

>>> Un Rat dans les ombres <<<

à retrouver sur <http://www.lapagode.net/>

INTRODUCTION	2
DÉROULEMENT POSSIBLE	2
CHAPITRE 1 - LE BAR A BOB	2
DÎTES-LE AVEC DES MOTS	2
L'ENVERS DU DÉCOR	2
CHAPITRE 2 - SAUVEZ LA PEAU DU MEXICANO !	3
DÎTES-LE AVEC DES MOTS	3
L'ENVERS DU DÉCOR	3
DÉROULEMENT DES ÉVÈNEMENTS.....	4
ANTIVIRUS	4
PLANS DU BAR ET DE LA RUE.....	5
CHAPITRE 3 – LES NO FEARS ENCERCLENT LE BAR... 6	
DITES-LE AVEC DES MOTS	6
L'ENVERS DU DÉCOR	6
ANTIVIRUS	7
CHAPITRE 4 - AU FOND DU TROU	7
DÎTES-LE AVEC DES MOTS	7
L'ENVERS DU DÉCOR	7
TABLEAU ALÉATOIRE D'ÉVÈNEMENTS.....	8
ANTIVIRUS	10
CHAPITRE 5 - LES EGOUTS : CA PUE !!!	11
DÎTES-LE AVEC DES MOTS	11
L'ENVERS DU DÉCOR	11
TABLE DES RENCONTRES	11
ANTIVIRUS	12

CHAPITRE 6 - LE QG DU PACTE NOIR	12
DÎTES-LE AVEC DES MOTS	12
L'ENVERS DU DÉCOR	12
DESCRIPTION DU QG	13
ANTIVIRUS	14
CHAPITRE 7 - UN PETIT AIR D'ITALIE	14
DÎTES-LE AVEC DES MOTS	14
L'ENVERS DU DÉCOR	14
ANTIVIRUS	15
RASSEMBLER LES MORCEAUX	15
OMBRES PORTEES	16
RODRIGO SANCHEZ.....	16
BOB.....	16
BRYAN.....	17
SALLY.....	17
LES MEMBRES DU POLYCLUB	17
CONTACTS	18
ANNEXE - FICHE (1)	19
ANNEXE - FICHE (2)	19

Pour 1 ou 2 joueurs samourais des rues, ce scénario n'est pas une mission traditionnelle mais plutôt une approche du monde des ombres à travers les rues sordides de Seattle, ses gangs et son atmosphère glauque. Idéale pour de jeunes coureurs dans les ombres ou pour un MJ débutant... (livré avec en annexes, 2 fiches types)

Introduction

Sally et moi, on n'aime pas les mégacorpos. Et encore moins ce que vous désignez comme le gouvernement... Leur pouvoir n'est qu'une façade masquant la corruption et l'avidité qui les animent ! Nous ne pouvons avoir confiance qu'en nous seuls pour protéger nos convictions.

*D'ailleurs, nous ne sommes pas les seuls à penser cela. Très vite, d'autres nous ont rejoints pour partager nos idéaux et combattre avec nous. C'est tous ensemble que nous avons fondé "**Le Pacte Noir**" : notre Polyclub.*

Chaque jour, de nouvelles personnes viennent à nous pour défendre les véritables valeurs des UCAS. Mais la sélection est rude, et un entraînement militaire drastique est nécessaire pour tirer le meilleur de chacun de nous. Nombreux sont ceux qui passent ces épreuves avec succès et ceux qui échouent, préfèrent souvent la mort au déshonneur.

Notre Mission passe avant tout ! Devant le laxisme du gouvernement, nous avons pris les armes et nous allons nettoyer nous-mêmes les UCAS de la vermine métahumaine ainsi que de tous ces immigrés qui l'accompagnent !!!

Elfes, orks et autres trolls, vos heures sont comptées ...

Ce soir-là, on patrouillait dans les Barrens de Seattle quand nous avons aperçu un de ces mexicanos. Le gars était seul, une cible facile... un avant-goût de la soirée.

Déroulement possible

Nouveau dans les ombres, le runner se rend chez Bob dans l'espoir d'y trouver un contrat, il se retrouve mêlé à une bagarre éclatant à l'extérieur du bar. La victime est un jeune homme qui va révéler avoir un contrat pour un truand. Lors de la bagarre, il a perdu ce qu'il devait livrer. Il va devoir aller le rechercher chez ses agresseurs. De plus une bande locale : les no-fears encerclent le bar et demandent à ce qu'on leur livre le jeune homme. Bob fait en sorte de faire fuir ce dernier et incite le runner à l'accompagner pour faire ses premiers pas dans les ombres.

CHAPITRE 1 - Le Bar à Bob

Le PJ erre depuis un moment dans les rues de Seattle. Un de ses contacts lui a conseillé de se rendre au "Bar à Bob" pour rencontrer des runners et éventuellement trouver du travail, ou au moins des contacts dans les ombres. Il presse le pas pour tenter de semer un gosse des rues qui semble le suivre, et arrive alors devant : "Le Bar à Bob".

Dîtes-le avec des mots

La devanture du bar est celle d'une ancienne pharmacie recyclée. Aucune enseigne n'est visible de l'extérieur. Aucun nom non plus... A l'intérieur, pas de doute, il s'agit bien d'un bar : quelques tables, un grand bar parcouru de néons et une arrière-salle.

En ce début de soirée, la salle est presque vide. Les quelques clients sont d'origines assez variées. Au bar, un rasta aux yeux chromés discute avec une petite fille elfe, qui boit à la paille une boisson orange assez épaisse.

Vous balayez le fond de la salle du regard et remarquez aussi une femme aux cheveux rouges et, un troll, accompagné de deux orcs, qui parle bien trop fort, même pour un troll...

Personne ne remarque votre entrée. Vous avancez vers le bar et le barman, le rasta aux yeux cyber, vient prendre votre commande :

Yo man ! Bienvenue chez Bob. J' te sers quelque chose ?

L'envers du décor

• Le Bar (voir Plan)

Ancienne pharmacie (la devanture extérieure en est encore témoin), ce bar se trouve dans les Redmond Barrens et n'a pas d'enseigne. Son nom lui a été donné par la rue. Demandez à n'importe qui " Le Bar à Bob " et l'on vous y amènera direct ! Les Barrens, quant à eux, représentent les quartiers les plus pauvres de la ville, bâtiments abandonnés essentiellement occupés par les squatters. La Lone Star ne s'aventure que rarement dans ces lieux, où la loi est surtout celle des gangs qui occupent et gouvernent les rues.

Les clients du bar sont assez quelconques. L'endroit est surtout réputé pour sa discrétion, ce qui en fait un bon repaire à Runners, qui souhaitent rencontrer leur Monsieur Johnson discrètement.

La spécialité du " Bar à Bob " est le "Big blue", un cocktail bleu azur, servi dans un gros verre avec un poisson rouge vivant à l'intérieur... et qui se mange évidemment ! Son goût est surprenant et excellent.

- **Bob (voir Ombres Portées)**

Derrière ses airs de rasta cool, Bob est super câblé. Dans ses yeux, se cache une caméra qui lui permet de garder les portraits de tous les nouveaux venus dans son bar... Dans l'encadrement de l'entrée se trouvent des capteurs qui détectent les armes et le cyberware des nouveaux venus. Toutes ses infos apparaissent sur un écran derrière le bar. Bob est d'un naturel tranquille et avenant mais faut pas le chercher !

- **Siona : l'elfe du bar.**

Assise sur un grand tabouret au bar, elle s'amuse avec ses rollers, qu'elle n'a pas pris le temps de déchausser.

Elle sirote une boisson orange assez épaisse. C'est un soy-orange, boisson sans alcool à base d'arômes reconstitués d'orange et de lait de soja.

Sur sa tempe, on peut remarquer une petite prise argentée, bien connue des deckers sous le nom de Datajack.

Elle semblait raconter une aventure passionnante au barman, mais se tait dès que vous approchez.

- **Elisa : une humaine aux longs cheveux roux.**

A une des tables de la salle, une femme est assise devant un verre sombre. Ses cheveux longs sont roux flamboyants et ses yeux du plus beau vert. C'est une magicienne.

Elle semble perdue dans ses pensées. En vous approchant un peu, vous la trouvez même plutôt endormie, les yeux grand ouverts. Son corps inerte est de temps en temps pris de soubresauts nerveux.

