changé d'aspect pour échapper à une corpo

Note: c'est une rumeur erronée.

- _ Pas de soucis notables sous "cette identité".

- Une humaine, oreilles cybernétiques apparentes, crâne chauve.

Si les PJs font des recherches, ils ils apprendront les informations suivantes concernant cette photo (jet d'Etiquette Rue avec les pourboires habituels):

- _ Elle s'appelle Dawn Silver.
- _ fait équipe avec un certain Troll et Arch.
- _ Elle est ce qu'on appelle un "Face", prometteuse.

- L'équipe

- _ Fait de tout.

_ Evite néanmoins les sabotages et la plupart des missions qui impliquent un gros conflit avec des corpos. Ils refusent régulièrement des missions, en fait...

_ Observée par Shadowland (on ne sait pas pourquoi, même un contact dans Shadowland ne pourra pas expliquer pourquoi).

I. En route pour Puyallup

De jour ou de nuit ? Cela ne changera pas grand chose au niveau de la durée du trajet.- l'ambiance sera par contre toute autre.

De jour, ils apercevront de temps à autre des groupe de clochards, et croiseront régulièrement des camionnettes de couleur sombre... Ils croisent également quelques gangs. Le ciel se charge d'un "fog" jaunâtre, l'odeur poisseuse d'huile mêlée à du basalte envahie l'atmosphère.

De nuit, ils ne croiseront aucune voiture. L'odeur est moins prégnante, le "fog" invisible. Ils croisent des sortes de feu de camp allumés dans des bidons ou à même le sol. Des communautés de sans domicile fixes sont assis tout autour, discutant entre eux, partageant une petite tambouille, etc...

Ils franchissent un pont au dessus de la rivière glauque de snohomish, et approchent du fameux village de Puyallup... De jour, ils peuvent noter que ce "village" ressemble à une petite ville tranquille, un peu en retrait de l'agitation de la métropole, dont pourtant il est censé faire parti. En tous les cas, aucun panneau n'annonce quoi que ce soit qui permette d'identifier spécifiquement la zone. De nuit, le village est éclairé par des lampadaires, et les rues semblent désertes. Des volets laissent filtrer des lumières deci delà. Entre le village et le pont, un grand espace plat, occupé par la seule façade d'un bâtiment visiblement résidentiel.

Jet Connaissances: Rue Seattle (ou autre compétence relative à la géographie de la ville dans laquelle vous jouez) seuil 8. Si les Pjs obtiennent au moins un succès, ils se souviennent qu'il s'agit d'un quartier entretenu par l'argent de la mafia, très à l'écart de la politique de la ville en elle même. Avec un peu plus de succès, ils peuvent éventuellement se rappeler les détails concernant les conflits d'intérêt opposant la mairie de puyallup et les dirigeants officieux du "village" (en fonction de votre campagne).

Ils sont donc à l'endroit où l'escorte a été vue pour la dernière fois. Les Pjs n'ont plus qu'à commencer leur enquête.

II. Les informations sur le prototype.

Les PJs vont certainement essayer de trouver des informations autour du fameux prototype escorté par l'équipe des 3 "bras cassés", voire sur leur employeur. Leur employeur ne leur en donnera aucune, évidemment. Un peu d'indiscrétion n'est pas interdit, mais il est possible que les recherches effectuées arrivent aux oreilles de SPEES. Si les recherches ne sont pas trop fouillées, celui ci ne réagira pas. Si des éléments sensibles (en gras) sont levés et que cela remonte jusqu'aux oreilles de SPEES, il n'hésite pas à les joindre pour leur demander de s'occuper de l'affaire en cours...

* SPEES donne régulièrement des missions pour Ares. Il est réglo, pas de problème autre qu'inhérent aux runs... (Etiquette: Rue, seuil 5)

* On le soupçonne d'être un "ami" d'un membre important de Shadowland, mais ce n'est qu'une rumeur... (Etiquette: Rue, seuil 12).

* Des projets réguliers engagent énormément de moyens. Les plus récents concernent les IA, mais concernant SPEES, il s'est "spécialisé" ces derniers temps dans l'embauche/débauchage de scientifiques et cadres utiles à un tel projet (Etiquette: Rue ou Scientifique seuil 10).

* **Le projet concernant cet IA a été mené en coopération avec une autre mégacorporation, Mitsuhamma. (Etiquette: Corpo ou Scientifique seuil 10).**

***Les recherches et la mise au point ont été effectués dans des laboratoires "neutres", construits pour l'occasion au fin fond des Redmond Barrens (Etiquette: Rue, Corpo ou Scientifique seuil 12).**

*** Mitsuhamma a d'ailleurs tenté de doubler Ares, mais le prototype a disparu dans la nature... Dans les ombres, on suspecte un coup fourré de Ares, mais aucune preuve pour étayer cette hypothèse (Étiquette: Rue ou Corpo Seuil 14).**

Note: Les règles habituelles s'appliquent évidemment: les seuils sont à retravailler en fonction de votre façon de faire d'une part, et de la somme dépensée par les PJs d'autre part.

III. Les alentours du point de disparition.

– La façade

De loin, ils ne voient évidemment pas beaucoup de détails. En s'approchant, ils peuvent apercevoir sans soucis une grosse échelle en corde enroulée autour d'un pilier. Ils peuvent la dérouler d'un geste. Elle monte visiblement jusqu'à l'ex-quatrième étage, le seul ayant encore quelques mètres d'espace.

Si ils montent là haut, ils arrivent sur une plate forme de 8 mètres de long sur environ 3 mètres de "largeur". Un trou dans la façade permet de voir le village au loin. Avec une paire de jumelles (ou le matériel cybernétique adéquat), l'endroit fait un bon point d'observation tout autour.

La corde, si les PJs pensent à l'examiner, semble presque neuve. Mais il n'y aucun détail particulier qui puisse les aider pour quoi que ce soit.

– Le village

Il ne fait qu'un petit kilomètres carré. Il y a deux grandes rues en croix, avec deux rues parallèles/perpendiculaires aux principales de chaque côté. Les rues semblent bien entretenues, ce qui jure avec les "avenues" mi-terre mi-bitume permettant d'accéder au village.

Les Pjs remarquent la présence de quelques véhicules de catégorie "cheap" garés le long des trottoirs relativement propres. Si c'est le jour, les quelques magasins de la rue principal sont ouverts: un magasin d'électronique, un de "cadeaux et bibelots", un tabac/presse, deux bars (de chaque côté de la rue, une banque "Cema Bank" (peu connue des runners), deux boucheries, deux boulangeries/pâtisseries, deux restaurants (l'un visiblement italien, l'autre moyen oriental), un magasin de vêtements, un fast food et une station service (avec pompiste, visiblement...). Ces deux derniers sont côte à côte, en retrait du village.

De jour, des gens vont et viennent, comme dans n'importe quelle ville cosmopolite: Il y a de tout comme métatype, des jeunes parlent entre eux, des vieux promènent leur caniche ou font des courses, des ouvriers qui bossent à l'entretien des égoûts...Le bar est occupé par quelques joueurs de carte et des piliers de comptoir. Une radio crachotante se fait entendre lorsque la porte vitrée mal entretenue s'ouvre. Elle se referme seule.

L'ambiance est pesante, lente, l'endroit semble déconnecté de la réalité. Les gens murmurent, et au loin, des bruits ressemblant à des... coups de feu et... des klaxons ? parasitent le fond sonore. Ils sont trop lointains pour pouvoir situer précisément les bruits, et les klaxons semblent être ceux de la ville. Reste qu'il y a peu de bruit dans le village, la quiétude est seulement troublée par les véhicules circulants sur la route.

De nuit, les magasins sont fermés avec des rideaux de fer. Pas un chat dans la rue, juste un grand silence. Quelques volets filtrent de la lumière, supposant une activité derrière. Au loin, on entend la ville, bruyante, générant un fond sonore titillant l'inconscient.

– Le pont et la rivière snohomish

La rivière est plutôt tumultueuse, les berges de boue sont encombrées de divers déchets industriels, d'ordures et de fût apparemment vides, certains semblent avoir contenue des produits toxiques... Le pont est en béton soutenu avec des arches, avec une plaque en bronze placée au centre, dont l'essentiel a été effacé et dont une grosse partie est recouverte de mousse.

Un escalier permet de descendre 4 mètres plus bas, sur les berges. Il est collé à la rambarde du pont. Il est en très mauvais état et plus les PJs descendent, plus les marches et le béton disparaissent au profit de terre et de boue. Lorsqu'ils arrivent sur les berges, l'odeur de lichens, de produit toxiques et d'ordures se fait bien plus prégnante.

L'eau charrie un nombre incalculable de déchets. Sous le pont, une carcasse de voiture (une Jazz Jackrabbit) engluée dans la terre. Elle n'est plus très récente, rouillée, et dévie une partie de la rivière. Plus loin, elle fait un coude avant de disparaître sous terre.

Note: Elle réapparaît quelques kilomètres plus loin, **Connaissances: Seattle** (ou la ville où vous jouez) ou **Géographie** (+4 au seuil) **seuil 6** pour s'en rappeler.

Quelques rats du diable surgissent de dessous de déchets, et s'enfuient à l'approche des PJs. Ils sont visiblement bien nourris... Ils croisent également des sortes de vipère au corps jaune avec des anneaux verdâtres sombres serpentant entre les déchets sur la berge (**voir ses caractéristiques dans la section PNJs**). La nuit, les serpents sont enfouis sous terre, et les rats dans leur nid.

IV. L'enquête.

Une fois la visite des lieux terminée, gageons qu'ils commencent l'enquête.

*Les planques possibles dans le coin

Ils vont probablement essayer de connaître des planques dans le coin, en contactant des gens qui pourront leur renseigner à ces sujets.

Des arrangeurs, contacts dans la mafia ou chez l'Underground Ork (ou l'organisation correspondante à votre ville, si il y en a pas cela fera moins de sources de renseignements...) peuvent les informer sur la localisation des planques du coin.

Seuil pour le jet d'Etiquette: Rue en fonction de ce qui amuse le MJ. Avec un peu d'insistance, ils réussissent à dénicher une planque où il y aurait eu un groupe de runners récemment. Les PJs obtiennent une "adresse" pas très éloignée du village.

*"L'adresse" de la planque.

En s'y rendant à l'endroit indiqué, ils croisent un petit gang de bikers orques, qui rejoint 3 autres gangers installés dans un petit campement. Ils ont de belles motos, et ont l'air bien équipé. En fonction de l'heure d'arrivée des PJs, ils glandent ou ils se préparent à manger, autour d'un bon feu si il fait froid. Ils sont piles devant l'entrée de la planque. Le contact qui leur a donné l'info ne les connaît pas. Il n'est pas surpris qu'elle soit limite squattée, son propriétaire est très négligent...

La nuit, les PJs ne verront qu'une bande d'orques. **Si il fait jour**, ils pourront discerner des écussons sur leur blouson de cuir: cet écusson représente deux rangées de dents pointus formant une bouche d'où s'écoule sur le côté un petit filet de sang;

Des infos sur le gang sont accessibles, en passant deux ou trois coups de téléphone. Ils peuvent apprendre, après jet d'Etiquette: Rue ou Gang que celui ci s'appelle les Crokers, gang orque monoraciale, dirigé par un certain Steam Machine, travaille à l'occasion pour l'underground ork (ou pour l'organisation "underground" de la ville où vous jouez), pour la mafia et parfois pour les orques des cascades (ou n'importe quelle organisation de contrebandiers bien implantée pas loin de la ville). Pas très connu ailleurs que dans Puyallup (ou le quartier pourri de la ville où vous jouez). Ne veut pas spécialement se développer ni jouer la chair à canon pour qui que ce soit. Ca ne les empêche pas de se frayer de temps en temps avec des gangs Humanis. Ils sont alors assez impitoyables.

Si les PJs passent devant sans marquer d'arrêt ou de ralentissement, les orques ne font pas attention aux PJs et continuent de gloser entre eux.

Si les PJs marquent un temps d'arrêt ou roule vraiment lentement à proximité, les orques ne manqueront pas de les remarquer. Ils mettront leurs mains près de leurs armes, en guettant un signal de leur chef. Celui ci se contentera d'observer la voiture et d'en noter la plaque. Il fera faire des recherches. Il y a des chances que cela arrive aux oreilles des PJs.

Les PJs peuvent tenter l'approche pacifique. Steam Machine demandera au PJ ce qu'il veut, au juste. Il

refusera de s'effacer, la rue "appartenant au premier arrivé". Il est assez subtile pour comprendre les menaces voilées, et n'appréciera pas ça. Par contre, l'argument "nuyen" fonctionne très bien, et **il acceptera de laisser les PJs contre 200 nuyens**. Il n'a rien contre un combat à mains nues et un petit pari: si il gagne, les PJs devront lui donner 1000 nuyens et oublier la planque tant que les Crokers sont devant, et si les PJs gagnent il les laissera entrer. Steam Machine tiendra parole.

Les PJs peuvent également leur rentrer dans le lard. C'est stupide, mais rien ne les en empêche (sauf peut être une certaine logique). Ils se battront, et si Steam Machine voit tomber autant de gangers qu'il y a de PJs en face d'eux, il ordonnera la retraite (et se feront un ennemi par la même occasion. Cette adversité ne sera pas nécessairement mortelle, elle se traduira par des gênes, des fausses rumeurs laissées pour ou à l'encontre des PJs etc).

Enfin, ils peuvent patienter et revenir plus tard. C'est le choix le plus simple et le plus payant. Au bout de deux jours de squat, ils partiront en début d'après midi se trouver un nouveau coin à squatter.

*La planque.

De l'extérieur, c'est une ancienne maison avec des traces d'incendie. Elle n'a plus de toit et il lui manque quelques murs... Tout autour, des immeubles sales et abandonnés. Une odeur de pétrole brûlé hante l'atmosphère. Les Pjs peuvent apercevoir les lumières de la ville et du village au loin. (si il fait nuit). De jour, des voitures passent de temps en temps, cahotant tant bien que mal sur la route inégale.

Les éléments tels que les ventilations, les évacuations, l'électricité et les trucs comme les antennes et autres sont suffisamment bien planqués pour être détecté, à moins

D'après leur contact, l'accès est une trappe qui ne s'ouvre qu'en "manipulant" la cheminée, ou du moins ce qu'il en reste. Ce qui effectivement fonctionne.

Un escalier descend dans le noir. **Un petit jet de INTELLIGENCE seuil 6 pour trouver l'interrupteur.** Celui-ci trouvé, il suffit d'appuyer pour allumer des lumières jaunes. Une fois les escaliers en pente raide dévalés, Ils arrivent dans une sorte de Trois-Pièces meublé manquant sérieusement d'aération. Ils arrivent dans une sorte d'entrée qui permet d'accéder à trois autres pièces.

A droite, une sorte de cuisine, en face d'eux, une grande pièce avec une table au centre et quelques chaises visiblement en fin de vie et sur leur gauche, une porte quasiment neuve permet d'accéder à une petite pièce avec un lit sobre deux places et une table de chevet dans un coin.

L'entrée est marquée de traces mal nettoyées. Un tas de déchets divers et de poussières a été négligemment poussé dans un coin. Rien d'assez récent pour aider les PJs. LOe balai est posé dans un coin, aux poils sales.

Le lit a été utilisé récemment . Il n'est pas chaud, mais les draps ont des traces de gras récentes. Il y a un prospectus "See You In Paradise !", vantant les mérites d'une lointaine contrée paradisiaque, en dessous de la table de chevet. Il n'est plus vraiment récent, barbouillé et déchiré à certains endroits. Le dessus de la table est moins poussiéreux que le sol, tout comme l'intérieur des deux tiroirs.

La cuisine a été récemment utilisée. Elle sent "bon" les produits d'entretien, et des restes organiques non identifiables traînent sur le filtre d'évacuation de l'évier. Les placards sont en bon état, et quelques boîtes de conserve constituent les réserves de l'endroit. Des traces dans la poussière montrent qu'il y avait récemment d'autres boîtes de conserve.

