

VermineS Urbaines

Scénario destiné à un tournoi, avec personnage prêtiré. Il y a deux magots différents (un Chaman et un Hermétique) en fonction du niveau des joueurs. Il est prévu pour 6 joueurs maximum.

Il est bien sûr tout à fait jouable avec des personnages de campagne.

Le scénario se déroule à Seattle, 3rd Edition du jeu.

Introduction

Les personnages vaquent à leurs occupations quotidiennes, un mardi pluvieux...

Un coup de téléphone le soir, ou la réception d'un pigeon voyageur pour le Chaman les enjoint à se rendre demain soir à 21 heures au **Matchstick's**, un bar de Downtown (centre ville).

Les PJs doivent rencontrer Mr Johnson dans l'arrière salle du night club numéro 13.

_ Chrome King et Assassin en sont informés par leur Agent Corporatiste commun.

_ Iron Nash par le barman du bar qu'il fréquente.

_ Patch par le Marchands de Talismans ambulants (en Panzer...).

_ Miggzy par Melting Pot, son arrangeur.

_ Justin Mc Elroy par son unique contact, le Général Parkinson.

Renseignements pris sur le Night Club, il s'agit d'un endroit très réputé chez lequel on ne se rend quasiment que sur invitation d'un membre ou de la direction. L'ambiance est très jazzy, ouvert à tous les métahumains tant qu'ils sont classes et discrets. Habits noirs et blancs appréciés.

Renseignements sur la mission, l'Agent Corporatiste dit qu'il s'agit d'une opération de la Lone Star (La Lone Star étant, pour tenir au courant les joueurs débutants, la police privée actuellement sous contrat avec le Metroplexe).

La réaction des deux videurs (visibles) à la vue des PJs sera donc conditionnée par les habits de ceux ci. Pas besoin de s'habiller à 1000 nuyens le costard, simplement pas de flashy et propre.

Les personnages étant invités, ils sont bien entendus sur la liste. On les regroupe à une table le temps de réunir tout le monde. Si un PJ est habillé de façon qui déplaît aux videurs, ils sont amenés à la porte de derrière et diriger directement à l'arrière salle numéro 13. Une fois tous les PJs réunis à la table, et/ou à la salle numéro 13, tous les PJs sont regroupés.

Dans la salle numéro 13, les PJs font connaissance avec le Johnson. Humain, en costard, cheveux grisonnants aux tempes, sirotant un cocktail bleu turquoise. Il est entouré par deux gars, deux orques, également en costard, mais avec des armes apparentes, lunettes de soleil, et pour celui de gauche un bras cybernétique argent, l'autre ayant un datajack sur le côté droit de son cou.

Le Johnson sert la main de tous les runners au fur et à mesure de leur arrivée. Une fois tout le monde installé.

"Messieurs, très enchanté de vous accueillir ce soir. Bien, allons droit au but..."

Il sort une photo, portrait d'un homme mal rasé, âgé d'une quarantaine d'année, bouffi, oeil gauche cyber apparent.

"C'est Mastiff, un organisateur de combat urbain clandestin. On a que des données superficielles à son sujet, genre sa famille ou où il habite officiellement, ou encore où il travaille... Nous aimerions que vous vous infiltrer dans son réseau, que vous recoliez des informations, photos de ses contacts, adresses des lieux de combat, plans des lieux clandestins... Et ce, pour 20 000 par personne..."

Le run est motivé par le fait que l'affaire lui a été retiré. Comme il lui reste une portion du budget qui lui a été alloué pour son secteur et qu'il tient à cette affaire, il fait appel à des Shadowrunners afin qu'il n'ait pas à détourner ses effectifs et matériaux. Il admet même être de la Lone Star si les PJs insistent gentiment.

Une fois que les PJs ont accepté, Johnson leur donne la photo et une petite carte mémoire.