- **Thork : un troll un peu saoul.**

Au fond de la salle sur un tabouret trop petit, se trouve un troll immense (3m10). Il rigole fort avec 2 orks, se moquant apparemment d'un nain qui mange tranquillement à 2 tables de là. Le troll semble avoir largement trop bu.

- **Teddy (voir Ombres Portées)**

Teddy a 9 ans. Il n'a jamais connu ses parents. Sa mère l'a abandonné très jeune aux dures lois de la rue ! A l'âge de 2 ans, il a été recueilli par Bob, le barman. Il lui rend quelques services par-ci par-là en échange d'une piaule dans l'arrière salle de son bar.

Petit et rapide, ce gosse se faufile partout... et connaît les rues de Seattle par cœur. Il est très débrouillard et déterminé. Il ne reste dans les Barrens que par amitié pour Bob. Il attend "le bon moment" pour s'en aller et rêve de devenir runner, comme tous ces types qu'il a souvent vus dans le bar !

CHAPITRE 2 - Sauvez la peau du Mexicano !

Dîtes-le avec des mots

Bob vous sert votre commande lorsqu'un petit rouquin, avec des tâches de rousseur, déboule dans le bar et vient le tirer par la manche. Il lui murmure quelque chose à l'oreille. Vous percevez quelques mots : " pueblo ", " pacte ", " baston "... Bob remercie " Teddy " et se tourne vers vous : *désolé man, une urgence...* Il se précipite dehors, vous laissant seul avec Teddy et votre commande. Le gosse se court se mettre l'entrée pour suivre les événements. Puis il se retourne vers vous : *Bob est costaud mais la ils sont trop nombreux, t'es un samouraï toi, neeeeh (prononcez nééééééééé) ? Qu'est-ce t'attends pour y aller ?*

Dehors, la nuit est tombée, il est environ 20 heures, à la lueur des quelques néons et lampadaires encore en état vous apercevez un jeune homme typé pueblo, d'à peine une vingtaine d'années face à 6 hommes armés de matraques et portant des vestes en synthécut noir. Le type semble plutôt mal parti...

Bob intervient toutes griffes dehors. Un des hommes assène alors un violent coup à l'estomac du jeune pueblo, celui-ci s'écroule en hurlant de douleur, les mains sur le ventre. L'homme se retourne vers Bob, une lame ensanglantée à la main : " A ton tour rasta ... ". Les 6 hommes commencent à encercler Bob.

L'envers du décor

Les cinq hommes et la femme armés de matraques font partis d'un polyclub aux convictions racistes envers les métahumains et les humains de couleur. Ce polyclub, " le Pacte Noir ", possède un QG qu'à quelques rues de là.

Ce soir, alors qu'ils " patrouillaient " dans les Barrens, ils ont aperçu le pauvre Rodrigo à qui ils ont décidé de faire comprendre qu'ici c'est leur territoire.

Test de Perception (4) pour distinguer les badges du gang (voir contacts)

Test Etiquette (Gangs ou Rue) (4) pour reconnaître le polyclub " Le Pacte Noir "

Rodrigo est un jeune homme de 22 ans, il fait partie d'une communauté vivant assez loin d'ici : les Rats'. Pour pouvoir sauver l'un de ses membres, il a accepté un deal pour un maffieux du nom de Dino. Il devait récupérer des disques optiques volés, donner une leçon au voleur et les rapporter à Dino. Pour gagner du temps Rodrigo a voulu couper par ce quartier, il ne s'attendait pas à tomber sur le " Pacte Noir ".

Déroulement des évènements

Trois des membres du Pacte Noir maintiennent Rodrigo pendant que les autres le passent à tabac. Le tout avec éclats de rire sadiques et insultes racistes. L'un des hommes surveille les alentours. (voir les descriptions des [membres du polyclub](#) dans le chapitre ombres portées.)

Lorsque Bob décide de s'en mêler, l'homme faisant le guet, prévient ses comparses et sort son couteau incitant Bob à l'attaquer. De son côté, [Bryan](#) assène un violent coup de poing à l'estomac de sa victime, qui s'écroule au sol, repliée sur elle-même. Les polyclubistes sortent leurs lames et vont s'occuper de leur nouvelle cible.

>>>>>> C'est là que le runner devrait intervenir.

Les polyclubistes se sépareront alors en deux groupes : Bryan, [Sally](#) et un troisième sur Bob et les trois autres sur le runner. Ces derniers tenteront d'écarter le runner du bar en l'entraînant vers les poubelles du bout de la rue.

Du côté de Bob

Inutile de jouer le combat de Bob, au bout de deux rounds le troisième homme tombera à genoux, une main sur la poitrine, essayant de retrouver sa respiration. Le combat continuera sans évolutions notables entre Bob, Bryan et Sally pendant encore 3 rounds ou jusqu'à l'arrivée de la camionnette.

Du côté du runner

S'il décide de sortir une arme à feu, ses adversaires en feront autant. Néanmoins, s'il a réussi son test d'Étiquette, il aura reconnu le polyclub et saura que s'il tue l'un de ses membres, il aura les autres sur le dos jusqu'à la fin de ses jours. Ceci devrait le dissuader d'utiliser son arme et le pousser à combattre au corps à corps.

Les trois polyclubistes l'attaqueront simultanément à coups de matraques. S'ils réussissent à lui infliger 3 blessures dans le même round, deux d'entre eux le saisiront par les bras, pendant que le troisième lui infligera une correction. Si ça devait arriver, Thork et les deux orks arriveraient en renfort sortant leurs flingues et

tirant un peu partout (ils sont saouls)

Si le runner est trop efficace, Les clubistes sortiront leurs pistolets et ouvriront le feu pour couvrir leur retraite.

Au bout de quelques rounds (veillez à ne pas faire s'éterniser le combat), ou dès que trois des polyclubistes ont été mis hors d'état, une camionnette du polyclub débarque du coin de la rue et emporte les quelques survivants ainsi qu'un disque tombé des poches de Rodrigo lors de l'affrontement. Ils lâcheront un : " on se reverra " et claqueront la portière coulissante.

Bob ramènera le jeune homme dans son bar, pour lui apporter des soins. Il sera au centre de toutes les attentions, de même que le runner s'il a été blessé durant l'affrontement.

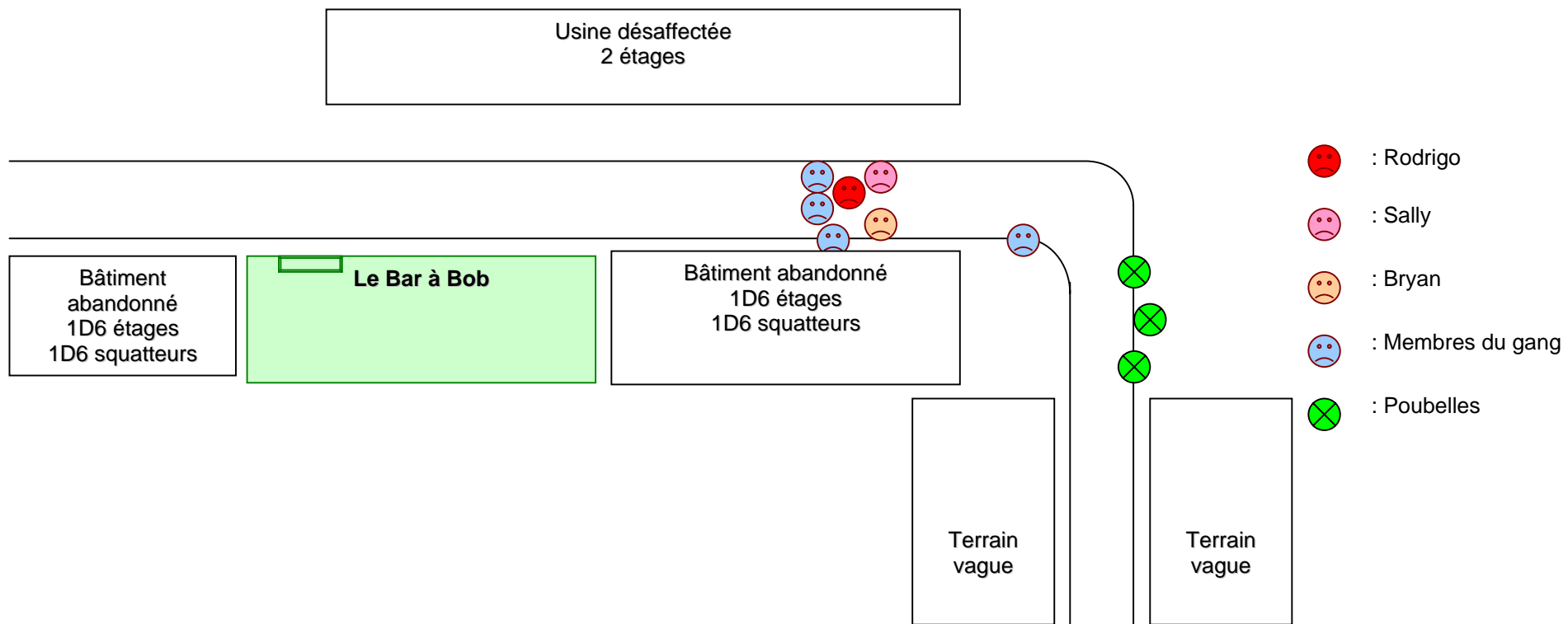
Le jeune homme remerciera ses sauveteurs, mais nerveux il souhaitera partir au plus vite. Un coup de couteau reçu plus tôt le clouera au sol. Il restera silencieux, si on lui demande la raison de sa présence ici et la raison de l'attaque de l'agression du " Pacte Noir ". Il ne donnera que son nom, et ne fera pas mention des Rats'.