La pièce principale donne accès aux sanitaires, et une télé pourrie est placée dans un coin. Elle fonctionne.

Si les PJs fouillent de façon intensive (pas besoin de jet), ils tombent sur un dé à six faces.

Un petit jet en Connaissances: Jeux de hasard ou tout ce qui se rapporte aux jeux ludiques seuil 6. Si le jet est réussi, ils identifient un jeu de hasard récent, le "Top Dice" ("Dé Toupie", voir appendice pour description). Le dé est pour certes sale, mais pratiquement neuf.

Ils trouvent quelques déchets récents au milieu de déchets plus âgés. Des canettes, des morceaux de verre, un tesson, des miettes pas encore ramassées par les cafards. Rien de factuel qui puisse les orienter vers une quelconque piste.

*Les routes alentours.

Pour arriver dans les alentours du Village, les PJs ont dû arriver par le Nord Ouest. Voir le paragraphe correspondant.

Le Nord Ouest: De grands bâtiments de Puyallup, relativement peuplés de clochards de tout métatype. Il y a pas mal de camp et de gangs qui circulent. La mairie se trouve également dans cette zone, un peu plus proche de AUBURN (si vous jouez à Seattle) dans des bâtiments en relatifs bon état, mais assez loin du lieu des évènements. Plus les PJs se rapprochent de la rivière, plus le décor se désertifie jusqu'à "l'espace blanc", où il n'y a plus rien ou presque.

La route est encore en bitume, relativement bien entretenue.

Puis ils arrivent sur le pont. Ils croisent un groupe de gangers Trolls, qui ne fait pas attention à eux et qui se dirige vers Auburn.

Il est possible d'interroger des gens. Ceux ci les regarderont avec méfiance, et de toute façon, ils n'ont rien d'intéressant à dire, même en payant bien. **Insister et les PJs auront quelques problèmes avec les Boomers,** nouveau gang de troll (et qu'ils ont éventuellement croisés en arrivant).

Le Sud Ouest: Visiblement, il s'agirait d'un "ancien" quartier résidentiel avec grands immeubles. Quelques câbles indiquent le détournement d'électricité, ce qui montre l'existence d'appartements encore habités. Les routes alternent le médiocre et le mauvais et si ils ne roulent pas sur de la terre boueuse, ils doivent slalomer entre plusieurs nids de poule.

Frapper aux portes semblant être utilisées n'aura aucun résultat (les habitants ne veulent pas ouvrir à des étrangers).

Si les PJs se balladent à pied (même en groupe), ils auront l'impression étrange d'être suivi. Si ils en cherchent l'origine de cette impression, jet d'Intelligence seuil 6. Si ils le réussissent, ils remarquent des silhouettes qui se détachent des points d'observation en hauteur, principalement des toits. Lorsque les PJs tournent la tête pour chercher l'origine de leur mal-être, ils ont l'impression qu'elles se défilent.

Ils peuvent essayer de les prendre au piège. Ils devront se montrer très malin, d'autant plus que les silhouettes (des habitants gérant la défense du lieu) auront droit à des jets d'Intelligence pour comprendre l'action des PJs. Le seuil sera à déterminer en fonction de la complexité et de la mise en place par les PJs de leur "plan". **Si ils capturent l'un de ces hommes** (visiblement très moyens en combat et pas réellement dangereux puisqu'ils n'utilisent que des petites armes de corps à corps), ils disent simplement que les étrangers sont toujours surveillés de près lorsqu'ils entrent dans le quartier. **Si d'une façon ou d'une autre ils arrivent à leur poser des questions (des nuyens peuvent aider),** les Guetteurs confirment qu'il y a eu un véhicule "étranger" (en fait de Seattle, mais ils le considèrent comme "étranger") qui est passé dans le coin récemment. Un véhicule marron avec des bandes blanches, une sorte de break familial. Il y avait trois personnes: un nain, une "salope aux grandes oreilles" et un humain. **Ils ont squatté un coin et sont repartis, il y a un jour ou deux (la veille du briefing de la mission par le Johnson, à voir en fonction du temps qu'ont mis les PJs pour accéder à l'information).** Ils peuvent, contre rétribution, donner l'endroit où la cible des PJs se trouvait.

Il y a quelques bars populaires. De jour, il n'y a que le barman qui prépare la salle pour la nuit, de nuit il y a du monde de tout métatype. Les bars sont sales, vaguement nettoyés de façon superficielle. **Les PJs vont devoir douiller ne serait ce que pour poser une question simple au barman.** A chaque fois qu'ils tenteront d'aborder un client, celui ci se défilera et changera de table, ou ignorera le(s) PJ(s). **Une brute, accompagnée de son copain** (voir PJ "Brute et Son Pote des Bars de Puyallup"), viendra postillonner bien lourdement sur un PJ femelle humaine ou Elfe. A elle de se faire respecter. Ils n'hésiteront pas à y aller en force... Si il y a une bagarre, les autres clients se tiendront à distance, et le Videur du bar attendra patiemment la fin avant de mettre

dehors, sans possibilité de retour à l'avenir, les vaincus. **Les PJs pourront apprendre les mêmes informations qu'au dessus (la voiture et la planque). Si un PJ insiste tout de même pour aborder un client, il lui sera nécessaire un petit Jet en Charisme seuil 8.** Si ce PJ le réussit et toujours contre une petite rétribution (au MJ de voir), ce PJ pourra apprendre les mêmes rumeurs.

L'endroit en question pour la planque est une sorte d'arrière d'un restaurant populaire, une sorte de fast food peu ragoûtant. Des employés habillés douteusement vont et viennent. Un humain, la quarantaine, fume une cigarette à l'extérieur. des cheveux longs, noirs et bouclés. Il a un badge avec le prénom "Shawn". Il ne fait pas attention aux PJs, il a l'habitude de voir des étrangers, sauf si ces derniers viennent directement vers lui.

"*Chui au courant de rien, désolé....*" sera sa première réponse. Il n'est pas le patron du restaurant, si ils ont des questions, quelles qu'elles soient, va falloir qu'ils voient Mr HANS, le patron, lui, "il retourne travailler.". Les PJs remarquent facilement une porte en fer d'aspect massif pendant qu'ils parlent avec l'employé.

Ils arrivent facilement à faire venir "Mr HANS". Un type au grand bide, cheveux douteux mi longs avec une calvitie naissante à son sommet. Il prétendra ne pas savoir de quoi les PJs parlent si ceux ci lui posent des questions sur les trois Runners. et niera avoir une planque à sa disposition. Un peu de nuyens (pas mal, même...) sera nécessaire pour le dérider un peu. Il admet alors qu'il peut loger des gens contre rétribution. Et si ils offrent un beau paquet (à voir en fonction de ce que vous appelez "gros paquet"), il confirme qu'effectivement, les trois runners des photos en ont profité une nuit.

"*Ici, il est conseillé de ne pas rester, ça fait du bruit... Cela dit, la rumeur prend un peu de temps et ça peut servir d'étape... Ca vous interesse ?*".

Si les PJs refusent cette "offre", il hausse les épaules et leur dira qu'ils connaissent le lieu, alors "qu'ils n'hésitent pas".

Si les PJs longent la rivière (quelle que soit la direction), ils peuvent tomber sur la carcasse d'un véhicule, facilement identifiable comme étant celui des Runners qu'ils recherchent (ils peuvent avoir la description dudit véhicule grâce au chef d'équipe du fast food où aux différents témoins du village ou des types qui les espionnent depuis les hauteurs, voire des habitants - plus dur !).

Elle a défoncé les piquets en acier sales qui servent de vague parapet et s'est écrasée en contrebas... Des morceaux lui manquent et **un PJ peut effectuer un jet en C/R Voitures Seuil 4 pour comprendre que quelques morceaux qui lui manquent ne sont pas nécessairement dû à l'accident.** A l'intérieur, ils peuvent voir les air bags sortis de leur compartiment, visiblement abîmés. Il n'y a rien qui puisse être récupéré. **En fouillant précisément sous le siège du conducteur,** ils peuvent y trouver un téléphone portable pratiquement en morceau. Avec la compétence adéquat (**C/R Electronique seuil 8, matériel de base nécessaire**), il est possible de bricoler un téléphone permettant d'exploiter la puce mémoire encore en état. **Ils trouvent également, si ils réussissent un jet en Réaction Seuil 6, des éléments électroniques,** et des sortes de petites plaques curvilignes en acier, légèrement bombées. Il y a également des sortes de tubes en plastique... Il n'y a rien d'autre d'exploitable.

Tout le temps de leur fouille, ils se sentent comme observer, et entendent, au delà du bruit du lit de la rivière, des sortes de couinements et des bruits d'objets bousculés par des petites bestioles... En scrutant de façon attentive, ils ne percevront pas les bestioles en question.

Note: il est possible de faire surgir d'un tas de détritus une horde de **Rats du Diable** particulièrement affamée (de jour), un petit groupe de **Chiens de Gabriel Toxiques** (la nuit), voire un **Esprit Toxique indépendant**, sachant qu'il ne s'agit pas forcément de leur sauter dessus, simplement pour l'Esprit Toxique de "dévorer" la voiture fracassée (par exemple). Une bonne source de tensions en tous les cas qui peut rapidement dérapée.

Ils peuvent éventuellement interroger les habitants des environs concernant l'accident. Ils devrot insistezr lourdement avant que l'habitant du ghetto local daigne répondre... Certains refusent car ils semblent refuser quelque chose...

"Non non... Je n'ai rien vu vous comprenez ? Ces histoires ne regardent que les fous, pas moi ! J'ai la chance d'avoir encore mon cerveau en entier..."

"Désolé, vos me croiriez pas de toutes façon..."

"Non, non, ces histoires ne me regardent pas ! Ils sont cinglés ! Qu'ils s'assument !"

En insistant un peu, ils finissent par trouver un clochard qui veut bien parler.

"La bagnole dérapait et roulait sur le trottoir au risque de faucher les gosses... Ils ont traversé le parapet et se sont écrasés en bas... Trois types ont bondi de la voiture, en train de se débattent avec... avec des sortes... [il déglutit] d'insectes....Je me suis tiré ! Ma vie ne vaut peut être pas grand chose, mais il est hors de question de la risquer quand... quand arrive ce genre de choses..."

Ils peuvent apprendre qu'un peu plus vers l'ouest, il y a l'accès à des égoûts en partie abandonné.

Le Nord Est: C'est dans ce secteur que se situe la planque dans laquelle les Trois Runners sont restés pendant une petite période.

La zone dégagée permet une circulation rapide. La zone de la planque est plutôt encombrées de bâtiments abandonnés. Des blocs de béton traînent sur le sol, parfois en plein milieu de la rue, en compagnie de carcasses de voiture. Il y a de temps en temps des gros tas d'ordures, qui vont du chiffon crade à l'électroménager en morceau.

Ils ne voient pas énormément de monde. Ça a l'air vide, encore plus la nuit. De temps en temps, un animal, chien errant, chat et gros rat parfois, leurs yeux réfléchissant la lumière des phares du véhicule des PJs, traversent la route avant de disparaître dans les ombres.

Ils croisent quelques gangs (de jour surtout, de nuit ils sont recroquevillés derrière des ombres) réfugiés sous des ruines réaménagées pour être exploitable en abri.

Parler avec quelques gangers est possible: il y a de tout, des monoraciaux comme des multiraciaux. L'attitude des gangs dépendra de ce que vous voulez en faire tout au long de votre campagne. Dans le cadre de ce scénario, ils seront tendus et difficiles à approcher. Ils pourront être particulièrement rude, faire tourner les PJs en bourrique, ou tout simplement être particulièrement menaçant envers les PJs - à ce moment là, il leur sera impossible d'obtenir la moindre information et la discussion peut rapidement dégénérée. Trouver une gang facilement coopératifs - surtout avec des inconnus...- est impossible (à moins évidemment qu'un des PJs a des contacts dans le secteur. Mais à ce moment là, aller les rencontrer ne devra pas être une partie de plaisir: ils apprennent que le gang en question est actuellement traqué par la Lone Star. En échange d'informations, le ganger - quel que soit son statut - demande au PJ de mettre des bâtons dans les roues de flics).

Les informations en question sont plutôt maigres. Il y a effectivement un groupe de Runners qui traînent avec un Break dans la zone (**Etiquette: Rue seuil 6**)... Ils se sont planqués dans la cave d'un fast food (**Etiquette: Rue seuil 8**) avant de se planter dans le lit de la rivière snohomish(**Etiquette: Rue seuil 11**). La difficulté ne fait que montrer les "obstacles de langage" que peuvent rencontrer les PJs.

C'est également dans cette zone que se situe l'entrée du "tunnel", en fait une sorte de grosse bouche d'égoût rouillée. L'accès est complètement dégagée et pas spécialement visible d'en haut (**Jet de Réaction seuil 7 pour la voir d'en haut et d'en face, seuil 9 si on est au dessus**). Des Rats du Diable donnent l'impression de garder l'entrée du tunnel (ce qui n'est pas le cas, il y a juste un gros nid juste à côté).

Le Sud est: Il est majoritairement constitué de "l'espace blanc", sans le moindre bâtiment, totalement stérile. Plus à l'est, il y a le village et dans ses alentours diverses casses et décharges - certaines habitées par des communautés de clochards. Au sud, une fois la "frontière" franchie, des carcasses de bâtiment succèdent à d'autres carcasses de maison ou de bâtiment, visiblement fréquentées de gangs et de clochards.

C'est dans cette zone qu'a été appelé pour la dernière fois le Johnson des trois runners avant que ceux ci

ne disparaissent, près d'une façade avec point de surveillance imprenable sur les environs.

Il est possible d'essayer d'interroger des clochards ou des gangers. Voir au dessus pour les gangers. Pour les clochards, les jets seront plus faciles (- 2 au seuil d'Etiquette: Rue) et moins chers mais ils ne seront au courant que de la voiture étrangère qui fait des va et vient... Ils ne voyagent pas assez pour entendre toutes les rumeurs et le fin mot de l'histoire. **Ils ne peuvent pas non plus indiquer si les Runners étaient "poursuivis".** **Un gang, les Strongers, gang ork, se met à la poursuite des PJs pour leur demander des explications sur les diverses questions qu'ils ont dû poser pour obtenir des informations.** Si le gang arrive à bloquer les PJs, ils se montrent menaçants et tentent de les racketter, quelles que soient les réponses des PJs.

Si les PJs répondent violemment, les gangers résistent au début (pendant 2-3 rounds) puis prennent la fuite, quelle que soit leur réussite dans la bagarre.

Les PJs peuvent essayer d'interroger un des gangers sur le carreau. Au MJ de voir si il est en état, ou si il faut les remettre d'aplomb et à quel niveau. Si ils arrivent à faire en sorte de pouvoir le faire parler, celui ci se met à table en insistant un peu, même si il ne sait pas grand chose:

"Une bagnole s'est planté dans le décor et un mec, enfin une gonzesse s'est barrée de la carcasse avant que des sortes de paquet tirés par des trucs bizarres s'enfoncent dans les egouts."

Il n'est pas capable de décrire les évènements vu que ce n'est qu'un témoin indirecte, mais il peut les amener à la Voiture Fracassée (secteur "Sud Ouest").

Note: Un PJ peut essayer d'en faire un contact. Il filera son numéro si le PJ est suffisamment persuasif et si il n'a pas été trop malmené lors de son interrogatoire.

Visiter les casses de voiture ne servira pas à grand chose. Les clochards et les "communautaires" ne savent pas grand chose concernant leurs affaires. Ils peuvent éventuellement tomber dans une embuscade tendue par des clochards. Ces derniers seront facilement mis en fuite.

*Montrer les photos et interroger les habitants du Village

Les vieux refuseront de répondre aux questions à des "étrangers", tout comme les habitants lambdas de la ville. Ils notent la faible présence d'enfants dans les rues.