"Il y a mon numéro... Je souhaiterai un rapport tous les jours, et d'éviter que cette opération ne dure trop longtemps."

Il leur remet 10 000 nuyens à chacun.

"Le reste dès que j'y met un terme.. Et un bonus si les informations sont nombreuses et de bonnes qualité."

Les infos

_ Nom complet: Alan "Mastiff" Gaspard

_ Adresse personnelle de Mastiff. A Coalfield, Bellevue. Une petite maison individuelle

_ Lieu de travail officiel.

A Auburn, il est le responsable des trois entrepôts de stockage de la société Steel Chemistry Corp, qui traite les métaux avant application de la peinture. Il est employé à mi-temps, et avec le salaire qu'il se tape il peut se le permettre.

_ Il est père d'une petite fille, divorcé et habite seul sur Seattle, sa femme et sa fille étant à Détroit. Il leur paie une pension alimentaire.

_ 3 contraventions pour diverses raisons, défaut de pension alimentaire (des retards "réguliers") et un accident de la route dans lequel il n'était pas responsable.

_ Propriétaire d'une Ford Blue Falcon, voiture rétro des années 1970.

_ Son garagiste habituel est à Auburn, entre son lieu de travail et de résidence, qui nécessite tout de même un petit détour.

La recherche d'infos.

Comme d'habitude, jet d'Etiquette (Rue), on est en plein dedans, avec malus/bonus en fonction du contact utilisé et des thunes offertes par le Runner.

Alan "Mastiff" Gaspard

4 Toutes les infos déjà connus par les PJs.

6 Suspecté par la Lone Star d'être organisateur de combat urbain clandestin.

* Steven Einricht, un responsable de la division "Troquet, paris et jeux d'argent" de la Lone Star l'avait dans son colimateur.

* Le nouveau chef de sa section a recadré la division et se concentre sur d'autres affaires.

8 "Mastiff" vient de son implication dans la grosse contrebande

* Il s'est fait gauler à cause d'un pseudo runner, appelé "Le Tchèque".

* On a retrouvé "Le Tchèque" dans un caniveau, plus plombé qu'un vieux cargo.

10 C'est la Mafia qui a commandité, mais bien sûr, personne ne l'a prouvé.

12 Fréquente des tables de poker clandestines, irrégulièrement.

*** Une section de son jardin s'est effondrée un jour. Il l'a reconstruit mais sans permis de construire ni devis... Bref, il a dû embaucher des clandestins alors que c'était un accident (il y a de ça 2 ans).**

14 Il a encore de bonnes relations avec les Mafieux de la famille Ciarnellio.

Famille Ciarniello et Mastiff

14 Le Don lui a prêté un entrepôt dans Everett.

***8* Adresse de l'entrepôt.**

Contact underground Ork

Contre un bon paquet de nuyens et présentation de la photo, ils peuvent apprendre que Mastiff passe dans l'underground régulièrement.

On ne connaît pas son point d'arrivée, mais il rentre généralement par Renton ou Touristville (Redmond Barrens).

Par contre, ils n'ont aucune chance d'obtenir les adresses des points d'entrée (du moins dans ce cadre là).

Espionnage et filatures.

A partir de sa résidence.

*Le filer.

Du lundi au Jeudi, il sort de sa maison entre 8 heures, 8 heures 30. Il roule jusqu'à son travail en prenant un petit détour qui semble être efficace car il n'est quasiment pas gêné par les embouteillages. Il arrive à son boulot et se gare de façon aléatoire.

Le vendredi, il a 35 pour cent de chances de sortir de chez lui. En ces cas là, il va dans un bar près de Touristville "Le Thot". Il se gare toujours à un pâté de maison du bar, dans un parking gratuit. Il a 50 pour cent de chance de sortir par la porte principale. Sinon, il prend une porte discrète qui donne sur une des rues adjacentes et rejoint sa voiture en faisant un détour. Mais toujours le même détour.