Pendant qu'on le soignera, il tâtera ses poches et réalisera qu'il lui manque un des disk, il deviendra alors soucieux, et ira jeter un œil dehors avec l'aide de Bob, sans dire exactement ce qu'il cherche. Puis se rendant compte qu'il a perdu le disque et que les " Pacte Noir " l'ont probablement récupéré il deviendra paniqué hurlant qu'il doit aller immédiatement à leur QG. Bob et les autres le reconduiront dans le bar et essaieront d'en savoir plus.

Antivirus

A moins que le runner ne veuille intervenir, tout devrait se passer comme indiqué. Attention à ne pas trop le blesser, sauf s'il fait quelque chose de vraiment stupide.

Plans du Bar et de la Rue



CHAPITRE 3 – LES NO FEARS ENCERCLENT LE BAR

Dites-le avec des mots

Au milieu du Bar à Bob, la plupart des clients ont adopté une attitude suspicieuse à l'égard du nouveau venu : Rodrigo. Il a certainement quelque chose à cacher. S'il n'avait pas reçu un coup de couteau il serait déjà parti depuis longtemps.

Après l'avoir soigné, Bob se sert une soy-beer et demande aux clients ce qu'ils veulent, laissant Rodrigo se remettre dans un coin du bar. Il sait que tous les regards sont tournés vers lui et il fait profil bas.

Bob se retourne alors vers vous " Merci mec, tu te débrouilles pas mal. Si jamais tu cherches un boulot, je pourrais te mettre en contact avec les bonnes personnes..." "

Alors que vous vous apprêtez à lui répondre, des grondements de moteurs et des lumières de phares traversant la vitrine vous interrompent.

Une voix rauque hurle alors de l'extérieur : " Livrez-nous le pueblo sinon vous y passerez tous. "

Tout le monde le fusille du regard, puis les yeux se retournent vers Bob, attendant sa réaction.

L'envers du décor

Rodrigo a été chargé, par un maffieux du nom de Dino, de récupérer trois disques optiques qu'un jeune membre du gang des No-fears, Crasseux, a dérobés lors d'une négociation. De plus Rodrigo devait lui infliger une sévère correction pour lui faire passer le goût du vol. Bien que ce ne soit pas dans sa nature d'accepter de tels emplois, la nécessité de sauver un membre de sa communauté l'a convaincu. Il a donc retrouvé la trace de Crasseux et l'a attendu calmement dans une ruelle, après l'avoir copieusement tabassé " de la part de Dino ", il a récupéré les disques pour aller les ramener au maffieux.

Tout aurait pu en rester là, mais Crasseux est rancunier. Il est donc parti directement rameuter les membres des No-Fears en criant à l'agression. Les autres (surtout les trolls) se sont moqués de lui, mais lorsqu'on attaque un No-fears, on attaque tous les No-Fears. Sous l'impulsion de leur chef, un ork avec une mâchoire inférieure métallique et répondant au nom de Rifter, tous les No-Fears sont partis à bord de voitures, pick-up et autres karts à la poursuite de Rodrigo. Ils finissent par le retrouver quelques minutes après le combat contre les " Pacte Noir " et décident d'encercler le bar connaissant la réputation de Bob et de certains de ses clients.

Le jeune Pueblo semble terrifié. Son teint est livide. Tout le monde le fixe du regard. La baie vitrée du bar se teinte alors, filtrant la lueur des phares. Les rugissements des véhicules dehors se font distants. On peut presque percevoir les battements

cardiaques du jeune homme.

Bob lance alors de derrière son bar : " Man, je crois que c'est de toi qu'ils causent ". Rodrigo se mord alors les lèvres, tremblant de tous ses membres puis tente de se lever. Après deux essais, il se retourne lentement vers la sortie et commence à avancer. Les regards sont toujours fixés sur lui, on peut lire sur les visages les pensées de chacun. Certains sont pour qu'il sorte au plus vite, mais d'autres voudraient lui donner une chance sans pouvoir réagir. Pendant ce temps le jeune homme continue d'avancer lentement vers la porte.

Le runner devrait intervenir à ce moment-là s'il souhaite faire quelque chose pour Rodrigo. S'il n'intervient pas, au moment où il va ouvrir la porte, Bob lui posera la main sur l'épaule en lui disant : " Hey man, tu me sembles bien décider à aller te faire trucider. C'est pas cool pour toi, tu veux pas discuter un peu avec nous avant. "

Que ce soit Bob ou le runner qui l'arrête, Rodrigo racontera alors son histoire les yeux fixés sur la porte du bar. Il expliquera aussi ses soupçons sur la perte du disque et le fait qu'il ait pu être récupéré par les " Pacte Noir ". Enfin, il ne parlera de Nina qu'à la fin, sous la pression des questions de Siona. Tous les clients du bar prendront un air consterné, et encore une fois c'est Bob qui va prendre les devants si le runner ne le fait pas de lui-même.

" Je crois que tu n'as pas trop le choix : si tu vas chez ton pizzaiolo, tu finiras au fond du fleuve. Ecoute bien ce que je vais te dire, man, c'est pas de la pitié ni une connerie du genre, mais après tout, tu as le droit à une chance. Il y a une trappe dehors à l'arrière du bar, cette trappe mène dans les égouts. En suivant les galeries vers le nord tu devrais pouvoir ressortir pas loin du QG des Pacte Noir. C'est ta chance, man, ne la rate pas. "

Bob se retourne alors vers le runner :

" Si tu veux courir les ombres, il va falloir prouver ta valeur. Ca ne te rapportera probablement pas d'argent, mais peut-être un contrat intéressant pour débiter ta carrière. "

Il sort alors deux pistolets légers fichettis 500 de sous son comptoir et les lance à Rodrigo et au runner. Chaque arme possède un viseur laser et un chargeur plein de 9 cartouches.

" Magnez-vous maintenant, on va pas les faire poireauter éternellement, et j'ai pas envie de tacher ma devanture. " Bob arbore alors un sourire cynique dévoilant des dents assorties à ses yeux chromés.

Bob les guidera vers la porte de derrière. Puis il soulèvera la trappe, cachée sous de vieilles caisses et quelques fûts rouillés. Il les fera descendre 5 mètres plus bas dans les égouts puis leur lancera une torche surpuissante Arès Macrolight avant de

refermer la trappe.

Après cela, il retournera dans le bar et se préparera à aller discuter avec les No-Fears pour gagner du temps. Après cinq minutes de palabre, il finira par leur dire que celui qu'ils cherchent s'est enfui par la porte de derrière depuis un bon moment. Le gang se ruera de l'autre côté pour vérifier. Ils découvriront la trappe environ 5 minutes plus tard, ce qui devrait laisser au runner et Rodrigo une avance d'une petite dizaine de minutes.

Crachant menaces et insultes, Rifter enverra une demi-douzaine de ses gars dans les égouts et s'en ira avec les autres dans un squat à proximité.