Les commerçants refuseront systématiquement de répondre aux questions, ou de façon lapidaire, genre "Non désolé, connais pas". Si ils arrivent à les convaincre qu'ils ne s'intéressent guère à la "politique de la ville" mais concerne une affaire externe (*En réussissant un jet en **Persuasion seuil 9***), le commerçant se détend un peu et prendra la peine d'examiner la photo. Ils obtiendront une réponse positive en insistant de cette façon par deux fois: une épicerie générale confirmera les avoir vu acheter quelques boissons et denrées diverses (il ne les a pas oublié parce qu'il les trouvait vraiment spéciaux...) et l'hôtelier, enfin le propriétaire d'une baraque branlante moyennement bien entretenue, les a effectivement hébergé une nuit. Ils étaient un peu spéciaux mais tranquille - du moins il n'a pas eu à s'en plaindre. Il ne leur a pas posé de question, pensant qu'il s'agissait de types "en affaire". Il les a vu avec une étrange malette, genre particulièrement protégée, fermée avec un code.

"... Mais bon, ces histoires ne me regardent pas..."

Ils remarquent facilement (la village est tout petit) qu'il n'y a qu'un seul restaurant, "Le Petit Garçon". Il est ouvert de 11 heures jusqu'à minuit. Les repas ne sont pas cher (entre 10 et 20 nuyens), variés et assez copieux, surtout si vous êtes un habitué. Les boissons sont assez basiques mais leurs prix sont raisonnables. Ils sont assez accueillant, quoique donnant une impression de glace infranchissable. Le soir à partir de 19 heures 30, il y a 1D3 clients, tous des habitués, qui mangent un repas italien très copieux.

Un humain en veston rouge est derrière le bar, en train de nettoyer ses verres. Un homme dans la quarantaine est assis au fond, entouré de deux gardes du corps (dont un ork) debout. Il est là la plupart du temps, et mange à partir de 13 heures le midi et 20 heures le soir. C'est au MJ de décider à partir de quelle heure il s'y trouve, mais il est chargé de la permanence.

Le véritable patron reste bien protégé chez lui, et n'en sort que lorsque les affaires l'obligent à le faire. Comme par exemple une rencontre avec les fouineurs que sont les PJs.

Il y a deux manières de le rencontrer. **La première, les PJs entrent de leur plein gré dans le restaurant.** Si ils adressent leur question au barman, celui ci les envoie au gars assis au fond de la pièce. Ce dernier leur proposera tout d'abord de s'asseoir à sa table. Les PJs sont libres de le faire ou non. Quoi qu'il en soit, un gars en costard s'adossera à la porte d'entrée, tourné dans leur direction. Vic PALERMO, c'est son nom, leur demandera ce qui les amène. Il verra si les PJs sont honnêtes ou non. De toute façon, cette histoire ne regarde pas la mafia. **La deuxième,** les PJs ont été gentiment amenés par un groupe de costards italiens. En ce cas, ils entrent et sont assis plus ou moins de force devant Vic PALERMO. Celui ci se lève alors, laissant un vieil homme rachitique, avec une petite moustache blanche, s'asseoir sur sa chaise. Le vieil homme (avec un petit accent italien très subtil) se présente comme le parrain de l'endroit, Angel AFFILINO (**Jet d'Etiquette: Mafia Seuil 8, Etiquette: Rue Seuil 10 ou toute compétence de Connaissances ou Sociale en rapport avec la Mafia. Si ils le réussissent, ils se souviendront de lui qu'il soutient la jeune Rowena O'Malley et qu'il a "aidé" quelques mises au point en ce sens. Il est ouvertement pro-O'Malley et n'hésite pas à l'afficher**). Il se présente car il aimerait bien que les PJs lui disent honnêtement ce qu'ils cherchent, à poser des questions à tous les commerçants. AFFILINO ne voit aucune objection à ce que les PJs posent des questions sur le groupe de Runners, vu que ces derniers n'ont pas de liens avec la Mafia et que cette histoire ne l'intéresse pas. *L'important étant qu'ils se soient montrés honnête avec lui.* Angel AFFILINO s'excuse alors de les avoir "malmenés", leur offre un verre et les laisse partir.

Si ils se sont "mal" comportés, en mentant un peu trop par exemple (AFFILINO comprend que les PJs ne disent pas totalement toute la vérité, rien que la vérité, surtout si comme il le pense ils sont en opération commandée), ils sont ligotés, amenés à la sortie de la ville et jetés au bord de la route avec un sermon clair: si "on" les revoit dans le village, ils seront tués sans sommation.

A force d'interrogatoire plus ou moins poussés avec les commerçants et si ils ne sont pas entrés dans le seul restaurant de la ville, les PJs se feront remarquer par le chef de la ville. **Faites un jet secret de Réaction seuil 6.** Lorsqu'un PJ le réussit, il remarque que des hommes sont discrètement en train de les observer. Ils sont habillés en costard sombre et certains d'entre eux ont des lunettes noires. Pas le genre de gangers quelconques.

Si les PJs remontent dans leur véhicule et sortent de la ville, ils les laisseront partir et poseront des questions aux commerçants ce que les PJs voulaient.

Si les PJs continuent leur chemin, un type en costard, accompagné de 2 autres, les aborde à la sortie du magasin. Ils peuvent alors apercevoir aisément 1 type à chaque coin de rue, adossé à un poteau ou un mur:

"Bonjour messieurs [dames si nécessaire, il est poli], nous aimerions que vous nous suiviez. Mon patron aimerait vous parler."

C'est non négociable. Et ils sortent leur arme de poing si ils y sont obligés, afin de forcer les PJs à les suivre et les amène au restaurant "Le Petit Garçon". Voir la section correspondante (au dessus).

Il est possible d'en faire un "contact". AFFILINO prendra les coordonnées des PJs (quelle que soit leur race, il n'est pas difficile) mais refusera de leur donner des informations avant d'avoir testé les PJs dans une mission future.

* Revenir au village de nuit et discrètement.

Si les PJs se sont enfuis ou ont eu des problèmes avec le notable du village (AFFILINO), ils peuvent essayer de revenir en catimini, pour par exemple récupérer quelques affaires, ou pour continuer leur enquête.

Il n'y a pas de types en costard en surveillance dans le village en lui même mais si les PJs réveillent (d'une façon ou d'une autre) un habitant, il n'appellera pas la police mais la "permanence de sécurité", située à l'arrière du restaurant.

Si les Mafieux ont confisqué du matériel aux PJs (quel qu'il soit), il a été rangé dans un coffre placé dans l'une des arrières salles du restaurant.

La "permanence de sécurité" emploie 3 sbires (différents chaque nuit). Le téléphone est dans un coin, une porte arrière permet aux sbires de faire les cent pas pour fumer ou prendre l'air. La plupart du temps, ils jouent aux cartes, regardent des films, jouent aux flechettes, bref ils s'occupent. Lorsqu'ils reçoivent un coup de téléphone, ils s'assurent tout d'abord qu'il ne s'agit pas d'un canular. Une fois la vérification faites, ils appellent "le dortoir" où dorment la plupart des sbires. Ils s'organisent alors pour faire face à la menace.

Si ils accèdent au coffre, ils peuvent essayer de l'ouvrir. L'emporter est impossible, il est fixé au mur.

Ouvrir le coffre nécessite un jet **soit d'Explosif Seuil 6** (pour bien doser et placer la charge), **soit un jet de Electronique Seuil 8** (modifiable par la qualité des outils utilisées pour forcer la sécurité électronique en triffouillant à l'intérieur), **soit trouver le code en utilisant une fausse carte (l'indice de sécurité est de 6 à confronter avec le matériel du PJ selon les règles classiques - ce n'est pas très élevé, mais ce n'est pas non plus le coffre d'Angel AFFILINO. Fabriquer une telle carte nécessite un jet de C/R Electronique seuil 6, avec malus et bonus correspondants aux outils utilisés.**

Vic a mis tout le matériel qu'il a pu piqué aux PJs dans ce coffre. Clés de voiture, armes diverses, créditubes fétiches, et ainsi de suite. Le lendemain, il les examinera et confiera les clés à 4 sbires afin que ceux ci retrouvent lesdits véhicules.

* La résidence d' Angel AFFILINO

Les PJs n'y seront jamais invités (Si Angel a une mission à leur confier, il leur donnera rendez vous dans son restaurant), leur venue ne peut donc être qu' une infiltration en bonne et dûe forme.

Toutes les portes et fenêtres sont fermées de l'intérieur. **Elles ont des détecteurs de contact indice 8.**

Il y a une grande cour devant la maison, avec un accès garage réservé au propriétaire. L'entrée est protégée par une lourde grille qui s'ouvre par une petite maison située juste à côté. Une allée pavée entouré de diverses plantes plus ou moins rares et très bien entretenues permet d'accéder à la porte principale.

La petite maison à côté de la grille est le centre de surveillance de la maison. A côté d'elle, le "dortoir des sbires" (en fait, lorsque les sbires travaillent, ils dorment ici, lorsqu'ils ne travaillent pas, ils dorment chez eux éparpillés dans Seattle).Le dortoir a ses propres systèmes de sécurité (**Détecteur de Contact aux portes et fenêtres fermées Indice 8**) et est structuré de façon très simple: Un rez de chaussée avec vestiaires, salle à manger et salles de bains et toilettes, deux étages avec chambres individuelles (de la taille d'une cellule, confort minimum - lit, bureau, placard, accès moyen à la matrice).

*Note: Les sbires travaillent trois jours d'affilée. Ils possèdent chacun d'entre eux une carte magnétique qui permet de les identifier à chaque entrée dans le bâtiment. Les PJs peuvent en fabriquer en utilisant une carte volée en réussissant **un jet en C/R Electronique seuil 8** (seuil modifiable en fonction des outils utilisés. La carte aura un indice de 3 + le nombre de succès excédentaire en plus du premier - ou selon les règles que vous utilisez, bien sûr). **Le système de lecture de carte a un Indice de Sécurité de 6.** Les conséquences seront à jauger d'un système de sécurité qui rejette la fausse carte des PJs.*

De jour comme de nuit, il y a deux hommes en permanence dans l'entrée. Ils font l'aller-retour salon du rez de chaussée-entrée principale irrégulièrement. Il y a deux hommes de chaque côté à l'arrière de la maison. Des caméras pointent certains endroits facilement accessibles du toit. Angel dort à l'étage (les vitres sont blindées) et y passe le plus clair de son temps (il est bien trop vieux pour faire autre chose de sa vie).

Des caméras se trouvent à l'intérieur du garage. L'ouverture de celui ci ne peut se faire qu'en tapant un code, bien en vue de tout le monde et des gardes en patrouille régulière. Y accéder (d'une façon ou d'une autre) permettra d'accéder à de bons outils et une Ford Musatng améliorée (au MJ de décider dans quelle mesure, c'est le véhicule d'un parrain presque retraité mais secondaire dans le déroulement du scénario).

Un petit accès a été aménagé derrière le restaurant amenant au jardin arrière de la maison. De jour comme de nuit, des gardes passent régulièrement et les caméras couvrent efficacement le chemin. Ce petit passage permet à AFFILINO de se rendre à son restaurant sans s'exposer inutilement.L'entrée arrière amène

dans une antichambre, avec des toilettes, un petit salon privé (un endroit qui peut servir pour recevoir des Runners à embaucher), un bureau et évidemment un accès à la salle principale, accès "fermé" par des cordes à boules.

* Kidnapper ou mettre la pression sur AFFILINO.

D'une façon ou d'une autre, ils sont arrivés à atteindre AFFILINO et être en "rapport de force positif". Il leur demandera ce qu'ils veulent.

Si les PJs veulent récupérer leur matos, il acquiescera et les accompagnera jusqu'à son coffre où il a mit tout le matériel qu'il leur a prit.

Si les PJs l'interrogent au sujet de leur affaire, ils verront que AFFILINO n'en sait vraiment rien.

Si les PJs libèrent le vieux parrain, il ne leur en voudra pas - il connaît les règles du jeu et assume le fait d'avoir été un peu "rude" avec eux. Il ira peut être même jusqu'à les embaucher plus tard pour un run un peu "difficile" (mais c'est une autre histoire). Si les PJs l'abattent (que le vieux ait ou non rendu les affaires et/ou donner les informations voulues), ils font un ennemi mortel du nom de Vic PALERMO. Au MJ d'en déterminer les conséquences au cours de leurs aventures futures et des moyens déployés.

* Où habite Vic PALERMO et comment le gérer.

Il dort parfois dans la maison de AFFILINO, à l'étage du restaurant ou rentre chez lui à Bellevue. Il a une belle résidence individuelle, bien protégée.

Il est possible de le suivre. Jets habituels de Réaction contre Furtivité des suiveurs.

Si les PJs sont repérés, Vic PALERMO appelle de sa voiture des sbires de la mafia. Trois voitures, avec un pilote interfacé au volant et deux sbires à l'arrière du véhicule pour canarder le(s) PJ(s) avec des armes à feu (si !). Le véhicule de Vic PALERMO essaie alors de prendre le large.

Si les PJs ne sont pas repérés, Vic PALERMO continue sa route jusque chez lui. Son véhicule entre dans un garage et la porte se ferme. La résidence est assez simple - pour une personne riche. Si les PJs "demandent audience", ils seront reçus le lendemain matin, à 9 heures.

Il n'a rien à leur apprendre concernant leur affaire. Si les PJs arrivent à entrer en douce dans sa résidence (senseur indice 9, avec intervention rapide de la Lone Star et des sbires de Vic) et à le forcer à répondre à leur question (**Son attitude après cet interrogatoire dépendra de comment les PJs l'ont traité. Néanmoins, dès qu'il sera libéré, il racontera son histoire à AFFILINO, qui avisera en fonction - voir "Kidnapper ou mettre la pression sur AFFILINO"**):

_ Pour récupérer leurs affaires, il faut qu'ils trouvent le coffre planqué dans le bureau de Angel (AFFILINO). Vic ne connaît pas le code (c'est vrai).

_ Concernant leur affaire, il a effectivement vu les trois types que semblent rechercher les PJs, mais ce qu'ils y faisaient n'a pas porté préjudice à ses habitants ni à leurs protecteurs, donc ils ne s'y sont pas plus intéressés à leur présence (c'est vrai aussi).

On peut obtenir ces réponses en discutant simplement avec lui.

*Utilisation de la puce téléphone retrouvée dans la voiture

La puce mémoire du téléphone contient les noms et numéro de téléphone de ARCH (son nom est en effet absent de la banque de données, contrairement aux deux autres). Elle a subi des dommages.

Réussir **un jet de C/R Electronique seuil 8 permet de la remettre d'aplomb** et de pouvoir notamment lire la liste d'appel et les messages. Ils n'apprendront rien de nouveau: Ils ont appelé un "Mister Johnson" en dernier.

Note: Il est évident que les PJs tomberont sur la liste de contacts des ombres. Au MJ de décider qui ils sont et

leur fonction, afin de créer éventuellement une sorte de "lien lointain" avec les PJs.

Avec les numéros des autres Runners, il est possible d'essayer de localiser les deux compagnons de Arch. L'idée est excellente, et permettra de localiser le téléphone de Dawn Silver dans les égoûts. Celui de Troll par contre est impossible à localiser. Troll s'en ait emparer, avant de le perdre de nouveau. Mais il n'est pas très éloigné, si ils retrouvent le portable, ils auront de meilleures chances pour retrouver Troll et le reste de la bande. Voir plus loin.

*Visiter le lit de la rivière

Les choses sérieuses commencent enfin, sauf si les PJs se sont un peu trop accrochés avec des gangs ou la mafia du village...

L'eau boueuse coule, plus ou moins en fonction des déchets jonchés dans son lit. Avancer tout le long amène les PJs à zigzaguer entre les déchets, parfois à passer de l'autre côté en sautant par dessus l'eau. Le lit fait de un à 4 mètres de largeur en fonction des endroits, sachant que certains endroits ont l'aspect de la berge mais cèderont facilement sous 50 kg qui atterissent dessus. L'eau en soi n'est pas réellement dangereuse, à condition de ne pas en avaler (**TOX**icité de 10) ou de rester trop longtemps à l'intérieur. Des bruits émergent de temps à autre des gros tas de détritus, parfois en surgissent des bestioles peu ragoûtante

Si un PJ s'isole des autres, il pourrait être attaqué par un gros groupe de Rats du Diable, ou de n'importe quelle autre bête. Les PJs peuvent également tomber en conflit avec un Esprit des Rivières Toxiques. A voir en fonction de la pression que vous voulez leur mettre.