Lorsqu'il va au travail, il ne fait pas attention si on le suit pas. Par contre, le troisième jour d'affilée suivi sans précaution, **il fait un jet d'intelligence seuil 6.**

Si il le réussit, il capte la voiture et s'immobilise au bord de la route et en descend. Il fait semblant de pisser et attend la réaction du conducteur. Quelque soit la réaction du Runner au volant, il remonte dans son véhicule et se rend à son travail. De là il appelle un de ses potes (Satre) qui viendra le chercher et l'amener à l'entrepôt. Les pJs peuvent le suivre, mais les filés seront vigilants. Mastiff dort à l'entrepôt et est déposé à son boulot le lendemain, afin qu'il puisse récupérer sa voiture.

Une course poursuite peut très bien s'engager entre les deux voitures (mais je vous rapelle que les PJs n'ont pas à tuer Mastiff ni personne d'autre).

*L'espionnage de sa maison individuelle.

En fait, si un ou plusieurs runners se sont placés de façon à avoir le jardin dans leur champ de vision, c'est à dire en hauteur de deux bon étages façade nord et ouest, **ils ont 30 pour cent de**

chance de voir chaque soir (sauf le vendredi) Mastiff entrer dans une cabane en plastique.

Il n'en ressortira pas avant 1D3 + 3 heures, ce qui évidemment peut surprendre.

Personne du combat clandestin ne viendra lui rendre visite, d'ailleurs personne ne viendra le voir.

* Dérivation du téléphone.

Ils peuvent installer une dérivation téléphonique. Ils pourront alors, avec le matériel adéquat, enregistrer les appels reçus ou donnés.

Des appels peuvent être provoqués par les PJs (cf plus bas) ou simplement s'enquérir de dates et d'heures.

_ Mots apparaissant dans la discussion:

*Enzymateur

*Carbanado

*Tacoma

*Sthood

*Einrich

*KBBL system

*Don Corleone

*Billy La Banlieue de Chez Big Stockes (un bar à strip tease de Downtown).

*Entrer à sa suite dans la cabane (ou après qu'il en soit sortit)

Elle est fermée à clé (il y pense qu'il y rentre ou qu'il en sorte).

Elle est facile à crocheter (**Seuil 4 avec le matériel adéquat**).

Les PJs arrivent devant un ascenseur. Le bouton est accessible et appuyer dessus fait venir l'ascenseur (ou ouvrir les portes si il est déjà là).

Une fois en bas, les PJs se retrouvent dans des tunnels (cf plan).

Un petit jet d'étiquette: rue réussit permet aux PJs de comprendre qu'ils sont dans une partie de l'underground orque.

En questionnant les gens présents (des clochards de toutes les races), ils peuvent suivre Mastiff à la trace. Et arriveront devant une porte fermée à clé. La forcer permet d'arriver dans un baraquement de Carbanado. Sortir du baraquement, et 5 hommes, armes pointées sur les runners. Ils les emmèneront dans le bureau de l'Enzymateur qui se portera au jeu de l'interrogatoire.

--> soit les PJs arrivent à persuader l'Enzymateur, qu'ils sont là pour participer aux combats urbains.

Sa réponse sera non, et tout ce qu'ils perdront sera leurs armes et seront relâchés.

--> Soit ils avouent travailler pour la lone star ou ne disent rien.

Dans ce cas, ils se retrouveront à poil, attaché par de grosses cordes avec un petit "DTC Einrich" sur l'avenue principale de Downtown

--> Soit ils sont entrés dans le tas.

Dans ce cas, ils sont grillés pour infiltrer le combat urbain, mais pourront toujours s'amuser pour l'espionnage.

--> Soit ils persuadent Enzymeur qu'ils se sont perdus dans l'underground orque.

L'Enzymeur (il va falloir le persuader ou le baratiner), chuchotera avec son garde du corps, puis se tourne vers les PJs.