Antivirus

Si le runner refuse d'accompagner Rodrigo, les autres runners présents dans le bar le regarderont suffisamment de travers pour qu'il comprenne qu'il est en train de se griller dans les ombres.

CHAPITRE 4 - Au fond du trou

Dîtes-le avec des mots

A peine les pieds dans la fange, vous commencez à comprendre à quoi ressemble la vie d'un rat : odeur nauséabonde, liquide froid et visqueux jusqu'aux genoux, des murs sombres, bref : un environnement sordide. Rodrigo pousse alors un petit gémissement en plaquant sa main contre sa poitrine. Au-dessus, les bruits de moteurs des No-Fears se rapprochent. Les derniers mots de Bob vous reviennent à l'esprit. " Perdez pas de temps, allez toujours tout droit, et quand vous verrez un panneau indiquant White Chapel vous n'aurez plus qu'à remonter. "

Vous vous engagez alors dans un long couloir sombre.

L'envers du décor

Malgré les conseils de Bob, se diriger dans les tunnels n'est pas chose aisée, les galeries ne sont pas complètement droites. La hauteur de plafond peut varier d'environ 1m80 à 1m au plus bas. De plus " l'eau " véhicule un tas de débris et autres organismes - encore vivants ou non -, ce qui ne fait que perturber d'avantage les déplacements.

Pendant toute la durée du trajet dans les égouts, faites subir un malus de **SR+2** pour toute action difficile, dû au débris (ex : courir, sauter au-dessus de l'eau, ramper -> [Test Athlétisme \(SR = 6 au minimum\)](#))

Chaque bruit résonne énormément dans les galeries, si quelqu'un hurle ou utilise une arme à feu, toutes les personnes aux alentours pourront l'entendre et devront réussir un [Test de Perception \(5\)](#) pour localiser la direction.

Cinq minutes après que Bob ait refermé la bouche d'égout, les No-Fears découvriront la supercherie et cinq membres du gang se jetteront dans les galeries à la poursuite de Rodrigo. Comptez 10 rounds d'écart entre les gangs et Rodrigo.

Tableau aléatoire d'événements

Le tableau suivant permettra de générer une suite aléatoire de situations dans les égouts pour les runners et les No-Fear. Chaque fois qu'ils se déplacent, lancez 3D6 et consultez le tableau pour décrire le résultat. Notez les différentes étapes, car les No-Fears y passeront par la suite et certains choix des runners pourraient influencer leurs décisions. Il serait bon de faire une vingtaine de tests avant de leur faire trouver la sortie.

Résultat des 3D6	Situation	Réaction des No-Fears
3-4	Couloir droit	Aucune
	<p><i>Lancer 1D6</i></p> <p>1 – 2 : sans éclairage 3 – 4 : éclairage partiel (quelques lampes en état) 5 – 6 : éclairage en bon état.</p> <p><i>Lancer 1D6</i></p> <p>1: hauteur plafond 1m 2 : hauteur plafond 1m30 3 : hauteur plafond 1m50 4 – 6 : hauteur plafond 1m80</p>	
5-6	Couloir en courbe, direction au choix du MJ (ou 1D8)	Aucune
	<p><i>Lancer 1D6</i></p> <p>1 – 2 : sans éclairage 3 – 4 : éclairage partiel (quelques lampes en état) 5 – 6 : éclairage en bon état.</p> <p><i>Lancer 1D6</i></p> <p>1: hauteur plafond 1m 2 : hauteur plafond 1m30 3 : hauteur plafond 1m50 4 – 6 : hauteur plafond 1m80</p>	
7	Le collecteur : une grande salle carrée dans laquelle se déversent d'autres tunnels situés sur chaque mur. Le tunnel débouche à environ 3m au-dessus de la surface de l'eau usagée, qui s'écoule d'autres tunnels de chaque côté. En dessous de chaque tunnel, se trouve une échelle métallique permettant de descendre dans la fosse. Au niveau de la surface de l'eau se trouvent des conduites faisant environ 50 cm de diamètre.	Il y a 1 chance sur 3 que les rats les attaquent, 1 chance sur 2 si les runners les ont énervés auparavant. La réaction des No-Fears sera très violente, tirant et frappant à l'aveuglette. Il leur faudra 5 rounds pour fuir les rats. L'un d'entre eux succombera.
	Test intelligence (SR=3) , pour comprendre que cet endroit est un collecteur dont la fonction est de réguler l'écoulement des eaux dans les égouts. Le niveau de l'eau est d'un mètre. L'odeur de sang de la blessure de Rodrigo va attirer des rats de l'enfer (voir ombres portées) peux tu faire un lien se trouvant dans les conduites.	
8	Au bout d'un couloir haut d'1m60 et non éclairé, se trouve une vieille grille en fonte bloquant le passage. Elle possède une vieille serrure en acier complètement rouillée. Il n'est pas possible de crocheter la serrure en trop mauvais état, mais un test de force SR 10 avec au moins deux succès permettrait de forcer la grille. Si la grille n'est pas ouverte, il faudra rebrousser chemin, soit une perte supplémentaire de 3 rounds.	Si la porte est fermée, ils rebrousseront chemin et perdront 3 rounds.
9-10	Embranchement : plusieurs couloirs se croisent à cet endroit. Il est difficile de savoir lequel est le bon. Ils se ressemblent tous.	Fonction lancement 1D6
	<i>Lancer 1D6</i> 1 – 2 : Bon couloir	

		3 – 4 : Mauvais couloir perte de temps 3 rounds 5 – 6 : Mauvais couloir perte de temps 5 rounds	
11		Vieux concentrateur telecom , dont le boîtier a été éventré. Pourtant, il semble encore en fonction. Si le runner en a le temps, l'envie et surtout un deck, c'est pour lui l'occasion de se connecter à la matrice, pour obtenir quelques infos. Test informatique SR 6 pour pirater l'accès matriciel. Selon son talent et le peu de temps dont il disposera, il pourra obtenir des infos sur les No-Fear, le Pacte Noir, ou même le plan des égouts, ce qui pourrait lui permettre de re-gagner le temps perdu.	Aucune
12		Shaman Alligator : Le couloir se termine dans une petite salle, dont les murs ont été recouverts de peintures indiennes. Il y a plusieurs vieilles lampes de mineurs qui éclairent la pièce, certaines ont été tamisées ou peintes pour diffuser une couleur particulière. Assis sur une vieille caisse se trouve un homme au visage sale et couvert de sueur, il porte un long manteau en peau de crocodile, ainsi qu'une longue barbe. Il semble absorbé ailleurs ou en méditation. Il s'agit bien d'un shaman alligator du nom de Sebak.	Ils le questionnent. S'il ne souhaite pas répondre, ils s'en iront après quelques menaces.
13	<i>Lancer 1D6</i>	Couloir large et haut de 2m50 1 – 2 : sans éclairage 3 – 4 : éclairage partiel (quelques lampes en état) 5 – 6 : éclairage en bon état.	Aucune
14		Cette galerie a été inondée jusqu'à une hauteur de 1m, sur la surface de l'eau se trouve, un amas de câbles et fils apparemment tombés de gaines parcourant les murs. Il faut environ 5 rounds pour passer ce couloir sans problème, mais si les runners tentent de passer en courant, ils pourraient s'emmêler dans les fils et rester coincés. Test d'agilité SR 6 : 2 succès minimum pour ne pas perdre 8 rounds.	Ils passent lentement, sauf s'ils courent après les runners (même test Agilité).
15		L' embouchure de ce tunnel semble avoir été en travaux depuis un bon moment puis abandonnés. Plusieurs piliers métalliques à moitié rouillés soutiennent le plafond. Il manque de nombreuses pierres dans le mur et on peut apercevoir des vieux sacs de ciment durci dans un coin. Rien de spécial ici, à moins de faire écrouler les piliers, ce qui entraînerait la chute de quelques pierres qui ne feront perdre que 3 rounds aux éventuels poursuivants.	Aucune
16		Un long couloir de 20 m qui semble avoir été muré depuis longtemps. A moins de posséder des explosifs (ce qui n'est pas recommandé dans un égout) ou de disposer d'un troll avec une énorme masse, il faudra rebrousser chemin, jusqu'au précédent embranchement, perte de 3 rounds.	Ils rebroussent chemin et perdent 3 rounds
17		Dans un long et haut couloir , vous passez sous une bouche d'égout 6 mètres plus haut. Malheureusement il n'y a pas d'échelle. Possibilité d'Escalade (SR=7) ou Test Athlétisme (SR=8) .	Aucune