Au bout d'une certaine progression sur les berges (en fait, quand le MJ le décide), les PJs doivent tenter **un jet de Réaction Seuil 8**. Les PJs qui le réussissent entraperçoivent un objet flottant dans la rivière ressemblant à une tête. Ils peuvent tenter de la récupérer. Au MJ de décider les difficultés que cela représentent spécifiquement. Si ils arrivent à la repêcher, ils constateront que la tête pourrie est celle d'un Humain aux cheveux bruns. La tête est trop endommagée, pourrie par l'environnement, pour être clairement identifiable...

Note: *Ce n'est pas la tête de Arch, mais les PJs peuvent le penser avec cette "trouaille" dans les mains.*

En fonction de la direction choisie, ils s'éloignent ou se rapprochent de l'entrée des égoûts et de la carcasse de la voiture des Runners.

Si ils s'éloignent, ils ne verront rien de particulier, mis à part la tête bien sûr.

Si ils vont vers l'entrée de l'égoût, ils ne remarquent rien d'autre de particulier au début. Plus ils se rapprochent, plus ils ont des chances d'apercevoir d'étranges tas de micro-organismes mécaniques. A condition de réussir **un jet de Réaction Seuil 12...** Ils en aperçoivent bien mieux au fur et à mesure qu'ils se rapprochent (**le jet de Réaction tombe à 9**), et ce quel que soit par quel côté les PJs arrivent à l'entrée.

*Les Egoûts

_ Visite générale

Le sol est accidenté, parsemé de flaques plus ou moins importantes. Elles sont toutes stagnantes, et des relents assez forts - légèrement amortis par les éventuels filtres portés par les PJs. **Ils sont dans une pénombre assez poisseuse et de temps en temps croisent des fumées irritantes** (voire toxique, en fonction de votre humeur. Mais les émanations ne sont pas suffisantes pour tuer - sauf un type ayant 1 en CONSTITUTION, mais là on peut légitimement se poser la question de savoir comment donc un tel personnage ait pu survivre jusqu'à maintenant...). Quelques filets de lumière illumine certains endroits, filtrés par des plaques d'égoût ou des trous dans la chaussée, à trois mètres au dessus d'eux.

De nuit, il est évident qu'il n'y a *aucune* lumière qui ne filtre nulle part. L'obscurité est donc totale...

Des déchets divers sont entassés dans des coins. Parfois, les pieds des PJs s'enfoncent dans une sorte de fange. **Cette fange est corrosive, Indice 2 à opposer à l'indice de résistance porté par les PJs. Il correspond en**

fait à l'armure Impact du vêtement porté. Chaque succès obtenu par l'armure annule un succès obtenu par la fange. Si la fange surpasse l'armure, celle ci perd 1 point d'Impact par succès excédentaire. Si il y a encore des succès excédentaire -...!, le PJ subit la corrosion et doit effectuer un jet de Constitution contre du 2M. A noter que les membres cybernétiques de Bonne Qualité supporte le coup sans broncher, les autres peuvent subir des dégâts. Cette fange n'encombre pas forcément tout le tunnel, mais il est alors nécessaire alors de franchir des monceaux d'ordures.

De temps en temps, ils entendent des bruits divers, comme des cavalcades, des bruits d'objets divers en fer se heurtant, amplifiés par l'écho. Ils perçoivent aussi des mouvements rapides, entre les divers monceaux d'ordures, sans pouvoir en identifier l'origine.

Si les PJs cherchent "quelque chose", faites leur faire un jet en Réaction seuil 10 (n'oubliez pas les malus divers dûs à la pénombre). Le PJ qui le réussie repère d'étranges insectes morts. Ils sont constitués de composants électroniques et de parties naturelles... **Un petit jet en Biologie, Entomologie, Zoologie (ou toute connaissance en rapport avec les connaissances autour du vivant).** Si les PJs réussissent, ils l'identifient comme étant *une Blatella, blatte brune avec des reflets or*. Il est possible d'en récupérer des morceaux tout le long

Au passage, nombre de monceaux ont été bousculés par le passage de gros objets. Il est bien sûr, vu les conditions, impossible de suivre une quelconque trace.

Les passages se séparent rapidement, toujours de façon perpendiculaire. En s'enfonçant vraiment dans les égouts, les couloirs s'assombrissent pour être complètement obscurs. Seules les visions infrarouge ou thermographique deviennent alors efficaces.

De temps en temps, arrivent dans d'anciennement pièces avec des valves rouillées et des grilles la plupart du temps défoncées. Les salles ont de l'eau qui arrive en général jusqu'au cheville. De bonnes bottes et normalement aucun problème ne devrait survenir, malgré le caractère fangique et pas très réjouissant de "l'eau". Un petit jet en Réaction Seuil 10 permet de repérer, dans certains coins de ces salles, des restes de *Blatella, blatte brune avec des reflets or*.

Il est également possible que les PJs subissent les attaques de Vermonceau Fangeux. Voir appendice pour le fonctionnement.

- Trouver le portable.

Ils ont, d'une façon ou d'une autre, réussi par triangulation à obtenir le point de coordonnée où se trouve le portable de Dawn Silver.

C'est Troll qui le possède. Complètement désorienté, il s'est perdu dans les égouts, il s'est aménagé un "camp, se nourrissant de ce qu'il a sur lui. Ne sachant pas s'en servir, le téléphone étant quelque peu cassé (mais il fonctionne toujours, appareil assez résistant dans l'ensemble) et le réseau étant lui coupé par intermittence (et oui, sinon les PJs n'auraient pas réussi à le localiser), il a préféré laissé tomber une éventuelle réparation. Il n'a, de toutes les manières aucune compétence pour le faire.

Il est possible qu'ils utilisent un système quelconque. De toutes les manières, rien n'empêche les PJs de trouver l'origine du signal: **le campement de Troll.**

- Le campement de Troll.

Lorsqu'ils se rapprochent du point d'origine du signal, ils aperçoivent, au loin, une faible lumière. Les systèmes par Vision Nocturne retrouvent leur efficacité.

En se rapprochant, la lumière s'intensifie mais semble être une sorte de lumière de lampe torche, ou petite source lumineuse équivalente.

Ils arrivent finalement dans une petite pièce à valve, avec une grosse lampe torche allumée et posée sur un endroit sec. Divers objets, comme de vieux canots, divers tissus pour faire une sorte de couchette, fort peu

ragoûtante évidemment. Une boîte en fer sert visiblement de contenant pour divers objets (clés, créditube, un portable cassé mais qui semble fonctionner par intermittence, une boîte de pile neuve...) trop abîmés pour être exploitable.

A vous de voir si Troll est dans les parages ou non. Si c'est le cas, il les repérera les PJs présents sur un jet de **Réaction (pour Troll) contre Furtivité (pour les PJs)**. Voir le chapitre correspondant.

Il est clair que le camp est récent.

– La chasse de Troll

Troll est un peu désorienté. Il tente pour l'instant de faire un plan mental des égoûts, afin de monter un plan efficace pour libérer ses copains. Il ne sait pas où est sa sortie, il est passé devant sans s'en rendre compte... Pour l'instant. Il revient régulièrement à son camp, pour se reposer (Lorsque les PJs arrivent, il est blessé **de trois cases**). Et de toute façon, il est trop obnubilé par la récupération de ses amis qu'il oublie le reste.

Il est fort possible que Troll soit à son camp lorsque les PJs arrivent. Sinon, il est en "ballade" dans les égoûts pour trouver de quoi se confectionner une arme et améliorer sa connaissance du terrain.

La rencontre peut donc avoir lieu surtout où vous le voulez. Il peut très bien leur tendre une embuscade. Il tentera alors de mettre ko le PJ le plus isolé. **Ne sachant pas à qui il a affaire, il tue sans hésiter.**

Si ils le croisent en face à face, les PJs peuvent tenter de discuter avec lui. Il essaiera de savoir ce qu'ils font ici. Probablement qu'il n'aura aucune réponse. Si la tentative échoue et qu'une bagarre éclate, il faudra l'assommer ou le tuer pour pouvoir parler avec lui (il ne sait, en effet, pas de qui il s'agit). **Il est bien sûr plus intéressant de faire jouer la discussion, avec une forte tension.**

A noter que les PJs peuvent le reconnaître en comparant avec la photo en leur possession.

– Discuter avec Troll.

Probablement que les PJs lui demanderont des renseignements si "il n'aurait pas vu quelque chose de particulier". Il dira qu'en effet, il a vu quelque chose de particulier. Et ce truc particulier a capturer et tiens prisonnier ses compagnons de travail... Il s'agit bien d'une nuée de cafards mécaniques et intelligents.

Si les PJs prennent les photos des runners que leur a filé Charlie SPEES et comparent avec le nain devant eux, ils verront qu'il s'agit du fameux Troll précédemment engagé. Si les PJs lui disent alors qu'ils sont envoyés par Charlie SPEES (la personne qui leur a confié le colis), il demande une preuve, par exemple un coup de téléphone au dit Charlie SPEES (voir le chapitre correspondant).

Une fois la preuve faite, il se détend et accepte d'aider les PJs et raconter l'histoire de son point de vue. Il propose également aux PJs de les aider si eux l'aident à récupérer ses compagnons. Si les PJs donnent leur accord, il leur demande une avance pour se rééquiper correctement pour combattre ces "*saloperies de cafards en carton*".

Concernant ses coéquipiers, ils se sont faits capturés par les bestioles et sont emprisonnés par des sortes de fils blancs, visiblement épais. Il ne sait pas ce que c'est, il n'a pu les voir et les tester de plus près. Pour l'instant, il fait la chasse aux nuées, mais sans grand succès, vu le faible armement à sa disposition.

Il amènera les PJs au fameux nid où ses copains sont emprisonnés. Il conseillera alors aux PJs une approche prudente, presque silencieuse, prêt à se défendre contre une nuée et prendre la fuite de suite après le combat, pour limiter les ennuis. L'approche se fera alors plus tard, par un autre passage;

– L'histoire, par Troll.

"On devait donc conserver cette boîte bizarre afin de, enfin je n'en sais rien, de toute façon on devait attendre que SPEES nous rappelle. On a donc fait en sorte de trouver un coin sympa et on a trouvé ce quartier, plutôt correct pour ce genre de boulot. Après quelques jours passés dans le coin, on sentait des sortes de vibrations dans la boîtes et tout d'un coup des sortes de, euh... Des sortes de nuées se sont extraites de la boîte et nous ont

attaqué alors qu'on roulait. J'ai pu m'extirper alors que ces saloperies me traînaient dans la fange et je me suis perdu dans ce labyrinthe. Putain, la lumière inaccessible, tout en haut, ça fout les boules..."

_ Trouver le nid

Troll peut les y amener. A force de tourner, les PJs peuvent tomber dessus également et assister au "spectacle".

Le plus amusant sera une découverte accidentelle, avec une lumière bien trop tamisée pour apercevoir quoique ce soit, si ce n'est sous la déformation de l'infrarouge, vision nocturne ou la thermographie.

En se rapprochant du nid, ils peuvent d'ailleurs remarquer deux choses: D'une, ils remarquent que les cadavres de cafards bimécaniques s'accumulent de plus en plus, grâce à un jet de Réaction Seuil 6. **De deux**, ils peuvent, **en réussissant un deuxième jet de Réaction seuil 6**, entendre des sortes de gémissement étouffés.

Si Troll est avec eux, il marmonnera:

"Putain de saloperie.. Vont le payer cher..."

Voir plus loin pour la description du nid.

*Appeler le Johnson.

Sûrement que les PJs, lorsqu'ils apprendront que le cafard contenu dans la boîte est devenu une sorte de reine du foyer (ou plutôt "roi". Enfin de toutes les manières, ils n'ont aucun moyen d'en déterminer le sexe), tenteront d'appeler leur employeur.

SPEES décroche, quelque soit l'heure de l'appel (il estime en effet que si ses employés l'appellent, c'est que c'est urgent).

_ Au sujet de Troll.

Lorsque les PJs prétendront qu'ils viennent "de la part de Charlie SPEES", Trolle leur demandera une preuve. Probablement que les PJs appelleront Charlie SPEES. Celui ci confirmera qu'en effet, il a bien envoyé des personnes à leur recherche. Ils s'entretiennent alors quelques minutes à l'écart puis il revient, mitigé, leur tendant l'appareil.

Charlie SPEES leur envoie alors de l'argent afin qu'ils rééquipent Troll au plus vite. Egalement, il leur enjoint à essayer de libérer les deux captifs (il sera prêt à négocier une revalorisation).

_ Au sujet de la "reine".

"Détruisez là, et allez-y sans pitié !"

Là aussi, les PJs peuvent demander une petite revalorisation. A condition qu'ils jurent qu'ils fassent tout ce qui est en leur pouvoir pour détruire la menace.

_ Après récupération de Arch et Dawn Silver.

Il remerciera les PJs et leur transmettra des nuyens pour les ré-habiller correctement. Il leur donne alors un rendez vous pour dans trois heures (quelle que soit l'heure) dans un bar de Redmond, "*Chez Arhun*".

"Demandez Mr SPEES au barman, il leur indiquera ma table."

Au rendez vous, il recevra les PJs comme promis, entouré de ses gardes du corps (voir l'introduction pour rappel de leur description et petites habitudes).

Il écoute le rapport des Runners capturés sans que les PJs puissent normalement les entendre (l'histoire ne diffère pas de ce que Troll peut avoir raconté aux PJs au cas où ces derniers "tendraient l'oreille") **puis rappelle les PJs à la table, les runners se mettant à l'écart.**

Charly SPEES les écoute alors faire un rapport puis leur demande si la "Reine" est récupérable ou non.

Quelque soit la réponse des PJs, il leur propose un nouveau contrat: La destruction de la bestiole contre 9 000 nuyens, 6000 payable d'avance (c'est tout à fait négociable, SPEES montera jusqu'à 11 000 nuyens). Les PJs sont libres de refuser ou non. **A noter que si les PJs refusent, il proposera le contrat aux autres runners (Arch, Troll et Dawn Silver) qui eux accepteront la mission.** SPEES ne tiendra pas rigueur aux PJs si ils refusent cette "extension" de contrat, il est tout à fait compréhensif quand à certains principes qui puissent justifier le refus. Il remercie les PJs et ils n'entendront plus parler de cette histoire - du moins si ils ne s'y intéressent plus.

_ Parler des "préparatifs".

Là, SPEES ne saura pas trop quoi en penser. Il dira aux PJs de laisser tomber l'affaire, il se charge de faire une enquête.

En fait, il n'en s'en souciera guère, pensant que les cafards biomécaniques disparaîtront ou resteront cloisonnés dans les égoûts de Puyallup. **En fait, le futur des cafards dépendront entièrement de vous, MJ.**

* Analyser des restes de blattes bio mécaniques.

En regardant bien les restes retrouvés un peu partout dans les égoûts, ils remarquent des... éléments mécaniques finement conçus

_ Oui mais euh...

Un zoologiste averti dira qu'un cafard ne fait pas de nid. C'est vrai. Mais celui là est un cafard ayant évolué, et le cafard "original" s'est doté d'outils pour fabriquer à la chaîne d'autres cafards, tout en aménageant une structure relativement protectrice pour se reposer. Il a bien fallu s'installer quelque part avec les moyens du bord et protéger son "nid"...

*Le nid d'insectes.

Une grande "pièce", avec de l'eau à mi-cheville. Des sortes de filins luisants d'un vert anglais (il est évident qu'une vision infrarouge empêche de voir cette légère lumière luisante) courent en groupe à différents endroits de la pièce. Des nuées de petits cafards vont et viennent dans la pièce, se servant des filins pour franchir .