"Bon ça va, barrez vous..."

Si les PJs demandent ce qui se passe ici, il pretextera une réunion d'amoureux de la bécane et de la bagnole (c'est à demi-vrai).

Les PJs peuvent rester, mais ils seront surveillés de près.

"Un seul baraquement est accessible au public, celui de la taverne. Si je vous voie fouiner ailleurs, vous serez bon pour une balle entre les deux yeux."

Une fois la mise au point faites, les PJs sont relâchés. ils auront le garde du corps orque sur les basques, qui ne sera même pas discret.

_ A partir de son travail.

Il n'en bouge pas de la journée, sauf si on l'invite à manger dans un restaurant populaire à quelques centaines de mètres. Dans ce cas là, entre 12 heures/13 heures il s'absente et se rend au restaurant le plus proche, un restaurant multi culturel (mais très fade...).

25 pour cent de chance par jour que cela arrive.

Il part de son travail vers 13 heures 30, 14 heures et va directement chez lui.

L'endroit est constitué d'un grand parking pour voiture et poids lourds et de 3 entrepôts. Impossible d'entrer sans découper le grillage électrifié et il n'y a qu'un point de sortie (qui fait également entrée). Pour entrée, il faut montrer patte blanche. Les agents sont très scrupuleux.

Il ne quitte jamais son boulot pour rejoindre le quartier général du Combat urbain clandestin.

Des solutions de contournement

Intégrer le combat urbain.

Les PJs peuvent décider d'essayer de pénétrer le Combat Urbain en se portant candidat. C'est possible en utilisant les bons arguments (bon roleplay recommandé) avec les bons contacts (Docs Des Rues, Arrangeurs, Gangers, Barmans, bref les contacts de la rue), Mastiff étant le seul gérant de la section "Combat Urbain Clandestin", ils tomberont sur lui dès les premiers combats. Par contre, l'attente sera longue (3 semaines), avant que leur contact ne leur dégote un autre contact pour dénicher une équipe de challengers qui acceptent de jouer contre des nouveaux.

Les Pjs auront donc rendez vous avec un certain Enzymateur, dans un bar appelé Spin Trucks. Cf plus loin.

Pour des rumeurs.

Il est possible que les PJs écument les bars et autres boîtes de tout Seattle afin d'essayer de choper des rumeurs et autres ragots.

Solliciter l'aide des Videurs, Barmans et autres contacts est tout à fait envisageable.

Il arrivera qu'un de ces contacts appellera les PJs et "dénonce" des personnes qui en parlent.. De fil en aiguille, ils arriveront sur le "quartier général" du combat urbain.

Intégrer la boîte.

Si les PJs tentent de persuader l'agent qu'il aimerait rencontrer un responsable (quelle qu'en soit la raison), l'agent les fait entrer dans un bureau limitrophe au poste de sécurité. Au bout d'une demi heure d'attente, Ivan Evans (drh des entrepôts) arrive avec une petite malette qu'il pose à côté de lui. Il discute avec les PJs et répond à toutes les questions officiels concernant la boîte et les employés (même Mastiff, mais il éludera tout passé de Shadowrunner de celui ci).

Il a un seul poste de manutentionnaire à pourvoir, à mi-temps et payé le minimum syndical.

Note: Il n'est absolument pas au courant des faits clandestins qui sont reprochés à Mastiff, par conséquent il ne pourra pas les aider à ce niveau là.

Note²: Si des questions ont été posées sur Mastiff, Evans le mettra au courant de l'intérêt que lui porte "certaines personnes visiblement hostiles".

Une solution culottée

Aller directement voir Mastiff et lui proposer ses services en tant que combattant. Il niera participer à de telles choses.