18	Un petit collecteur , dans lequel se déversent plusieurs conduits, vers une plus grosse, au trois-quarts enseveli sous l'eau. L'une des conduites déverse un liquide jaune fluorescent. Les vapeurs toxiques qui s'en dégagent sont insupportables. Rester ici plusieurs minutes peut s'avérer dangereux pour les poumons, mais le pire est à venir. D'ici quelques semaines, la victime entamera une mutation, sa peau se dessèchera et commencera à peler, puis naîtront de larges plaies saignant abondamment. La victime aura donc une peau couverte de plaies et saignant abondamment à la moindre entaille. Contourner ce collecteur prend 5 rounds	Ils contournent immédiatement.
----	--	--------------------------------

Une fois passées toutes ces épreuves, lire ce qui suit :

Au détour d'un couloir, vous apercevez un vieux panneau en plastique sur lequel a été inscrit au marqueur : **White Chapel**. Vous levez la tête et apercevez une échelle remontant vers la surface. Vous montez fébrilement les barreaux et soulevez la plaque d'égout. Vous vous retrouvez dans une ruelle sombre et couverte de débris. Après un rapide coup d'œil, vous apercevez de l'autre côté de la rue, un vieux bâtiment en pierres avec une lourde porte d'acier devant laquelle deux membres du Pacte Noir montent la garde.

Antivirus

C'est un chapitre assez risqué, les runners devront faire attention à ce qu'ils font dans les égouts. Si le runner n'a pas suivi Rodrigo, il sentira la tension dans le bar à Bob. Plus personne ne lui adressera la parole. Sur le chemin du retour il pourra apercevoir le cadavre du jeune homme pendu à un pont, Il pourra même apercevoir un des disques optiques tombé dans la rue.

CHAPITRE 5 - LES EGOUTS : CA PUE !!!

Ce chapitre est prévu au cas où les runners refuseraient absolument de passer par les égouts, ou auraient une idée différente pour s'échapper.

Dîtes-le avec des mots

Bob vous conduit à l'arrière du bar, vous jette un rapide coup d'œil, puis vous souhaitez bonne chance. De l'autre côté du bar le rugissement des moteurs se fait plus insistant. Bob retourne rapidement à l'intérieur. Il n'y a pas de temps à perdre.

L'envers du décor

Le quartier est très mal famé. Les bâtiments, pour la plupart à l'abandon, sont peuplés de squatters, mais on peut aussi y rencontrer des gangsters, ou même des goules. L'ambiance est assez sordide, la nuit n'arrangeant pas vraiment l'aspect des vieux immeubles de briques sombres et sales. La lumière, quand il y en a, provient de lampadaires encore en état, ou même de feux allumés là par des squatters. Il flotte dans l'air un mélange d'odeurs de poubelles et de plastique brûlé.

Les No-Fears vont donc tourner dans le quartier par petits groupes de 5 à 7 personnes, composés de motos, de karts et de jeeps. Ils n'hésiteront pas à entrer dans les bâtiments avec leurs véhicules pour poursuivre les fuyards.

- Si les runners tentent de s'introduire dans un bâtiment pour se cacher ou pour fuir : lancez 2D6 et consultez la table suivante :

Table des Rencontres

1 – 3	Squatters	Plusieurs familles d'orks vivent là, ils n'aiment pas les étrangers. Alors à moins que les runners ne fassent que passer en coup de vent, ils risquent de leur poser des problèmes. Il en va de même pour les No-Fears. Les orks n'échangeront aucune information avec les runners ou les No-Fears, mais petit à petit d'autres membres de cette communauté viendront et la présence de ce groupe deviendra oppressante.
4 – 6	Bâtiment vides	Il peut se passer beaucoup de choses dans ces bâtiments, des portes ont pu être condamnées, des étages effondrés, de grands trous dans le plancher, des constructions de fortunes montées à la hâte par des squatters de passage, des planques d'armes ou autres pour des gangsters...
7 – 8	Squatters	Principalement des clochards très craintifs de toutes races, qui n'aspirent qu'à rester tranquilles. Ils fuiront toutes personnes les approchant, à moins qu'on ne leur propose quelque chose en échange : de la nourriture ou même une arme ou n'importe quel objet qui pourrait être revendu et ainsi leur permettre de subsister. Ils pourront indiquer des raccourcis ou des planques aux runners, ou dans le cas contraire dire aux No-Fears ce qu'ils ont vu.
9	Gangsters	Deux groupes de trois gangsters (races au choix du MJ) en train de négocier deux caisses posées au sol. Si les runners tentent de les éviter sans faire de bruit tout devrait bien se passer. Mais si quelqu'un déboule en plein milieu de leur deal, chaque groupe de gangsters croira que l'autre essaie de le doubler. S'en suivra une grosse fusillade ou tout le monde sera pris pour cible.
10	Goules	Deux goules à la recherche de nourriture se sont retrouvées dans un bâtiment où elles se régalaient des restes d'un squatter nain. Elles sont très discrètes et très sensibles aux bruits.
11	Pacte Noir	Trois membres du polyclub tabassent un squatter troll roulé en boule par terre.
12	Incendie	Le bâtiment dans lequel les runners viennent de s'introduire est en train de brûler. Le feu s'est déclaré dans une cave du sous-sol. Il n'est pas encore visible, mais avec l'amoncellement de vieux matériaux pourris, il va monter très vite. Les runners, s'ils restent trop longtemps dans ce bâtiment, risquent de se faire coincer par les flammes. Il leur faudra prendre beaucoup de risques pour sortir.

Antivirus

- Voler un véhicule n'est pas une entreprise très ardue, à part qu'il y a très peu de véhicules encore en état dans le coin. Il y a beaucoup de vieilles carcasses abandonnées ou en feu, mais très peu de véhicules utilisables et laissés sans surveillance dans la rue. Considérez qu'il y a moins 10% de chances (12 sur 2D6) d'en trouver un en état de rouler. Il appartiendra probablement à un gang du coin qui voudra évidemment le récupérer. Le plus simple serait encore de voler les No-Fears.

Quoiqu'il en soit, si les runners réussissent à voler un véhicule et qu'ils ne font pas preuve de suffisamment de discrétion, ils seront pris en chasse par les No-Fear, à travers les rues parsemées de débris.

- Tenter de négocier avec les No-Fear ne mènera à rien, ils ne croiront jamais un étranger qui a attaqué un membre de leur gang. Montrer les disques ou mentionner Dino pourrait les faire réfléchir quant à la crédibilité des propos de Crasseux, toutefois ça n'y changera rien, Rodrigo les a attaqués et il doit payer le prix fort.

Il est possible de faire accidentellement débouler les runners poursuivis par les no-fears juste devant le QG des Pacte Noir, ce qui devrait arrêter les poursuivants.

CHAPITRE 6 - LE QG DU PACTE NOIR

Dîtes-le avec des mots

Le vieux bâtiment en briques brunes pourrait être à l'abandon s'il n'y avait deux gros bras montant la garde devant l'entrée. Il est doté d'un étage et n'a pas de toit à proprement parler, son sommet est plat. Il doit s'agir d'une ancienne fabrique, de vieilles pancartes complètement rouillées et totalement illisibles sont là pour en témoigner. Les fenêtres du bas ont été condamnées avec des planches, celles du haut sont encore en état mais certaines ont reçu une couche de peinture noire, empêchant de voir au travers.

Les deux gardes à l'entrée, deux humains pâles aux visages balafrés, portent les longs manteaux sombres du polyclub, les formes anguleuses s'y reflétant ne laissent aucun doute sur l'arsenal qu'ils dissimulent. Régulièrement des membres du polyclub entrent et sortent du bâtiment, se contentant d'un banal signe de main en guise de salut.

L'envers du décor

Ce bâtiment est une ancienne imprimerie que le "Pacte Noir" s'est approprié et à réaménager en petite forteresse. Ils tiennent leurs assemblées à l'intérieur et l'étage abrite des chambres et les bureaux des dirigeants.