Une monstruosité se trouve au centre de la pièce, en partie dans l'eau. Elle est très grosse (elle fait un peu plus deux fois la taille d'un troll en hauteur et quatre fois environ en largeur..). Elle est constituée d'un énorme "ventre" en anneau avec un endroit où elle semble s'extraire de la chair pour fabriquer presque à la chaîne d'autres cafards. Ils notent que certains endroits laissent entrevoir l'intérieur, des sortes de câbles électriques et d'éléments électronique qui semblent incruster dans de la chair jaunâtre et dégoulinante. Le "haut" de son corps est constitué d'une sorte de tête de cafard géante, avec des mandibules baveuses et de grandes antennes. Des sortes de pattes fines (environ une vingtaine) dotées de sortes de doigts fins et pointus sont placés sur les côté du corps et semblent lui servir à la fabrication des cafards. Il y a également des pattes (au nombre de six, réparties de chaque côté du ventre), visiblement amovibles et particulièrement menaçantes.

Il y a deux cocons situées dans un coin de la pièce. Si les PJs ont une vision thermographique, ils voient facilement qu'il y a une personne dans chacun d'entre eux.

A noter que les cafards et la grosse bestiole émettent elles aussi de la chaleur.

Les nuées de cafard vont et viennent, semblant chercher des choses et des machins. Si les PJs les observent un peu plus attentivement, ils se rendent compte qu'ils *organisent* quelque chose. Pour l'instant, vous (MJ) pouvez faire en sorte que les cafards vont et viennent principalement dans une direction que celle d'où arrivent les PJs.

_ L'arrivée des PJs

Il est évident que les bestioles réagiront à l'arrivée d'étranger au sein de leur nid, surtout ils veulent détruire les cocons.

Certainement que les PJs tenteront d'abord une approche furtive. Les PJs devront donc faire un jet de Furtivité de groupe contre un jet de Réaction de groupe des Nuées de Cafard (voir PNJs). Si les Nuées de Cafards battent les PJs , ils se mettent à différents endroits dans le nid, en embuscade à certains endroits en

fonction de la position des PJs. Par exemple, deux nuées se mettent au plafond, juste au dessus de l'accès par lequel peuvent arriver les PJs. Le "roi" met en pause ses activités et se met en position de défense, en se retournant sur ses pattes et tendant ses antennes, afin de jauger les intrus. **A noter que le "roi" ne fait pas de jets de Réaction pour repérer les PJs, trop occupé à fabriquer ses cafards.**

Si les PJs ne prennent aucune précaution (en arrivant par exemple sans savoir dans quoi ils allaient mettre les pieds), les bestioles les entendent arriver sans avoir besoin de jet de dés. Ils se mettent alors en position comme décrits ci dessus.

Il est évident qu'à un moment où ils seront vraiment proches du nid, les bestioles les repèreront automatiquement. Il est évident également que l'endroit "limite" avant de se faire repérer n'offre qu'une vision très partielle du nid. Au MJ de décider quoi exactement l'angle permet de voir du nid, en fonction du tunnel par lequel ils peuvent l'entrevoir.

A noter que les Nuées communiquent entre elles par ondes. Les Nuées en train de travailler sont mises au courant rapidement de l'approche d'ennemis éventuels. Elles mettent trois rounds pour arriver dans la salle du nid.

– Réactions défensives.

Les Cafards n'attaqueront pas à l'entrée d'étrangers au sein de leur nid. Ils regardent d'abord ce que ces derniers veulent faire, puis interviennent - ou non. Voir plus loin.

Si les PJs ne font que passer (Troll l'a déjà tenté), les Cafards les laisseront passer avant de reprendre leurs activités habituelles après leur départ.

Si les PJs visitent le nid, les Cafards seront un plus tendus et prêt à bondir, mais n'interviendront toujours pas, sauf si les PJs s'approchent vraiment trop du "roi" (a vous de voir où se situe le curseur).

Si les PJs commencent à tenter de libérer les deux personnes prisonnières en détruisant les cocons, deux Nuées de Cafards décident de leur tomber sur le rable. Les autres Nuées se tiendront prêtes à agir. **Si les PJs ont du mal à abattre les deux premières Nuées (c'est à qu'au terme du troisième round au moins une Nuée est encore active), deux autres se mêlent au combat à chaque nouveau round et tente de les déborder.** Le "roi" ne se mêlera du combat que si les Nuées sont toutes détruites ou si il est pris pour cible dans la bataille - une balle perdue (quelle que soit sa forme) peut également le forcer à intervenir. **Si les PJs se sont rapidement débarassés des deux Nuées (trois rounds ou moins) sans agresser le "roi" (même par accident),** ils les laisseront récupérer les deux prisonniers. Tant pis, ils perdront leur casse croûte, à charge de revanche.

Si les PJs passent à l'offensive en tirant dans tous les sens, toutes les Nuées passent à l'attaque, les Nuées en train de travailler arrivant alors à toute allure - trois rounds pour cela, comme dit au dessus. Le "roi" soutient les Nuées et se défend au corps à corps si besoin. Voir la description de ses attaques dans le chapitre des PNJs.

– Récupérations diverses pour analyse.

Ils peuvent se mettre dans la tête de récupérer quelques cafards, des monceaux de filin verdâtres et des particules de l'air ambiant.

Les morceaux de cafards sont un mélange d'éléments biologiques classiques (si il y a des zoologistes dans la salle). Rien de particulier, si ce n'est la teinte originale. Les professionnels en Biologie (minimun 5 dans la compétence appropriée - ou 4 en zoologie) conclueront là qu'il s'agit d'une nouvelle espèce. Ceux qui examinent les restes récupérés notent que les morceaux électroniques remplacent différentes parties du corps, mais pas nécessairement les mêmes. Par exemple, ils retrouvent des pattes biologiques chez certains spécimens et des pattes électroniques chez d'autres. Et ainsi de suite.

Les fillins sont en fait de la soie. Les reflets verdâtres sont dûs à des résidus de sueur produits par les Cafards mécaniques. Les résidus verdâtres sont composés de cuivre, d'eau avec des particules d'hydrogène.

Les PJs peuvent enfin analyser la composition de l'air des égoûts. C'est bien penser mais l'analyse de l'air ne

révélera rien de particulier: méthane, amoniac, un peu d'hydrogène. Du toxique mais rien qui puisse vraiment s'enflammer subitement, l'aération étant efficace (vu le nombre trous donnant à l'air libre) et les différents composants à la fois diluer et irrégulier. **En tous les cas, si la question du PJ est de savoir si ils peuvent utiliser un lance flammes dans les égoûts, la réponse est "oui" avec un "méfiez vous tout de même". Pour finir, ils peuvent prélever de l'eau.** Ils n'y trouveront rien d'extraordinaire, si ce n'est de l'acide industriel dilué.

– L'enigme de leurs préparatifs.

Les cafards veulent en fait casser les fondations des égoûts. Pour cela, ils conçoivent des sortes de grosses cordes en fillin de soie qu'ils mettent autour de piliers des égoûts. Une fois qu'ils auront conçus les fillins, ils se mettront en deux Nuées composées de deux cent cafards chacune et tireront en synchronisation pour fracasser les piliers.

Les Cafards muteront à nouveau, et des gros cafards très puissants naîtront de ces nuées de 200 petits cafards. Au début, les petits cafards seront collés les uns aux autres puis au fur et à mesure, les petits cafards perdent petit à petit leur identité propre et intégreront une identité commune, chaque petit cafard devenant une sorte d'élément de l'entité plus imposante.

Les PJs peuvent se demander quelles sont les raisons qui font les cafards fabriquent des filins en entourant des piliers des égoûts. Deux seulement semblent terminer et les Nuées travaillent autour d'un troisième pilier.

Ils conservent les deux runners pour les utiliser comme matière première pour la fabrication de cafards biomécaniques. Ils ne les tuent pas, ils sont "programmés" pour ne pas porter atteinte à des hominidés (mais ce sont débarrassés d'un autre programme qui les forçait à ne pas leur portée atteinte dans leurs actions et sauf en cas de légitime défense), ils s'en serviront lorsque ces derniers seront morts - ce qu'ils font à petit feu sans eau et sans nourriture.

Il est d'ailleurs important de noter que lors de la première attaque des PJs, le reste de programme de préservation des hominidés deviendra caduc... Les Runners (si ils sont encore à la merci des cafards) prisonniers seront alors tués.

Les Pjs n'auront pour ainsi dire aucune chance d'apprendre le véritable objectif des Cafards, qui consiste à vouloir faire s'effondrer la ville en détruisant les piliers des égoûts. De plus, il ne faut pas oublier que les égoûts où se trouvent les Cafards sont coupés du reste du réseau plus récent, et ne se trouvent que sous une partie de Puyallup. **Au MJ de décider la portée réelle de leur projet.**

– Les combattre

C'est très difficile, voir la description dans la section PNJ. Les balles sont très peu efficaces contre des entités dispersées comme les Cafards des Nuées. Le "roi", lui, est quelque peu solide avec une grosse carapace métallique.

Et si les PJs utilisent un lance-flammes ? C'est très bien réfléchi. Si ils pensent à faire des examens chimiques de l'air environnant, aussi est une bonne idée. Au MJ de juger si ils méritent d'être puni pour leur inconscience, mais normalement il ne devrait pas avoir de problème.

Les "effets secondaires" sont à jauger en fonction de ce qu'ils utilisent. Voir la section PNJs pour les points faibles (ils en ont, oui monsieur !) des Nuées et du "roi".

A noter que le "roi" détruit, toutes les Nuées subissent un malus de -2 dans toutes leurs actions. C'est en effet lui qui maintenait une forme de cohésion.

Lorsqu'une Nuée est "détruite" (blessure fatale), tous les Cafards ne sont pas détruits, le peu qui reste tente simplement de s'échapper et disparaît dans les trous qui ne manquent pas. **Le "roi" lui doit subir CON + 1 comme cases de blessure avec de rendre l'âme.** A ce moment là, le "roi" s'effondrera en crachant des filins et des glaires blanc et verdâtres.

– Récupérer le "roi"

Il est possible (peut être parce que le Johnson le veut, au MJ de voir) que les PJs veulent récupérer le "roi" vivant.

Rions un bon coup: ils veulent capturer vivant un machin qui fait deux fois la taille d'un troll, dont ils ne connaissent même pas la taille réelle, bardés de tout plein d'excroissance en métal particulièrement acérées et protégées par des nuées de cafards biomécaniques.

Et bien, pour la (ou le) récupérer vivant(e), il va falloir trouver les fonctions motrices de la bestiole, faire en sorte de les couper, se débarrasser de **TOUTES** les Nuées et trouver un truc assez gros pour le hisser sur la surface et pour le mettre ensuite sur un gros véhicule suffisamment costaud.

Vous pourrez agréementer le transport jusqu'au point de rendez vous par diverses attaques, soit de gangs motards, des Runners se trompant de cible ou les mafiosis revanchards suite à la mort d'AFFILINO. SPEES sera au rendez vous, et les paiera comme promis (plus quelques primes pour divers bonus, comme un rapport complet, avoir récupérer quelques cafards évolués, suite à des frais d'hopitaux particulièrement importants etc).

* Des renseignements sur la bestiole ?

Les PJs peuvent décider de faire des recherches sur la bestiole, voire les bestioles, pendant ou après la mission. Les domaines concernés (donc la catégorie de la compétence Etiquette à prendre en compte) sont Corporatiste et Scientifique. A vous de moduler les Seuils en fonction des compétences de connaissances des PJs (Zoologie, Biologie et ainsi de suite). Bien entendu, des émoulements conséquents sont demandés - pas aussi important que peuvent l'être des émoulements pour la recherche d'informations "de rue", mais ne serait ce que pour le déplacement.

Toutes les infos impliquant Etiquette: Corporatiste concernent exclusivement Ares. Et ce genre d'informations par contre se paient comptant.

Les turpitudes d'Ares

(Où les PJs tentent de comprendre les motivations de la corpo)

- * Ils ont peu de laboratoires s'occupant de ce domaine (les IA), un seul sur Seattle;
- * Ils travaillent uniquement sur des projets de drones intelligents, capables de se gérer seuls en terrain hostile.
- * Ils ont mis l'accent des sortes de robots constructeurs sur tout terrain.
- * Le projet initial a subi quelques coups d'arrêt avant de reprendre.
- * Un certain Jonhatan KHELMAN était en charge du département
- * Le problème c'est que les grosses légumes voulaient développer des armes, et non de simples outils.

Les avancées scientifiques

(Où les PJs tentent de comprendre la biomécanique...)

- * Un départemnt Ares, sur Seattle, était effectivement très en avance sur la conception, qui n'était pas une IA en tant que telle: Ils sont arrivée à installer de la cyber sur des cafards. Ils pouvaient les contrôler en intégrant une sorte de programme à l'intérieur.
- * "diverses notions scientifiques concernant leur fabrication"
- * Le problème qui n'a pas été pris en compte, c'est la capacité d'évolution des cafards. De braves bêtes capables de surprendre dan s n'importe quel environnemnt.
- * Les bestioles qui ont été modifiées ont d'ailleurs subie une sorte de sélection naturelle hardcore avec d'être opérées.
- * Ils ont testées les bestioles en créant un environnement hostile, dans laquelle elles devaient construire des éléments. Les prmeiers tests ont été très encourageants.

* Epilogue

Ca y est: les PJs ont libéré les trois Runners, du moins ils ont essayé, ils se sont retrouvés en guerre contre des cafards au fond des égoûts de Puyallup et ont plus ou moins réglé le "problème". En tous les cas, ils ont décidé de mettre un terme à cette histoire et tentent donc d'oublier un peu ces évènements.

A noter qu'il croira les PJs sur parole si ceux ci lui disent que ces cafards ont disparus de la surface de la

terre.

Ils rencontrent donc une dernière fois au Tanker. Toujours entouré de ses deux gardes du corps, il écoute leur rapport attentivement. Il les paie ensuite ce qu'il a promis, plus quelques bonus (comme les frais d'hôpitaux par exemple, ou des émoulements en fonction des évènements). **Si cela s'est bien passé, il peut faire appeler aux PJs de façon régulière. Avec le temps, il pourra même devenir un contact (très distant) des PJs.**

Par contre, il peut rester des petites bestioles après leur passage dans les égoûts. La police ne fera pas attention à cette histoire de "cafards tueurs", surtout dans Puyallup... Certains gangers n'écouteront pas les PJs, d'autres que très distraitement. Bref, ils ne recevront pas d'oreilles particulièrement attentives au potentiel danger que peuvent représenter des petits cafards dans les égoûts.

Le véritable danger que peut représenter cette petite communauté dépend entièrement de vous, MJ. Ils envisagent de faire chuter la ville en fracassant tous les piliers des égoûts, faisant s'écrouler tout sur leur tête - les "rois" (oui, il y en aura plusieurs) se seront organisés pour se protéger. Les gros Cafards et les Nuées *colonisent* les nouveaux espaces à leur disposition. Le mot "coloniser" est important: ils tentent avant tout de s'installer. Il est évident que personne ne les regardera faire, et que par conséquent les hominidés entreront en guerre contre ces cafards biomécaniques, qui répondront à leur tour... La seule méthode pour les détruire efficacement sera alors de détruire tous les "rois". Le plus intéressant sera alors d'attendre que les joueurs oublient cette histoire puis de les mettre brutalement en face d'un précédent "ennemi" qui ne se bat que pour sa survie (les Cafards n'ont en effet aucun ressentiment envers les autres espèces)... **Si les PJs ont détruit le premier "roi" et toutes les Nuées**, les multiples Cafards qui ont survécu ont très bien pu, avec le temps reconstitués leurs forces en s'adaptant à leurs nouvelles conditions avant de se regrouper à nouveau. **Les Cafards et les "rois" auront donc un aspect différents et certaines fonctions plus élaborées alors que d'autres**, moins essentielles, ont peut être régressées (oui, il s'agit bien d'une espèce différente de ce qu'ils ont rencontré précédemment).