Deux jours plus tard, si les PJs ont pensé à lui filer un numéro où les joindre, une certain

Enzymateur les appelle. Le visiophone est coupé, la voix est bourrue et donne l'impression que la personne qui parle est bourée. Le gars leur donne rendez vous le soir même dans un bar de Tacoma, le Spin Trucks; Qu'ils demandent l'Enzymateur au bar et ils seront correctement orientés.

Le bar Spin Trucks

Un grand bar bruyant et crade. Certains projos ne semblent pas fonctionner. Une faune bigarrée de métahumains fréquentent l'endroit abruti de hard rock old school. Ils ont tous des tatouages et piercings plus ou moins visibles, une bière à la main, des treillis, des pantalons en cuir et parlent plus ou moi bruyamment. Divers photos de bagnoles et motos customisées décorent les murs de la salle.

Les gens ne font pas attention à l'entrée des PJs, quelque soit les styles des PJs. Le barman (mais pas les serveurs/ses, qui les renvaieront sur le barman) orientera les PJs vers une table au fond de la salle. Ils y voient un orque, cheveux longs bouclés, blouson en cuir, T-shirt métal ""New Testament", des grosses bagues avec des rubis décorent sa main. Deux types, un troll et un orque boivent leur bière à côté de lui. Lorsque les PJs arrivent, il parle au téléphone. Il dit à son correspondant qu'il reçoit des invités puis raccroche.

"Alors c'est vous qui voulez intégrer les combats urbains clandestins ? On cherche de la viande pour renouveler le stock de viande (rictus)... Si vous êtes une équipe complète c'est encore mieux. 2000 nuyens par match. C'est le tarif pour les noobs. Vous êtes trop jeunes pour la compétition, mais si vous remplacez un gars d'une équipe plus huppée, c'est 5000 nuyens. Gagner un match ne rapporte rien en amical, en compétition c'est aléatoire, mais faut gagner en amical pour espérer participer à une compèt".

Il s'arrête pour s'allumer une cigarette roulée.

"J'ai fini mon speech, toujours motivés ?"

Si les PJs refusent, il leur donne congé.

Si les PJs acceptent, il leur donne rendez vous pour le lendemain 20 heures à ce même bar.

Le lendemain.

Dès l'arrivée des PJs, ils sont embarqués dans une voiture (si ils sont arrivés avec la leur, ils sont invités à suivre la voiture de tête.) Ils roulent jusqu'à Carbanado (le quartier orque de Seattle), puis bifurquent direction Auburn.

Après une bonne heure de route, ils arrivent devant une grosse bâtisse grise, en béton grossier. Un autre petit bâtiment est situé un peu plus loin et entre pleins de baraques plus ou moins engageantes contre les parois d'une sorte de ravin. Des voitures, motos et trucks sont garés devant ce bâtiment.

Le lieu est agité comme une fourmillère, il est ainsi difficile de distinguer le moindre le garde. Des fûts sont débarqués des trucks, du matériel lourd, des caisses "UCAS Army", des gens aussi descendent de bus...

Les PJs sont invités à suivre Enzymeur dans une baraque. Un bureau crade, trois autres fauteills

crades trônent dans la pièce. Un ordinateur avec des câbles dans tous les sens est la seule décoration de la pièce. Enzyme s'assoit devant et l'allume. Les PJs se mettent où ils veulent, tant que ce n'est pas derrière lui. Les gardes du corps d'Enzymes adossent aux coins de la pièce derrière l'orque.

"Bon alors, il me faudrait des pseudos et un nom d'équipe, lâchez vous ici tout est permis... Pas comme dans ces compétitions de pédés officielles..."

Il prend note dans son ordinateur. Puis il ferme le bureau, une fois les PJs sortis.

"Bon, les gars faites votre vie... J'enverrai un mec vous chercher si il y a un match, en attendant c'est quartier libre. Le bar est par là (il montre une grosse baraque où pleins de monde s'agite).

Il s'en va et disparaît dans le bâtiment en béton armé suivi de ses toutous.

Les PJs peuvent faire mumuse avec leurs appareils d'espions.