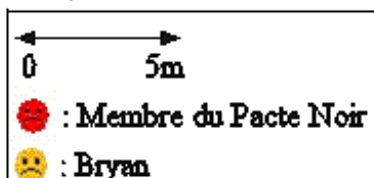
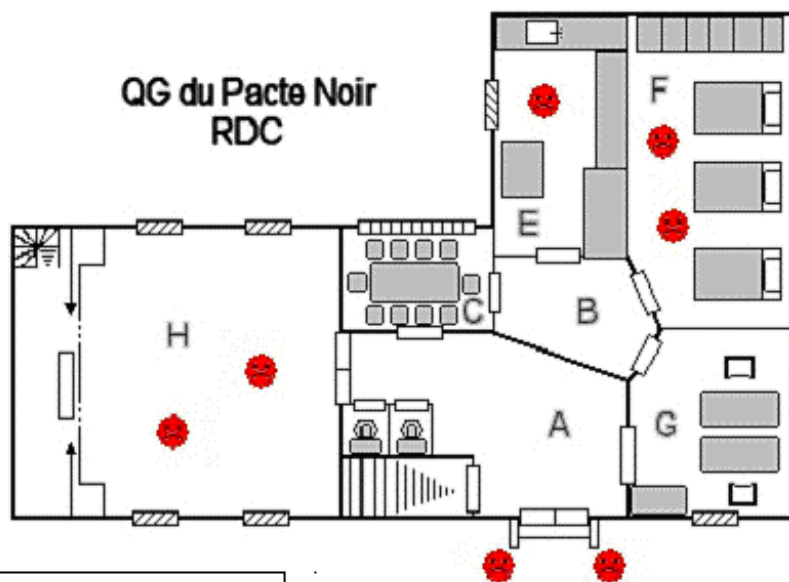
Les deux gardes sous leur apparente indifférence aux entrées et sorties, sont en fait très attentifs, ils connaissent par cœur les visages de tous les membres du polyclub (ils sont une cinquantaine en tout). Même s'ils n'en donnent pas l'air ils inspectent scrupuleusement les visages de toutes les personnes s'approchant.

Si quelqu'un tente de s'introduire en se faisant passer pour un membre, il sera immédiatement repéré et attaqué par les deux gardes qui appelleront aussitôt des renforts à l'intérieur. De même s'ils aperçoivent un métahumain dans la rue ou n'importe quelle personne n'étant pas de couleur blanche, ils appellent leurs comparses pour aller s'occuper de "l'intrus". Résultat : très peu de gens n'osent s'approcher de leur QG.

- Si les runners décident d'attendre un peu, Rodrigo leur rappellera qu'il doit se dépêcher de rapporter les disques à Dino. Faute de quoi sa prime baissera irrémédiablement. Néanmoins s'ils attendent, ils pourront s'apercevoir au bout de 2 heures que les membres du polyclub sortent en nombre du bâtiment et montent à bord de véhicules, armés de matraques et de pistolets légers.

- En faisant (discrètement) le tour du pâté de maisons, on peut s'apercevoir que toutes les fenêtres au rez-de-chaussée du polyclub sont complètement barricadées avec des planches. Il y a à l'arrière du bâtiment un vieux rideau de fer complètement rouillé (menant dans la salle à manger, salle C). Les fenêtres du premier ne sont pas

murées, mais il sera impossible d'escalader la façade avant avec les deux gardes dans le coin. La façade arrière est beaucoup moins surveillée.



Description du QG

L'intérieur du bâtiment est peint dans un vieux vert kaki sale, il n'y a rien au mur et par endroit la peinture vieillissante commence à se craqueler. Les portes, en bois simple, n'ont pas de serrures spéciales (sauf spécifié dans la description). Il y a quelques posters de propagande du Polyclub affichés aux murs.

A	Le couloir d'entrée principal , il mène directement à la grande salle où sont tenues les assemblées. Les portes à l'intérieur ne sont pas verrouillées, par contre il y a beaucoup de passage dans cette salle, et il ne vaut mieux pas y rester longtemps si l'on ne veut pas s'y faire remarquer.
B	Petit sas menant aux différentes salles du rez-de-chaussée, très fréquenté également.
C	La salle à manger : une grande table avec une douzaine de chaises, très bien rangée. Il y a un équipement tridéo dans un coin. Sur un des murs, il y a un grand rideau de fer menant vers l'extérieur du bâtiment, il est vieux et rouillé, mais peut être soulevé avec un test de force SR 6
D	Toilettes
E	La cuisine , il y a en permanence quelqu'un dans cette cuisine, soit le cuisinier soit un autre membre du polyclub à la recherche de quelque chose à grignoter. Il y a une grande cuisinière avec quatre énormes feux, plusieurs plans de travail ainsi qu'une petite chambre froide. A l'intérieur de cette chambre, plusieurs chaînes pendant du plafond laissent penser qu'on y stocke occasionnellement des prisonniers.
F	Le dortoir principal , trois lits superposés en acier gris, avec au fond une demi-douzaine de casiers métalliques. Le tout dans une ambiance très militaire. C'est ici que dorment les membres de base du polyclub. Les casiers sont fermés avec des Maglock (5) et contiennent des effets personnels, ainsi que des puces sur la vie martiale ou des films de guerre et d'endoctrinement. On peut y trouver aussi une demi-douzaine de couteaux. Il y a en permanence 2 personnes dans cette chambre. (sauf lors des grandes opérations du club)
G	Le bureau : les deux portes menant dans cette salle sont fermées par des serrures Maglocks (5). A l'intérieur se trouvent deux bureaux et fauteuils, ainsi qu'une armoire à tiroir métallique dans laquelle sont enfermés divers tracts du polyclub incitant à la haine envers les métahumains. Sur les bureaux se trouvent des terminaux avec écrans, verrouillés avec des mots de passe, ils permettent d'accéder aux bases de données du polyclub.
H	La grande salle possède une haute estrade (1m80) contre le mur est, sur laquelle se trouve un pupitre aux couleurs du polyclub. Sur les côtés des rideaux cachent un escalier métallique en colimaçon permettant d'accéder aux passerelles métalliques situées au-dessus. Sur les murs des projecteurs carrés éclairent la salle.

I	La grande salle vue d'au-dessus. Des passerelles métalliques sur lesquelles sont fixés des projecteurs, le tout situé à environ 4 mètres au-dessus du sol. Une porte contre le mur Ouest, fermée par une serrure Maglock (5) permet d'accéder à la salle technique.
J	Un grand couloir donnant accès à 11 portes, il y a de grandes chances qu'il y est quelqu'un circulant dedans (résultat de 1 à 4 sur 1D6). Il y a une petite salle de bain près de l'escalier pouvant contenir 3 humains très serrés.
K	Le local technique : chaque porte est fermée par une serrure Maglock (5), cette salle contient des projecteurs ainsi que des cordes et des outils.
L - M - N - O - P	Chambres : chacune de ces chambres contient un lit superposé ainsi qu'une petite commode. Ce sont encore la base du polyclub qui loge dans ses chambres. Dans les commodes on peut trouver des vêtements, des couteaux, des munitions pour pistolets et des puces BTL de films de guerre et d'endoctrinement.
Q	Placard à balai où sont entreposées de vieilles chaises, non utilisé et rempli de toiles d'araignées : un bon endroit pour se cacher.
R	La chambre de Bryan : fermée par une Maglock (6). Il y a de grandes chances pour qu'il soit dans la chambre. Soit en train de se reposer s'il a été blessé auparavant, soit en train de fureter sur la matrice à la recherche d'infos sur Bob et son bar. Sa chambre contient un bureau sur lequel repose un terminal informatique. Bryan a jeté négligemment le disque optique de Rodrigo sur le bureau et ne s'y intéresse pas plus. Dans les tiroirs du bureau, il y a des puces d'endoctrinement, ainsi que des munitions pour le pistolet de Bryan, des badges métalliques avec le logo du polyclub, deux couteaux, une grenade et une boîte métallique contenant une douzaine d'oreilles d'elfes, orks, trolls ou nains. Il y a aussi une commode dans laquelle se trouvent des vêtements.
S	La chambre de Sally : fermée aussi par une Maglock (6), elle est similaire à celle de Bryan avec un bureau, un terminal, une commode avec des effets personnels. Des couteaux dans les tiroirs, ainsi qu'un katana reposant sur la commode.