Ils peuvent tout aussi ne plus être efficace au fur et à mesure du temps, et disparaître puisque plus adaptés efficacement à leur environnement.

En ce qui concerne les Runners, les survivants de l'histoire leurs sont redevables. Ce sont des gars honnêtes, mais pas disponible 24 heures sur 24. Mais si les PJs leur demandent un coup de main, ils se déplaceront sans problème. Si vous voulez vraiment les limiter (et c'est compréhensible), le groupe est originaire d'une région lointaine. Ils seront beaucoup plus difficile à dénager de cette manière. **Ils pourront également leur servir de contact pour diverses recherches. Voire des relations par qui un Johnson peut les contacter pour un job** - également une façon de remercier des collègues en leur offrant un job bien payé avec risques véritablement minimums.

En ce qui concerne AFFILINO et ses hommes, à voir en fonction des relations nouées. Mais il est aussi envisageable que lui ou son bras droit leur propose un job plustard, servent de sources d'information ou cherchent à les tuer.

* Points de karma.

C'est ici que les PJs recevront leur récompense "intangibles". Comme d'habitude, c'est à vous de moduler les gains en fonction de votre façon de faire, les points de karma présentés ici ne sont qu'une indication.

_ Points pour avoir survécu: 4

_ Avoir capturer le "roi" vivant et le ramener à SPEES: + 3 points.

_ Avoir pris certaines précautions avant de l'assaut final: + 1 point

_ Avoir retrouver et sorti les trois Runners de leur captivité encore vivant: + 2 points.

_ Avoir tout fracasser (c'est évidemment incompatible avec le fait de ramener le "roi" à SPEES): + 2 points.

_ Avoir noué de nouveaux contacts (un seul suffit, pas de bonus autre que le contact supplémentaire si ils arrivent), comme AFFILINO, un chef de gang ou autre: + 1 point.

_ Diverses bonnes idées, roleplay intéressant, etc: + 1 point.

Appendices

I. Le jeu de plateau "Top Dice"

Présentation: Une boîte rectangulaire, pas très épaisse. En l'ouvrant, ils voient deux rangées de 6 dés, une rangée est marquée en bleue et l'autre est marquée en rouge. Un sac de petits jetons rouges et bleus est placé dans la boîte. Un petit livret de règles permet de comprendre le fonctionnement du jeu. Il est très simple, écrit petit et en trois langues (anglais, français et allemand).

But du jeu: Le but est de mettre hors jeu tous les dés de l'adversaire - ce qui n'est une condition essentielle, ou de le ruiner en lui faisant perdre tous ses jetons.

Règles du jeu: Elles sont assez simples.

* Chaque joueur dispose de 6 dés. On distribue un nombre égal de jetons entre chaque joueur, les jetons rouges au joueur possédant les bleus et les jetons bleus au joueur possédant les dés rouges. Ils déterminent ensemble si ils jouent en "Hot!" ou en normal.

* Un joueur (choisi au hasard) mise un certain nombre de jetons. Il n'a pas le droit de miser plus de jetons que ce que possède son adversaire - ça n'a au début pas d'importance mais peut en avoir au cours de la partie. Le joueur adverse met alors le nombre de jetons en jeu.

* Ce joueur détermine ensuite quel score il faut obtenir sur chaque dé, entre 2 et 4 (inclus).

Note: Si les joueurs jouent en "Hot!", la partie se fait en deux coups: La première barrière de score à obtenir est "4".

* Les deux joueurs lancent alors leurs six dés. Ils peuvent le faire en même temps, comme ils peuvent les jeter l'un après l'autre. L'objectif est d'obtenir le chiffre préalablement déterminé ou plus sur chaque dé.

* Une fois les résultats obtenus, on compare le nombre de dés qui ont fait le score (ou plus) déterminé à l'avance.

_ Si aucun joueur n'obtient de résultat égal ou au dessus du seuil fixé, chaque joueur perd un dé, et le round est considéré comme une égalité pour le reste.

Note: Il est possible de perdre la partie de cette manière. Voir les deux derniers points pour gérer la fin de la partie.

_ Si il y a égalité, le coup est nul, et le jet doit être retenté, après avoir déterminé un nouveau seuil. Celui qui détermine ce nouveau seuil ne doit pas être celui qui a déterminé le seuil qui a amené l'égalité. Aucun nouveau pari ne doit être tenté. C'est la même règle en "Hot!", à la différence que le seuil reste le même que lors du précédent coup et n'a donc pas à être redéterminé.

_ Si un des joueurs a un nombre de dés donnant le seuil ou plus supérieur à son adversaire, on calcule la différence et on soustrait la différence au total des dés du perdant. Lors du prochain coup, le perdant aura moins de dés, donc moins de chances pour obtenir les résultats au delà du seuil voulu.

Exemple: Henry et Marc ont déterminé le seuil de 4. Les deux joueurs lancent leurs six dés. Henry obtient 3 dés faisant 4 ou plus et Marc obtient 4 dés faisant 4 ou plus. Henry soustrait son nombre

de "réussites" au nombre de "réussites" de Marc, il obtient 1. Henry ayant perdu le duel, il met un dé de côté, n'en n'ayant plus que 5 pour le prochain coup. Si il n'avait obtenu que 1 seule réussite, il aurait perdu 3 dés, n'en ayant alors plus que 3 pour le prochain coup.

Le vainqueur du round récupère alors tous les jetons qu'il a mis en jeu précédemment (sans toucher aux jetons de son adversaire).

* Le joueur qui a gagné le précédent round (c'est à dire qui a récupéré ses jetons) détermine le nouveau seuil à atteindre et mise un certain nombre de jetons. Le nouveau seuil est obligatoirement supérieur au précédent et il ne peut pas miser plus que ce que possède son adversaire. Son adversaire est donc obligé de miser le même nombre de jetons.

Note: En "Hot!", le score à obtenir au deuxième est "6". Le précédent vainqueur est toujours libre de miser ce qu'il entend à condition de ne pas miser plus que possède son adversaire.

* Si les joueurs sont obligés d'aller au delà de "6", c'est évidemment impossible. Les rounds continuent en gardant le seuil de 6, jusqu'à ce qu'un joueur perde tous ses dés, sans mise.

Note: il peut arriver qu'un joueur n'ait plus de jetons en cours de round. Il est donc en sursis et peut poursuivre jusqu'à la fin du round. Si il ne gagne pas de nouveaux jetons, il perd alors la partie.

* Si un joueur perd plus de dés qu'il ne lui en reste, ou tous ses dés, il perd la partie.

* Une fois qu'un joueur a perdu tous ses dés, son adversaire ramasse tous les jetons mis en jeu jusque là.

* Une nouvelle partie peut alors être engagée, avec le nombre de jetons qu'il leur reste. Le

Règle de l'abandon: Un joueur peut abandonner la partie quand il le veut. Son adversaire est alors le vainqueur...

Ce jeu est un jeu sans avenir, et a été un gros échec commercial. Rien de bien grave pour leur concepteur (Si vous trouvez le jeu incohérent - voir les règles sur les jetons, dites vous que c'est une raison pour laquelle ce jeu n'a aucun avenir...), qui se trouve être une boîte indépendante, Kaizer Games (si vraiment ils font une recherche, ils découvrent que c'est une filiale très très lointaine de Seader Krupp).

II. La survie des cafards et leur développement possible dans le futur.

A ne pas confondre avec le Carabe Doré, approximativement le même aspect, mais pas les mêmes mutations internes, les pattes beaucoup affinées et des reflets de couleur différents.

Ces petites bêtes ce sont donc retrouvés dans une boîte. Mécontentes (oui, elles ont des facultés d'analyse et ont comprise où elles se trouvaient, et ça ne leur plaît guère). Elles ont pu s'extraire de leur boîte endommagée (les Runners n'y sont pour rien, le matériel était déjà défectueux lorsque l'on leur a donné). Ils ont alors entourés les Runners avec leurs filins et les ont traînés dans les égoûts. Troll s'est extirpé du piège, sans pouvoir faire autre chose que de s'enfuir.

Le "roi" était déjà pas mal constitué à ce moment là, plusieurs cafards formant une seule entité afin de forcer l'ouverture de la boîte.

Une fois installés dans la salle au fond des égoûts, plusieurs cafards se joignirent au "roi", afin de fabriquer à la chaînes de nouveaux cafards, à partir de déchets organiques et débris électronique (dont, par exemple, les débris des cafards morts en cours de route). Un gros nombre de cafards constituèrent les terminaisons nerveuses afin d'accélérer le processus. D'autres terminaisons nerveuses, constituées par d'autres cafards devinrent utiles lorsqu'il a fallu que la bestiole (le "roi") se défendit contre quelques autres résidents agressifs - comme les Vermonceux Fongeux ou les Rats du Diable, pour devenir la sale bestiole qu'ils ont devant les yeux actuellement.

Les cafards projettent d'enrouler des filins produits par eux mêmes autour des piliers des égoûts afin d'agrandir leur habitat, du moins c'est ce qu'il croit, et de coloniser les espaces ainsi dégagés. Ils commencent en effet à se sentir à l'étroit dans la pièce où ils sont installés.

Tout dépendra ensuite du développement voulu par le MJ. Si vous avez des idées, n'hésitez pas à faire à votre sauce (comme d'habitude), la suite des événements que j'aurai (l'auteur) à appliquer.

Lorsque les cafards voudront tirer sur les filins afin de faire s'écrouler les piliers, plusieurs Nuées se mettent de chaque côté en tirant de toutes leurs forces, se maintenant les une aux autres. A force de joindre plusieurs Nuées pour tirer sur les filins, les Nuées se mélangent les unes aux autres, créant d'autres "cafards" plus imposants. Ces entités doivent alors survivre avec leurs nouvelles caractéristiques. Ce n'est pas très difficile, et nombre de piliers sont à faire tomber en même temps pour se faire s'écrouler les égoûts

Lorsqu'ils seront sur la surface, des Nuées fabriqueront des filins qu'ils enrouleront autour des bâtiments, et plusieurs de ces gros cafards joindront leurs forces pour tirer les filins. Si ils en font beaucoup, ça deviendra de bien plus gros cafards biomécaniques, tout en conservant les anciens...

III. Les Vermonceaux Fongeux

C'est une espèce toxique de la famille des Lumbricidaes.

Il y a une vingtaine d'années, des scientifiques d'une des fermes de Snohomish ont travaillé sur un projet particulier, qui consistait à étudier de plus près cette espèce. Ils ont alors obtenu, à force de tests, une espèce dérivée particulièrement résistante. Malheureusement, du moins pour eux, cette résistance fut inexploitable, d'autant plus que les nouvelles mutations forcées eurent moins d'impact que prévu, complications dues certainement au fait des nouvelles propriétés des vers de terre (la fameuse résistance). Etant obligés de reconnaître l'échec de leurs recherches, ils jettèrent toute une population de ver de terre dans les égoûts du quartier. Personne ne pourra mettre la main dessus et probablement que les vers se feront "naturellement détruire".

Ce fut une erreur.

Bien entendu, nombre de vers de terre moururent, vu les nouvelles conditions et les prédateurs naturels qui peuplent cet endroit. Néanmoins, un nombre suffisant d'entre eux survécurent et progressivement, forcèrent certaines de leur mutation afin de survivre.

Certains se trouvèrent certaines fonctions pour creuser plus efficacement le goudron (combinaison d'une fonction existante - creuser la terre - et d'une nouvelle fonction - la résistance particulièrement importante) et se cacher de leurs prédateurs, se nourrissant de ce qu'ils trouvent comme des déchets organique. Ces vers sont restés de la même taille mais ont pris une légère teinte noire, afin de se dissimuler plus efficacement dans les interstices. Ces vers sont devenus des charognards mais de fait de leur taille, n'attaqueront jamais quiconque. Ils sont peu nombreux et pratiquement en voie de disparition - il y a des choses bien plus grosses qui se nourrissent aussi de charogne et arrivent difficilement à se reproduire, ou le fruit de leur reproduction pour diverses raisons... D'autres ont appris à flotter et pour ainsi dire à nager et se sont étendus afin de faciliter la nage. Ils ont également ingéré tous les produits toxiques qui traînent dans les égoûts... Quelques uns n'ont pas survécu, d'autres ont intégré les différents composants chimiques environnants, en les triant et ne se servant que ce qui leur sert pour fabriquer l'acide dont ils se servent pour attaquer leurs cibles.

Ces Vermonceaux Fongeux se servent de la fange pour se dissimuler. Lorsqu'ils voient une proie et qu'ils ont faim, ils s'approchent discrètement de leur cible et se jette dessus afin de l'étrangler tout en diffusant leur acide, infligeant automatiquement des dommages. Lorsque la cible meurt, il se dépêche alors de dissoudre sa victime et d'absorber le liquide ainsi généré. Il n'est pas spécialement intelligent et attaque tout ce qui lui tombe sous la main, même un troll bardé d'implants cybernétiques dernier cri. Cela dit, il sent facilement quand le combat vaut mieux d'être abandonné.

Lorsque les Vermonceaux Fangeux ne chassent pas, ils se contentent de nager sans but. A noter qu'ils peuvent toujours ramper sur du dur avant de replonger. Mais en général, ils se reposent dans un coin sombre sous un tas de déchets posés dans un coin. Dernier détail, ils ne sont pas amphibie, ils restent juste à la surface de l'eau. Ils peuvent néanmoins retenir leur respiration pendant (CONSTITUTION) fois 30 secondes.

NOTES

PNJs

Charly Spees

Description page 1 et 2. C'est le johnson. Il a 36 ans, mais cela ne se voit pas. Si les PJs fréquentent lors de leurs hobbies des boîtes underground Electro, il y a de fortes chances qu'ils le croisent à nouveau - où qu'ils l'aient déjà croisé.

CON 4
FOR 3
RAP 4
CHA 7
INT 5
VOL 4

Reserve de combat: 6

Réaction: 4
Initiative: 1D6 + 4

Essence: 5,5

Magie: NA.

Etat (Armure 4 / 3)

Etourdissement:

Physique:

Cyberware:

Datajack

Equipement:

/ 2 chargeurs Ares predator balles normales

Créditube Indice 10 2000 nuyens

Lunettes de soleil avec petits écrans

1000 megapulses de vidéos (des films) avec adaptateur lunettes

Vêtements classes avec veste en cuir véritable

Kit de premier soins

(+ le matériel nécessaire pour le boulot)

Armes:

Ares Predator II Visée laser

Diss: 5 Munitions -C: / 15 Dégât: 9M Mode: Semi-auto

Balles a dispo:

Compétences:

Pistolets 4

Electronique 4

Etiquette 6

Rue 8

Corporations 8

Informatique 4

Négociation 6

Biotech 4

Leadership 4

Equipes de Shadowrunners 5

Rumeurs corporatistes 6

Biologie 4

Evaluation 5

Boîtes de nuit 5

DJs à la mode 4

Les 2 gardes du corps de Spees.

Orques débonnaires dans la vie, pas au boulot. Ouvertement cybernétisé au boulot, cyber discrète en dehors. Ils ont deux armes de poing et peuvent s'en servir en même temps mais ne le feront qu'en cas de besoin absolu. Ils ont deux grenades fumigènes chacun afin de créer une confusion suffisamment importante pour s'éclipser avec leur client en cas de besoin.

CON 6
FOR 5
RAP 4
CHA 2
INT 3
VOL 4

Reserve de combat: 5

Réaction: 3 (7)

Initiative: 1D6 + 3 (3D6 + 7)

Essence: 0,9

Magie: NA

Garde orque 1

Etat (Armure 5 / 3):

Etourdissement:

Physique:

Ruger Warhawk (Visée laser, interface d'arme)

Diss: 5 Munitions: /15 Dégât: 9M Mode: Semi-auto

Ruger Warhawk (Visée laser, interface d'arme).

Diss: 5 Munitions: /15 Dégât: 9M Mode: Semi-auto

Chargeur RW:

Garde orque 2

Etat (Armure 5 / 3):

Etourdissement:

Physique:

Ruger Warhawk (Visée laser, interface d'arme)

Diss: 5 Munitions: /15 Dégât: 9M Mode: Semi-auto

Chargeur RW:

Ares Predator II (Visée laser, interface d'arme)

Diss: 4 Munitions: /15 Dégât: 9M Mode: Semi-auto

Chargeur AP:

Cyberware:

Reflexes Câblés Niv II (Ess. 3)

2 x Interface d'arme (Ess. 1)

Filtrage Air Niv 6 (Ess. 0,6)

Datajack (Ess. 0,5)

Equipement:

Vêtements classiques renforcés

Gilet par balles (dissimulé sous un blouson bouffon)

Holsters pour revolver

Créditube A de 1000 nuyens

Créditube B 1100 nuyens

2 x Grenades fumigènes

Compétences:

Pistolets 6

Athlétisme 6

Combat Mains Nues 6

Intimider 6

Conduire: Voiture 5

Etiquette 3

Rue 5

Lancer Grenades 6

Steam Machine, chef ganger orque des "Crokers".

Un grand orque d'aspect flasque. Le visage allongé, des lunettes de soleil, de grosses breloques autour du cou et aux oreilles. Le symbole des Crokers est dans le dos de chaque membre, une mâchoires aux dents pointus et très aiguisées d'où sort un petit jet de sang.

CON 6

FOR 4

RAP 3

CHA 3

INT 3

VOL 3

Reserve de combat: 4

Réaction: 3

Initiative: 1D6 + 3

Essence: 6

Magie: NA

Etat (Armure 3 / 2):

Etourdissement:

Physique:

Cyberware: Aucune

Equipement:

Vêtements de bikers

Créditube 200 nuyens

Breloques diverses

Une moto

Agenda électronique

Arme:

Couteau

Diss 5 Allonge 0 FOR + 2 M

SCK Model 100 (Visée laser)

Diss: 4 Munitions: / 30 Dégât: 6M Mode: Automatique

Chargeurs SCK (Balles normales):

Véhicule:

Yamaha Rapier

Maniabilité 3/6 Vitesse 195 Accélération 10 Structure 2 blindage 0 Signature 2 Autonav 1 Pilote NA

Senseurs 0 FC 1 Charge 40 kg

Compétences:

Pistolets 4

Conduire Moto 5

C/R Motos 5

Etiquette 3

Rue 4

Gang 4

Organisations criminelles 3

Gangs Orques 4

Ganger moyen des "Crokers".

Une bande d'orques braillards et amateurs de bière. Ils sont relativement pacifiques malgré leurs provocations fréquentes et bien tenus par Steam Machine. Ils tapent sans ce gêner sur des membres du Policlub Humanis raciste et défendent leur territoire - en restant raisonnable, c'est à dire en ne tapant que sur ce qui semble éventuellement dangereux (d'autres gangs ou des runners comme les PJs). Cela ne veut néanmoins pas dire qu'ils peuvent empêcher toute agression d'autres factions ou de individus isolés...

CON 5

FOR 4

RAP 2

CHA 2

INT 2

VOL 3

Reserve de combat: 3

Réaction: 2

Initiative: 1D6 + 2

Essence: 6Magie: Non**Croker 1****Etat (Armure 3 / 1)****Etourdissement:****Physique:****Croker 2****Etat (Armure 3 / 1)****Etourdissement:****Physique:****Croker 3****Etat (Armure 3 / 1)****Etourdissement:****Physique:****Croker 4****Etat (Armure 3 / 1)****Etourdissement:****Physique:****Croker 5****Etat (Armure 3 / 1)****Etourdissement:****Physique:****Cyberware:** Aucune

Equipement:

Quelques packs de bière
2D6 nuyens en monnaie
Divers objets sans grande valeur

Véhicule:

Gaz Nikki White Eagle Customizé

Maniabilité 3 /3 Vitesse 180 Accélération 10 Structure 0 blindage 3 Signature 3 Autonav 0 Pilote 1
Senseurs 0 FC 0 Charge 20 kg

Arme:

Couteau

Diss 5 Allonge 0 FOR + 2 M

Uzi III

Diss: 5 Munitions: / 24 Dégât: 6M Mode: Rafales

Compétences:

Pistolets Mitrailleurs 3

Conduire Motos 4

C/R Motos 4

Etiquette 2

Rue 2

Gangs 3

Gangs orks 4

Jeux vidéos 3

Faire peur aux vieux 3

Policlub Humanis 3

Gork, chef des Boomers

Un troll plus gros que les autres. Il a une longue barbe rouge (teinte) et des vêtements plus exubérants que les autres. Il est plutôt caractériel, mais est plutôt sympa si on se montre généreux.

CON 8

Reserve de combat: 3

FOR 8

RAP 3

Réaction: 3

CHA 2

Initiative: 1D6 + 3

INT 2

VOL 4

Essence: 6

Magie: NA

Etat (Armure 4 / 3 Armure naturelle 0 / 1, Total 4 / 4)

Etourdissement:

Physique:

Cyberware: Aucune

Equipement:

Créditube 200 nuyens

Vêtements renforcés

/ 2 Chargeurs AK

Breloques diverses

Lecteur de puces

Véhicule

Harley Scorpion customisée

Maniabilité 3 /4 Vitesse 120 Accélération 5 Structure 2 blindage 0 Signature 2 Autonav 2 Pilote 0
Senseurs 0 FC 3 Charge 40 kg

Armes

Katana

Diss 3 Allonge (Allonge naturelle +1) 1 FOR + 2 M

AK 97 M/Carabine

Diss: 4 Munitions: / 30 Dégât: 6M Mode: Tous

Compétences:

Combat Mains Nues 5

Combat Armes Blanches 5

Conduire Moto 5

Athlétisme 4

Etiquette 3

Rue 4

Gangs 5

Leadership 5

Rues de Seattle 5

Films simsens 5

Stars Trolls

Gangs de Puyallup 6

Ganger Troll Boomer

Des gros tas bruyants et la plupart des temps balafrés, avec des cornes cassées... Ils sont instables mais Gork sait les tenir - et quand leur lâcher la grappe quand il le faut.

CON 8

FOR 7

RAP 2

CHA 1

INT 2

VOL 3

Reserve de combat:

Réaction: 2

Initiative: 1D6 + 2

Essence: 6

Magie: NA

Boomer 1

Etat (Armure 4 / 3 Armure naturelle 0 / 1, Total 4 / 4)

Etourdissement:

Physique:

Boomer 2

Etat (Armure 4 / 3 Armure naturelle 0 / 1, Total 4 / 4)

Etourdissement:

Physique:

Boomer 3

Etat (Armure 4 / 3 Armure naturelle 0 / 1, Total 4 / 4)

Etourdissement:

Physique:

Boomer 4

Etat (Armure 4 / 3 Armure naturelle 0 / 1, Total 4 / 4)

Etourdissement:

Physique:

Boomer 5

Etat (Armure 4 / 3 Armure naturelle 0 / 1, Total 4 / 4)

Etourdissement:

Physique:

Cyberware: Aucune.

Equipement:

Doses de drogues

Outils de mécaniques

Vêtements renforcés.

2D6 nuyens en monnaie

Diverses breloques sans valeur

Chargeurs pour UZI III

Couteau de combat

Armes:

Couteau de Combat

Diss 4 Allonge (Allonge naturelle +1) 0 FOR + 2 M

Uzi III

Diss: 5 Munitions: / 24 Dégât: 6M Mode: Rafales

Véhicule

Harley Scorpion customisée

Maniabilité 3 / 4 Vitesse 120 Accélération 5 Structure 2 blindage 0 Signature 2 Autonav 2 Pilote 0

Senseurs 0 FC 3 Charge 40 kg

Compétences:

Combat Mains Nues 4

Combat Armes Tranchantes 4

Conduire Motos 4

Etiquette 2

Gang 3

Rue 2

Rues de Seattle 3

Rues de Puyallup 5

Gangs Trolls 4

La Taule, Chef des "Strongers"

Un ork à la gueule cassée. Il a également quelques balafres d'un récent combat contre un autre gang d'orks. Il est lûtôt enveloppé, et fort irritable, voire beaucoup lunatique.

CON 5

Réserve de combat: 4

FOR 4

Réaction: 2

RAP 3

Initiative: 1D6 + 2

CHA 3

INT 2
VOL 3

Essence: 5,5
Magie: NA

Etat (Armure 4 / 2)

Etourdissement:

Physique:

Cyberware:

Datajack

Equipement:

Berreta Model 70.

Hyundai Offroader

Puces BTL.

100 nuyens dans le créditube

Couteau de combat (dans un botte)

Vêtements renforcés

/ 4 chargeurs de Beretta 70 balles normales

Holster pour pistolet mitrailleur

Outils pour a mécanique Indice 4

Arme:

Couteau de Combat

Diss 4 Allonge (Allonge naturelle +1) 0 FOR + 2 M

Berreta Model 70 (visée laser)

Diss: 3 Munitions: / 35 Dégât: 6M Mode: Semi Auto/Raf.

Véhicule:

Hyundai Offroader

Maniabilité 4 / 2 Vitesse 60 / 120 Accélération 4 Structure 3 blindage 0 Signature 2 Autonav 1 Pilote 0

Senseurs 1 FC 2 Charge 20 kg

Compétences:

Conduire Motos 5

Pistolets Mitrailleurs 5

C/R Motos 5

Connaissance Rue seattle 6

Puyallup (au quartier pourri où se situe le scénario) 8

Etiquette 5

Rue 5

Gangs 6

Drogues diverses 4

Puces BTL 6

Boîtes de Puyallup (ou du quartier dans laquelle votre scénario se déroule) 5

Ganger Moyens des "Strongers".

Divers métahumains, aimant la bière, le racket, la vitesse, seshooter et se frier à tout ce qui porte une arme ou qui ressemble à un gang.

CON 4

Reserve de combat: 4

FOR 4
RAP 4
CHA 2
INT 2
VOL 3

Réaction: 3
Initiative: 1D6 + 3

Essence: 6
Magie: NA

Stronger 1

Etat (Armure 3 / 1)

Etourdissement:

Physique:

Stronger 2

Etat (Armure 3 / 1)

Etourdissement:

Physique:

Stronger 3

Etat (Armure 3 / 1)

Etourdissement:

Physique:

Stronger 4

Etat (Armure /):

Etourdissement:

Physique:

Stronger 5

Etat (Armure 3 / 1):

Etourdissement:

Physique:

Cyberware: Aucune

Equipement:

2D6 nuyens

Des chargeurs d'UZI III balles normales.

Vêtements renforcés.

Yamaha Scorpion plus ou moins customisées.

Armes:

Couteau de Combat

Diss 4 Allonge (Allonge naturelle +1) 0 FOR + 2 M

Uzi III

Diss: 5 Munitions: / 24 Dégât: 6M Mode: Rafales

Véhicule:

Yamaha Scorpion customisée

Maniabilité 3 / 5 Vitesse 120 Accélération 4 Structure 2 blindage 1 Signature 2 Autonav 2 Pilote 0

Senseurs 0 FC 4 Charge 60 kg

Compétences:

Pistolets Mitrailleurs 4
Conduire Motos 4
Combat Mains Nues 4
C/R Motos 3
Connaissance Rue de Seattle 4

Clochards secteur sud est.

Divers clochards, avec "différents niveaux de vie": les uns c'est dans des cartons posés à même le sol, d'autres sont regroupés en communauté dans des ruines.

CON 3
FOR 2
RAP 2
CHA 2
INT 3
VOL 3

Reserve de combat: 4

Réaction: 2
Initiative: 1D6 + 2

Essence: 6
Magie: NA

Clochard 1

Etat
Etourdissement:
Physique:

Clochard 2

Etat
Etourdissement:
Physique:

Clochard 3

Etat
Etourdissement:
Physique:

Clochard 4

Etat
Etourdissement:
Physique:

Clochard 5

Etat
Etourdissement:
Physique:

Cyberware: Aucune...

Equipement:

Des cartons moisis
Une bouteille de mauvais alcool.

Compétences:

Mendier 4

Combat Mains Nues 3
Etiquette 1
Rue 2
Connaissance rue de Seattle 3
Gangs des rues 2

Costards italiens du "village" (Sbires d'AFFILINO et de PALERMO)

Des types de différents horizons, la plupart étant des humains. Quelques orques ont été embauchés comme larbin.

CON 4
FOR 4
RAP 3
CHA 3
INT 3
VOL 4

Reserve de combat: 5

Réaction: 3
Initiative: 1D6 + 3

Essence: 6
Magie: NA

Costard 1

Etat (Armure 4 / 2)
Etourdissement:
Physique:

Costard 2

Etat (Armure 4 / 2)
Etourdissement:
Physique:

Costard 3

Etat (Armure 4 / 2)
Etourdissement:
Physique:

Costard 4

Etat (Armure 4 / 2)
Etourdissement:
Physique:

Costard 5

Etat (Armure 4 / 2)
Etourdissement:
Physique:

Cyberware: Aucune

Equipement:

Holster pour pistolet et couteau
Couteau de combat
100 nuyens sur créditube certifié indice 4
Vêtements renforcés
Téléphone kit oreilles
Carte d'identification "Affilino".

2 x chargeurs balles normales

Arme

Couteau de Combat

Diss 4 Allonge 0 FOR + 2 M

Berreta Model 70 (visée laser)

Diss: 3 Munitions: / 35 Dégât: 6M Mode: Semi Auto/Raf.

Compétences:

Pistolets Mitrailleurs 4

Combat Mains Nues 5

Armes Tranchantes 4

Conduire Voiture 4

Etiquette 3

Rue 3

Gangs 3

Mafia 4

Intimider 3

Connaissane Organisations Mafieuses 4

Interfacés de la mafia

Des types que les PJs ne verront probablement jamais.

CON 4

FOR 3

RAP 5

CHA 3

INT 4

VOL 4

Reserve de combat: 7

Réserve de contrôle: 8

Réaction: 4

Initiative: 1D6 + 4

Essence: 2,35

Magie: NA

Interfacé 1

Etat (Armure /):

Etourdissement

Physique

Etat Véhicule 1:

Interfacé 2

Etat (Armure /)

Etourdissement

Physique:

Etat véhicule 2:

Cyberware:

ICV Niv. II

Ossature renforcée Aluminium (page 300 SIII)

Datajack

Equipement:

Téléphone kit oreilles

Compétences:

Conduire Voiture 6

Vic PALERMO

Le bras droit loyal d'Angel AFFILINO. Il a la quarantaine, le front dégagé et légèrement ridé en dessous d'un brushing impeccable, toujours en costard gris et blanc rayé, toujours classe. Il est très posé et ne se laisse pas impressionné facilement. Il refuse la cyber sur lui par principe.