Antivirus

- en cas de problème, il n'y a pas de système d'alarme, les cris alerteront les membres du polyclub présents dans le bâtiment.
- La matrice du Pacte Noir : Il n'y a pas de matrice à proprement parler, il s'agit juste de quelques vieux coucous de l'informatique mis en réseau, percé le mot de passe pour accéder aux différents fichiers du serveur requière un test d'informatique SR 8. le serveur contient quelques dossiers concernant les membres, des extraits de news avec les actions d'éclats menées par le passé, une liste d'autres polyclubs avec lequel le Pacte Noir a établi des liens, dont Humanis ainsi que quelques messages échangés avec ces différents groupes.

CHAPITRE 7 - Un petit air d'Italie

Dîtes-le avec des mots

Le restaurant chez Dino est au rez-de-chaussée d'un vieil immeuble situé dans un quartier plutôt tranquille. La devanture en bois est peinte en rouge avec les mots "Ristorante Italiano" peints sur la vitrine. De petits rideaux oranges masquent l'intérieur. Une lumière tamisée filtre autour des rideaux. Une délicieuse odeur de légumes en train de mijoter s'échappe du restaurant.

L'envers du décor

Le restaurant est en fait une couverture pour blanchir l'argent de divers trafics. L'intérieur est très chaleureux, beaucoup de boiseries et de tissus. Chaque table, prévue pour deux personnes, est recouverte d'une petite nappe blanche à carreaux rouges et également de petites lampes. Des paravents en bois permettent d'isoler les tables les unes des autres, sur les murs des holo-tableaux représentant des scènes de la vie en Italie au 16^{ème} siècle. De discrets haut-parleurs dissimulés dans les murs diffusent à faibles volumes des vieux tubes du début du siècle.

Un grand bar en bois trône près de l'entrée, il y a une grande collection de bouteilles sur les étagères. Derrière, pour servir tout ça, il y a un ork en tablier blanc et répondant au doux nom d'Angelo. Bien que ça ne se voit pas, il est câblé à l'extrême, avec du matériel de première qualité payé par son patron. Il a aussi un fusil à pompes CMBT caché sous son comptoir.

Le restaurant est séparé en deux salles, entre la grande salle et l'arrière salle se trouve une porte avec un passe-plat menant aux cuisines ou un nain et un ork officient midis et soirs. Ils sont légèrement câblés et possèdent un arsenal composé d'UZI III avec silencieux dissimulés dans la cuisine. Il y a également dans la cuisine une chambre froide encastrée dans le mur avec une porte cachée menant à une autre chambre froide dans laquelle sont entreposés : des organes, du cyberware, le cadavre d'un sasquatch suspendu à des crochets à viande, et plusieurs dizaines de créditubes.

Enfin, dans l'arrière salle, assis sur une banquette attendent Dino, un gros troll obèse avec un costume de grande marque taillé sur mesure, et Tommy un elfe au cheveux longs argentés en combinaison moulante, un adepte physique en réalité, qui fait office de garde du corps et de comptable pour Dino.

Le gros troll est en train de manger avec ses doigts des calamars recouverts d'une sauce orange, il produit un bruit particulièrement répugnant en les mâchant. Si Rodrigo se présente seul ou avec le runner devant lui pour lui apporter les disques et lui confirmer qu'il a bien donné une correction à Crasseux, Dino sans lever les yeux ni s'arrêter de manger, dira à Tommy de lui donner ce qu'il lui doit, une liasse

de billets pour un montant total de 2000 nuyens. Si Rodrigo arrive après minuit, Dino toujours la tête dans son assiette, dira à Tommy de ne lui donner que 1000 nuyens, le retard étant du. Aucune protestation ne sera acceptée. Les regards sombres de Tommy et Angelo seront suffisamment dissuasifs.

Si tout c'est passé pour le mieux, Dino sera content et il pourra proposer un autre deal pour le jeune Rats' et son comparse, si le runner est avec lui.

Attaquer Dino dans son restaurant tient du suicide, Angelo a toujours un œil sur son patron ainsi que Tommy. Les deux cuisiniers peuvent également intervenir au moindre signe de grabuge, prévenus grâce à un panic-button caché sous le bar. Enfin Dino, malgré son embonpoint et son indifférence est lui aussi câblé avec du matériel de très haute technologie, il a même un shotgun dissimulé dans un bras et il est toujours aux aguets. Quoiqu'il en soit les maffieux feront en sorte de blesser gravement leurs adversaires pour pouvoir les torturer à loisir plus tard dans la chambre froide ou au sous-sol.

Antivirus

Cette dernière partie ne devrait pas poser de problèmes aux runners, après tout ce qu'ils ont vécu. A moins qu'ils ne veuillent attaquer Dino. Seule chose importante ici, rendre l'ambiance très particulière du restaurant, tout à la fois chaleureuse par sa décoration et stressante par ses occupants.

Rassembler les morceaux

Par la suite, le runner pourra être contacté par Bob (le joueur peut le rajouter dans ses contacts si tout s'est passé normalement) pour une mission visant à faire tomber le Pacte Noir. Le polyclub pourrait être en fait commandité par un membre du conseil municipal désireux de faire place net dans certains endroits des barrens pour y investir.

Les données que contiennent les 3 disques, correspondent à un virus informatique, virus indécélabable si le contenu de chaque disque est analysé séparément. Ce n'est qu'en compilant les trois parties qu'on peut réellement déclencher le virus.

Les no-fears ne seront pas non plus très heureux et voudront régler leurs comptes avec les runners. Ou si Rodrigo a craché le morceau, ils pourront demander des comptes à Dino et ainsi déclenché une éventuelle confrontation entre maffieux et no-fears.

OMBRES PORTEES

Rodrigo Sanchez

Co	Ra	Fo	Cha	Int	Vo	Es	Ma
5	6	2	1	3	2	6	-

Réaction : 4 Initiative : 4 + 1D6
Armure : 3/0

Réserves de Dés
Combat 6

Rodrigo a 22 ans. Il est petit et robuste.

Il a toujours connu les rues de Seattle. C'est là qu'il a appris à se battre, surtout dans le dangereux quartier de Redmond. Orphelin, il a été accueilli vers 7 ans au sein de la communauté des "Rats", composée de gosses des rues de toutes races. Les Rats' deviennent alors sa famille et il donnera tout pour eux. Avec le temps il est devenu le plus vieux de la communauté et par conséquent responsable des plus jeunes. Il a recueilli Nina à l'âge de 6 mois dans la rue. Cette enfant âgée maintenant de 8 ans souffre d'une grave maladie des poumons, due à une pollution excessive de l'air. Elle risque de mourir d'ici quelques jours, si elle ne peut se faire opérer. Rodrigo a pu trouver un doc des rues prêt à lui mettre une prothèse, mais ce dernier réclame 5000 nuyens. Rodrigo accepte donc un deal pour la mafia afin de réunir la somme, en même temps les autres jeunes membres des "Rats'" essaient eux aussi de trouver de l'argent, en fouillant les poubelles à la recherche de breloques à revendre ou en effectuant diverses tâches pour les gangs du quartier.

Compétences Actives

Pistolets 2
Combat à Mains nues 4
Combat armé 3
Armes de Jet 3
Etiquette (rue) 3
Négociations 2
Rumeurs locales 5

Connaissances

Connaissance des endroits sûrs 3
Espagnol (Parlé/Ecrit) 4/2
Anglais (Parlé/Ecrit) 3/1

Equipement

Blouson synthé-cuir (3/0).
Couteaux de lancer (x2) For(L), Pistolet Streeline Special (4L), 1 chargeur.

Bob

Co	Ra	Fo	Cha	Int	Vo	Es	Ma
5	5	1	8	7	7	6	8

Réaction : 6 Initiative : 8 + 2D6

Réserves de Dés
Combat 9

Bob, derrière ses airs de rasta plutôt cool, est un ancien samouraï hyper câblé griffes rétractables, réflexes câblés, caméra dans ses yeux améliorés...

Les 2 choses dont Bob a le plus en horreur sont les anti-métahumains et les drogues. En fait, c'est un ancien runner qui a mal tourné : tombé dans la drogue, il a eu beaucoup de mal à s'en sortir et ne peut accepter que des jeunes se fassent prendre au piège comme il a été lui-même tenté il y a quelques années.

Si le runner lui montre des pilules, sa réaction sera assez violente, surtout qu'il reconnaîtra tout de suite les amphet'.

Compétences Actives

Pistolets 4
Combat à Mains nues 4
Combat armé 3
Combat cyber implant 4
Etiquette (rue) 3
Négociations 4
Rumeurs locales 5

Connaissances

Connaissance des endroits sûrs 3
Anglais (Parlé/Ecrit) 6/3
Argot des rues 3/1

Cyberware

Griffes rétractables

Réflexes câblés niv 1

Bryan

Co	Ra	Fo	Cha	Int	Vo	Es	Ma
5	4	3	2	4	5	6	-

Réaction : 4

Initiative : 6 + 2D6

Armure : 6/4

Réserves de Dés

Combat 6

La trentaine, il a les cheveux blonds, coupés en brosse, les yeux bleus. Sur sa joue, une grosse balafre, souvenir de quelque règlement de compte au couteau. C'est un fanatique ! Seule la mort peut l'arrêter.

Compétences Actives

Pistolets 5
SubMachine Guns 4
Armes Lourdes 3
Combat à Mains nues 4
Etiquette (corpo) 3
Etiquette (rue) 2

Connaissances

Tactique Militaire 2
Sécurité corpo 4
Allemand (Lu/Ecrit) 5/3

Equipement

Manteau renforcé 8/4, Cougar long (FOR+1) M, Couteau de survie, Ceska Black Scorpion (6L)

Bioware

Accélérateur Synaptique niveau 1 (défectueux)

Chaque niveau rajoute 1D6 à l'initiative. Malheureusement une blessure à la colonne vertébrale à endommager certains de ces canaux de transmission, provoquant chez Bryan de brefs sursauts périodiques.

Sally

Co	Ra	Fo	Cha	Int	Vo	Es	Ma
5	4	3	2	4	5	6	-

Réaction : 4

Initiative : 6 + 2D6

Armure : 6/4

Réserves de Dés

Combat 6

Plus que sa petite amie, Sally est la petite sœur de Bryan. Persuadés, tous les deux, qu'aucune imperfection ne doit souiller leur sang pur, ils sont ensemble pour assurer la descendance de l'élite. Sally est toute dévouée à son frère. Elle fera tout pour lui mais ne croit pas complètement en leur cause et aux méthodes extrêmes que Bryan emploie. C'est plutôt par amour fraternel qu'elle agit.

Compétences Actives

Pistolets 5
SubMachine Guns 4
Combat à Mains nues 4
Etiquette (corpo) 3
Etiquette (rue) 2

Connaissances

Tactique Militaire 2
Sécurité corpo 4
Allemand (Lu/Ecrit) 5/3

Equipement

Ceska Black Scorpion (6L), Micro émetteur
Manteau renforcé 8/4, Couteau de survie (FOR + 2)L.

Bioware

Accélérateur Synaptique niveau 1
Chaque niveau rajoute 1D6 à l'initiative.

Les Membres du polyclub

Co	Ra	Fo	Cha	Int	Vo	Es	Ma
5	4	3	2	2	4	6	0

Réaction : 3

Initiative : 4 + 2D6

Armure : 3/5

Réserves de Dés :

Combat 5

Compétences Actives

Combat à Mains nues 4
Combat Armé 5
SubMachine Guns 4
Etiquette (rue) 3
Voitures 3

Connaissances

Lois 3
Musique allemande 4
Allemand (Lu/Ecrit) 5/3

Equipement

Matraque (FOR + 2) M Etourd, Couteau Cougar court (FOR) M, Ceska Black Scorpion (6L), blouson synthécut

CONTACTS

Le Bar à Bob (3)

(Tout contact des rues)

Nombres réussites	Informations
0	Informations publiques : Coordonnées. Bonne réputation. Ouvert à toute heure.
1-2	Une de leurs spécialités est le " Big Blue ", une boisson bleue avec un poisson rouge vivant. On dit même qu'ils auraient encore de la vraie bière dans ce fourbi.
3 +	Le chef, un certain Bob est un type réglo. Il paraît qu'il arrange les runners et les Jonhson qui cherchent à bosser ensemble.

Le Pacte Noir (4)

(Tout contact des rues, journaliste, policier...)

Nombres réussites	Informations
0	Informations publiques : Ce sont des fous ! Pour rentrer dans cette organisation quasi-militaire, faut en vouloir ! L'entraînement est pire que tout. Ils détestent tout le monde.
1-2	Ils n'aiment ni les nains, ni les trolls, ni les elfes, ni les orks, ni les étrangers...
3 +	Ils n'ont confiance en personne. Les 2 chefs, Sally et Bryan semblent ne compter que sur eux deux.

Les No Fear (4)

(Tout contact des rues, journaliste, policier...)

Nombres réussites	Informations
0	Informations publiques : C'est un gang de motards des redmonds réunissant toutes les races
1-2	Ils sont mouillés dans différents trafics : armes, puces, drogues ...
3 +	J'ai entendu dire qu'ils étaient en main avec la mafia italienne en ce moment.

ANNEXE - Fiche (1)

Nom : *Diamant*

Attributs

Co	Ra	Fo	Cha	Int	Vo	Es	Ma
4	5	5	3	3	5	0.85	-

Sexe : *M*
Race : *humain*
Age : *11 + 3D6*

Réserve de dés
Combat 6

Réaction : 6 **Initiative :** 7 + 3D6
Armure : 3/5

Compétences Actives

Fusils : 4
 Pistolets : 3
 Combat à mains nues 5
 Submachine guns : 3
 Explosifs : 3

Connaissances

Connaissances Gangs : 4
 Connaissances des Endroits sûrs : 3
+ au choix : 2(à 4)
 Anglais (Ecr/Parlé) : 4 (2)

Athlétisme : 5
 Etiquette (Rue) : 3

Furtivité : 4
 Etiquette (Corpos) : 2
+ au choix : 1(à 3)

Cyberware

Réflexes boostés (Niveau 2)

Datajack

Yeux cybernétiques : Anti fumée, anti flash, lumière faible.

Equipement

Plastic, Composé IV (1Kg), + CIO, + détonateur radio, + minuterie
 Veste Pare-balles (3/5)
 Mini-Grenades éblouissantes(x4) Offensives(x4)10G
 Moto : Yamaha Rapier

Nom	Type	Mode/Alg	Mun	Poids	Diss.	Divers	Dég.
Browning Power	U.PLou	SA	10 (c)	2.25	6	Interface	9 M
HK MP-5TX	Mitr	SA/TR/TA	20 (c)	3.25	5	Silencieux Interface	6 M

Argent

150 + 4D6 ¥

Contacts :

3 au choix (niveau 1)

ANNEXE - Fiche (2)

Nom: *Liz*

Attributs

Co	Ra	Fo	Cha	Int	Vo	Es	Ma
3	7	3	5	4	2	3.75	-

Sexe : *F*
Race : *elfe*
Age : *8 + 2D6*

Réserves de Dés :
 Combat 6

Réaction : 7 **Initiative :** 11 + 4D6
Armure : 4/2

Compétences Actives

Bâtons (Bâton Etourd) : 2 (6)
 Pistolets : 4
 Combat à mains nues 4
 Explosifs : 2

Connaissances

Culture Elfique : 2
 Culture Japonaise : 4
 Connaiss Electronique : 3
 Systèmes de surveillance : 4
+ au choix : 2(à 2)

Athlétisme : 4
 Anglais (Ecr/Parlé) : 4 (2)

Furtivité : 4
 Electronique : 4
 Informatique : 4

Cyberware

Réflexes câblés (Niveau 2)

Datajack

Yeux cybernétiques : Appareil photographique, Anti-flash, Vision Thermo.

Oreilles cybernétiques : Amortisseur de sons, Amplificateur, Enregistreur

Mémoire cyber (150 Mp)

Radio cyber

Equipement :

Plastic, Composé IV (1Kg), + CIO, + détonateur radio, + minuterie
 Armure Moulante (4/2) Lance-grappin
 Gants de Rappel Kit montée/descente
 Câble furtif (100m) Cisailles
 Bracelet téléphone Trousse électronique
 Bio-moniteur Moto : Honda-GM 3220 ZX Turbo

Nom	Type	Mode/Alg	Mun	Poids	Diss.	Dég.
Bâton Etourd AZ150		1		1	5	8 G
Ares Light Fire 70	P Lég	SA	16 c	0.5	5	6 L
Browning Ultra Power	P lou	SA	10 c	2.25	6	9 M

Argent 200 + 3D6 ¥

Contacts : 2 au choix (niveau 2)