CON 5

FOR 3

RAP 4

CHA 5

INT 4

VOL 4

Reserve de combat: 6

Réaction: 4

Initiative: 1D6 + 4

Essence: 6Magie: NA**Etat (Armure 3 / 1)****Etourdissement:****Physique:****Cyberware:** Aucune**Equipement:**

Agenda électronique

2 x Chargeurs Balles explosives Browning (+ 1 Indice de dégât)

1000 nuyens créditube Indice 8

Vêtements classes renforcés

Holster pour Browning

*(Tout ce qu'il veut il peut l'avoir aisément)***Arme:**Browning Ultra power (Visée laser)

Diss: 6 Munitions: /10 Dégât: 9M Mode: Semi-auto

Compétences:

Pistolets 6

Pistolets Mitrailleurs 4

Conduite Voitures 4

Leadership 6

Négociation 6

Etiquette 6

Rue 6

Mafias 8

Gangs 4

Informatique 4

Intendance 5

Connaissances Rues Seattle 5

Mafias 5

Seattle 7

Autres zones 5

Réseaux de contrebandes 8
Contrebandiers 4
Organisations criminelles 8
Connaissances Endroits Chics de Seattle 4
Rues de Seattle 4

Angel AFFILINO, le vrai chef local

Un homme d'un mètre 70 usé par la vie et les conflits de sa "famille", toujours souriant, et habillé classe, à l'italienne, avec un petit accent particulier

CON 3
FOR 2
RAP 2
CHA 4
INT 5
VOL 5

Reserve de combat: 6

Réaction: 3
Initiative: 1D6 + 3

Essence: 6
Magie: NA

Etat (Armure 3 / 1)

Etourdissement:

Physique:

Cyberware: Non

Equipement:

Vêtements classes renforcés
(A peu près tout ce qu'il veut il l'a)
Agenda électronique
1000 nuyens sur créditube Indice 10

Compétences:

Leadership 8
Etiquette 8
Rue 8
Mafia 8
Mafia 10
Seattle 10
UCAS 8
Italie 6
Cinéma italien 6
Restauration italienne 8

Esprit Toxique Indépendant

Elémentaire de l'eau Puissance 4. Il a réussi à échapper au contrôle d'un mage novice. Le champ toxique est d'Indice 3. Il traîne ses guêtres magiques aux alento

CON 6
FOR 4
RAP 8
CHA 4
INT 4
VOL 4

Reserve de combat: 8
Réserve de combat Astral: 6
Réserve de Magie: 4
Réaction: 6
Initiative physique: 1D6 + 11 + 4
Initiative Astrale: 1D6 + 20 + 4

Essence: 4

Magie: 4

Etat (Armure 4 / 4)

Etourdissement:

Physique:

Cyberware: Non

Equipement: Non.

Armes:

Mains nues

Allonge 1 4G Etourdissant

Compétences:

Combat Mains Nues (physique) 6

Combat Astral 6

Pouvoirs particuliers (page 260 - 261 SIII)

Vulnérabilité Feu

Engloutissement

Matérialisation

Mouvement

Sécrétions Toxiques (Voir Magie du Sixième Monde)

Souffle Nocif (Voir Magie du Sixième Monde)

Chiens de Gabriel Toxiques

En meute de 2D5 individus (lancer deux D10 et divisez par deux chaque résultat en arrondissant à l'entier supérieur).

CON 5

FOR 6

RAP 5

CHA NA

INT 3 /4*

VOL 6

Reserve de combat: 7

Réaction: 4

Initiative: 1D6 + 4 (5)

* Première valeur pour les tests d'Intelligence et de Résistance aux sorts. La deuxième valeur représente la valeur pour les tests de Perception.

Essence: 8

Magie: NA

Chiens de Gabriel 1

Etat

Etourdissement:

Physique:

Chiens de Gabriel 2

Etat

Etourdissement:

Physique:

Chiens de Gabriel 3

Etat

Etourdissement:

Physique:

Chiens de Gabriel 4

Etat

Etourdissement:

Physique:

Chiens de Gabriel 5

Etat

Etourdissement:

Physique:

Cyberware: Non.

Equipement: Non.

Armes:

Griffes/Morsures.

Allonge 0 Dom (FOR) M

Si le Chien réussit son attaque de Morsure, il s'accroche à sa victime et n'a plus besoin de jet d'attaques pour infliger des dégâts

Compétences:

Combats Griffes 5

Combat Morsure 4

Pouvoirs (P. 65 livret de l'écran):

Accroissement d'attributs physiques (For ou Rap)

Compulsion (Immobilité)

Dissimulation (Personnelle)

Mouvement (Personel)

Réaction Accrue

Sens Accru (Vision thermographique)

Allergie au Soleil (Benigne)

Rats du Diable

Des meutes de Rats aux yeux rouges luisants. Ne représentent pas un gros danger, sauf si les PJs mettent les pieds dans nid de rats...

CON 2

FOR 1

RAP 5

CHA 5

INT 2/5

VOL 3

Reserve de combat: 5

Réaction: 5

Initiative: 1D6 + 5

* Première valeur pour les tests d'Intelligence et de Résistance aux sorts. La deuxième valeur représente la valeur pour les tests de Perception.

Essence: 4

Magie: NA

Rat 1

Etat (Armure /):
Etourdissement
Physique

Rat 2

Etat (Armure /):
Etourdissement
Physique

Rat 3

Etat (Armure /):
Etourdissement
Physique

Rat 4

Etat (Armure /):
Etourdissement
Physique

Rat 5

Etat (Armure /):
Etourdissement
Physique

Cyberware: Non

Equipement: Non.

Arme:

Griffes/Morsure

Allonge -1 Dom 4L

Compétences:

Combat Mains Nues 3

Runner: Troll

Description page 2. Il n'a plus aucun équipement autre que ce qu'il a pu récupérer.

CON 8 (11)

FOR 6

RAP 4

CHA 2

INT 3

VOL 4

Reserve de combat: 5

Réaction: 3 (7)

Initiative: 1D6 + 3 (3D6 + 7)

Essence: 0,85

Magie: NA

Etat (Armure 2 / 0)

Etourdissement:

Physique:

Cyberware:

Reflexes Câblés niv. II
Interface d'arme x 2
Armure Dermale Niv. III

Equipement:

Gourdin
Diverses breloques récupérées
Vêtements renforcés en mauvais état

Compétences:

Combat Mains Nues 6
Combat Armes Tranchantes 6
Combat Armes Contondantes 4
Fusils 6
Athlétisme 6
Conduire Poids Lourds 4
Conduire Voiture 4
Etiquette 4
Rue 5
Intimider 6
Interrogation 5
C/R Fusils 4
Culture Punk 6
Night Club Punk 5
Coins craignos de Seattle 4

Runner: Arch

Description page 2. Plus d'équipement, perdu lors de sa capture.

CON 5
FOR 4
RAP 4
CHA 7
INT 5
VOL 8

Reserve de combat: 8
Réserve de Magie: 6
Réaction: 4
Initiative: 1D6 + 4

Essence: 6

Magie: 6

Etat (Armure 2 / 0)**Etourdissement:****Physique:**

Cyberware: Aucune

Equipement:

Vêtements renforcés en mauvais état

Compétences:

Combat Mains Nues 4
Combat Armes Tranchantes 6
Pistolets 6
Sorcellerie 6
Invocation 6

Conduire Voiture 5
Athlétisme 6
Etiquette 6
Rue 6
Magie 8
Equipes de Combat Urbains 6
Stars Combat Urbain
Jeux de Plateau 4+

Sorts

Eclair Etourdissant

Niv: 4 Type: Mana Seuil: VOL Cible Durée:Inst. Drain: - 1 (Niv. de dégât voulu)

Eclair De force

Niv: 6 Type: Phys. Seuil: CON cible Durée:Inst. Drain: + 1 (Niv. de dégât voulu)

Eclair Mana

Niv: 6 Type: Mana Seuil: VOL Cible Durée:Inst. Drain: (Niv. de dégât voulu)

Détecter des Ennemis

Niv: 6 Type: Mana Seuil:Tab. p.191 SIII Durée:Main. Drain: (M)

Détecter la Magie

Niv: 4 Type: Mana Seuil: Tab. p.191 SIII Durée: Main. Drain:(L)

Augmenter Attribut:

Niv: 6 Type: Mana Seuil: Ind. Att. Durée:Main. Drain: + 1 (M)

Soins

Niv: 6 Type: Mana Seuil: 10 - Ess. Durée: Perm. Drain: (Niv. de blessure)

Stabilisation

Niv: 6 Type: Mana Seuil: 4 + Nbre de minutes Durée: Perm. Drain: + 1 (M)

Apparition

Niv: 4 Type: Mana Seuil: 4 Durée: Main. Drain: (F)

Invisibilité Etendue

Niv: 6 Type: Phys. Seuil: 4 Durée: Main. Drain: + 1 (M)

Discrétion

Niv: 6 Type: Phys. Seuil: 4 Durée: Main. Drain: + 1 (M)

Barrière Physique

Niv: 4 Type: Phys. Seuil:6 Durée: Main. Drain: +2 (G)

Barrières Astrales

Niv: 6 Type: Mana Seuil: 6 Durée: Main. Drain: +1 (G)

Runner: Dawn Silver

Description page 2. Plus d'équipement, perdu lors de sa capture.

Race: Elfe

CON 5

Reserve de combat: 9

FOR 3 (5)
RAP 7 (9)
CHA 8
INT 5
VOL 6

Réaction: 6
Initiative: 1D6 + 6

Essence: 0,1
Magie: NA

Etat (Armure 2 / 0)

Etourdissement:

Physique:

Cyberware:

Interface de logiciel de connaissances

Datajack

Modulateur Vocal

Amplificateur

Modulateur de timbre

Playback

4x Shéma vocal secondaire Indice 6

Systemes de filtrage

Air Indice 4

Sang Indice 6

Toxines injectés Indice 6

Oreilles cybernétiques (aspect naturel) x 2

Amortisseur de Son

Amplificateur auditif

Enregistreur

Filtre sonore 4

Substituts musculaires Niv. II

Equipement:

Vêtements renforcés en mauvais état

Compétences:

Athlétisme 8

Combat Mains Nues 6

Pistolets 6

Négociation 8

Furtivité 8

Informatique 6

Archéologie 6

Histoire des eligions 6

Forum de discussions Matrice 4

Le "roi"

Le gros cafards qui fabvriquent les autres cafards à partir de déchets électroniques, de cafards, de viande morte, voire d'autres cafards morts/détruits.

CON 8
FOR 6
RAP 2
CHA NA
INT 5

Reserve de combat: 6*

Réaction: 2*
Initiative: 1D6 + 2

VOL NA

* Valeurs tout à fait arbitraires. L'absence de valeur en Volonté le protège de tous sorts se servant de cette caractéristique comme Seuil.

Essence: 4

Magie: NA

Etat (Armure naturelle 5 / 5)

Etourdissement:

Physique:

Cyberware: En quelque sorte...

Equipement: Non.

Armes

Pattes Acérées

Allonge + 2 Dom (FOR) + 2 G

Mandibules

Allonge -1 Dom (FOR) + 4 G

Souffle Corrosif

Le Roi peut souffler sur sa cible pour l'empoisonner. Il génère un cône qui part de sa bouche dont le diamètre s'agrandit de 50 cm par 50 CM. Cela dit, le Roi peut le moduler en fonction de ses besoins. Ce cône toxique ne fait rien à la matière. Parcontre, si un organisme le respire, il subit une attaque Toxique d'Indice 8. La victime résiste comme indiqué dans les règles après respiration d'air intoxiqué, les filtres sont bien entendus efficaces. Le Roi ne se sert de cette attaque qu'en cas de nécessité, il se prend en effet des Dégâts Etourdissants pendant 2 rounds (malus qui disparaissent ensuite, lui permettant de réutiliser cette attaque). Il est possible d'esquiver le cône comme indiqué dans les règles.

Filins

Permet la capture de sa cible. Portée: 15 mètres. Le Filin a une Résistance de 8. Un jet réussi en Lancer de Filins permet de toucher la cible. Il lui faut quatre actions supplémentaires sans rien faire d'autre (impossible de se défendre par exemple) pour emprisonner une cible de taille humaine. Un PJ englué dans du filin souffre d'un malus de - 2 à toutes ses actions.. Les Filins ont une Résistance de 6, il y a deux épaisseurs de filins (2 x 6, du coup) lorsque le Roi a terminé de le saucissonner.

Compétences:

C/R Cafards Biomécaniques

Lancer de Filins 4

Souffle corrosif 6

Nuées de Cafards

Composé d'environ une trentaine d'individus. Si on les laisse se développer sans intervenir, les Nuées pourront atteindre la centaine d'individus chacune.

Certaines caractéristiques (indiquées par une astérisque) sont dépendantes de la taille de la Nuée. 10 individus donne 1 dans l'Indice concerné. Ainsi, si une Nuée est constituée de 50 individus, l'indice dans les caractéristiques avec astérisque sont égales à 5. Les statistiques indiquées sont pour les Nuées de base. Les caractéristiques sont à arrondir à l'entier inférieur.

Lorsque des "dommages" sont infligés à une Nuée, il faut convertir le niveau (L, M, etc) en D6 x 2 d'individus

perdus par la nuée, par niveau. Ainsi, si ils subissent des dégâts Légers on lance 1D6 qu'on multiplie par 2 pour obtenir le nombre d'individus en moins, si ils subissent des dégâts Moyens c'est 1D6 x 2 + 1D6 x 2. Et ainsi de suite. La Nuée se régénère 1 fois automatiquement par round. Voir les Pouvoirs.

CON 3*
FOR 3*
RAP 5
CHA NA
INT 2
VOL 6**

Reserve de combat: 6

Réaction: 3*
Initiative: 1D6 + 3

** L'entier du nombre d'individus x 2.

Essence: 2
Magie: NA

Nuée 1

Etat (Armure Naturelle 1 / 1)

Individus:

Nuée 2

Etat (Armure Naturelle 1 / 1)

Individus:

Nuée 3

Etat (Armure Naturelle 1 / 1)

Individus:

Nuée 4

Etat (Armure Naturelle 1 / 1)

Individus:

Nuée 5

Etat (Armure Naturelle 1 / 1)

Individus:

Nuée 6

Etat (Armure Naturelle 1 / 1)

Individus:

Nuée 7

Etat (Armure Naturelle 1 / 1)

Individus:

Nuée 8

Etat (Armure Naturelle 1 / 1)

Individus:

Nuée 9

Etat (Armure Naturelle 1 / 1)

Individus:

Nuée 10

Etat (Armure Naturelle 1 / 1)

Individus:

Cyberware: En quelque sorte...

Equipement: Non.

Armes

Morsure

La ou les Nuées se posent sur leur cible et tentent de les mordre. Plonger dans de l'eau les fait s'enfuir automatiquement (rapellons que les eaux des égouts ne sont pas spécialement enthousiasmante...). Il faut donc qu'ils battent leur cible avec un jet de Combat Mains Nues, une fois cela fait ils peuvent au round suivant infliger du 4L de façon automatique, sans que sa cible ne bénéficie de la protection de ses vêtements,

Percussion

Elles peuvent essayer d'utiliser cette attaque pour faire chuter leur cible. Elles se regroupent dans une densité importante et fonce en direction de leur cible. Si il y a contact (la cible peut esquiver au prix d'une action), la Nuée doit battre la cible dans un jet opposé FOR (de la Nuée) contre FOR de la cible. Si la Nuée gagne le jet d'opposition, la cible chute lourdement au sol (avec tous les désagréments que cela peut causer) et lors de sa deuxième attaque, la Nuée tentera de se coller à elle pour la mordre, profitant ainsi de la confusion générée. Si la cible gagne le duel, la Nuée perd 1D6 individus dans le contact et doit prendre une action pour se rassembler à nouveau.

Compétences:

Combat Mains Nues 3*

Pouvoirs:

Régénération

A chaque début de round, chaque Nuée récupère 1D6 x 2 individus, renforts "venus de nulle part"...

Destruction de la Nuée

La destruction de la Nuée est validée dès qu'elle n'a plu assez d'individu pour avoir au moins un indice de 1 dans les caractéristiques notée d'une astérisque. Les individus restants se dispersent et rejoignent d'autres Nuées.

Stupide

Les Nuées sont assez stupides pour multiplier les attaques suicidaires. A vous de voir le mode de sélection de leurs attaques.

Vermonceaux Fangeux

CON 5

FOR 3

RAP 3

CHA NA

Reserve de combat: 4

Réaction: 2

Initiative: 1D6 + 2

INT 2

VOL 3

Essence: 6

Magie: NA

Vermonceau 1

Etat (Armure Naturelle 2 / 2)

Etourdissement:

Physique:

Vermonceau 2

Etat (Armure Naturelle 2 / 2)

Etourdissement:

Physique:

Cyberware: Non

Equipement: Non.

Attaques

Enroulement

Voir les règles d'asphyxie.

Acide

Uniquement en contact. Dégât 4M. Inoffensif sur les vêtements.

Compétences:

Furtivité 6

S'enrouler autour de sa cible 5

Pouvoirs particuliers

Aspiration des protéines des cadavres (pour se nourrir)

Résistance Toxines Indice 8