Toutes les baraques sont inaccessibles (des gars bien armés le leur feront comprendre). Sauf la grande baraque du bar.

Si ils entrent, ils verront Mastiff accouder au bar en grande discussion avec un humain, lunettes de soleil, crâne rasé, deux datajack au coup, grande barbichette tressée, blouson de cuir et jean. Qu'il connaisse ou pas les PJs, il ne réagit que mécaniquement à l'arrivée des Runners.

Note: Ils discutent de la mise en place des nouveaux paris. Si les PJs ont ce qu'il faut, ils peuvent tenter d'enregistrer la conversation.

Note²: L'humain s'appelle Sthood, un des meilleurs decker de la ville (un peu de roleplay permettra aux PJs de l'apprendre, et jet d'étiquette: Matrice seuil 8 permet de le confirmer).

Infos diverses.

Infos concernant Chez Big Stokes

- * Petit bar à strip tease sans classe de Downtown sud.
- *Gérer par Gros Terry, aussi appelé "Big". Son nom officiel est "Terry Stokes".
- *Et par un autre type, "Billy La Banlieue"
- *Ils gagnent des thunes surtout grâce aux paris, à la limite de la légalité.
- *Harvey "Strip" Travino, responsable du policlub humanis local, y passe régulièrement.

Rendre visite à Chez Big Stokes.

Ils pourront obtenir de jolis photos du gérant et de son sbire.

Renseignements au KBBL system

Ils savent tous qu'il s'agit d'une radio pirate. Ils auront un rendez vous avec un "journaliste" après

trois jours de chat et de souris avec ce contact.

"Shuffle" leur parlera dans une ruelle sombre. Il connaît tout le toutim, et sait également où se trouve le "quartier général". Egalement où va se dérouler le prochain match. Il échange l'info si les PJs rémunèrent grassement (2500 nuyens ou plus).

Don Corleone

Il recevra pacifiquement les PJs dans son restaurant d'Everett. Ils nieront toute implication dans le combat urbain clandestin avant de rejoindre sa superbe villa dans Bellevue. Les PJs n'auront besoin de rien pour comprendre qu'il ment.

Il n'hésitera pas à lancer Gros Toni et ses 3 copains aux trousses des PJs si il se rend compte qu'il est filé ou menacé afin de les buter bien sûr.

Ses quatre mousquetaires n'hésiteront pas à les attaquer dans les rues de Redmond ou de Puyallup. Ils éviteront néanmoins tout conflit dans les infrastructures de Mastiff et l'Enzymateur. Ils se contenteront de filer les PJs au train afin de les attaquer au bon moment.

Note: Si les PJs intègrent le combat urbain clandestin, leur mission sera annulée.

Entrer dans le "quartier général" en touriste

Se mêler à la faune du quartier général.

Si les PJs ne font pas de vague, les gars ne font pas attention à leur arrivée. En fait, l'accès est pour ainsi dire ouvert. Si ils s'approchent trop des baraquements autres que la taverne, ils se feront sermonner par les gardes dispersés dans le camp.

Lieu du match.

Le soir suivant leur arrivée, les PJs apprendront par les rumeurs (et le tableau dans la taverne) le lieu du prochain match: Une fonderie désaffectée de Puyallup. S'y rendre n'est pas difficile, il suffira de suivre le mouvement.

Si les PJs ont intégré le combat urbain clandestin, ce sont eux qui jouent contre d'autres types, les Blooming Claws, aux couleurs rouge vif.

Ils leur sont fournis l'équipement nécessaire au jeu.

Espionnage du "quartier général"

Ce n'est pas trop difficile, personne ne fera attention à eux. Ils seront donc témoins de la fourmilière. Ils verront Mastiff discuter avec des gens et entrer dans une baraque très fréquentée. Puis, 2 trucks démarrent, ce qui provoque une agitation impressionnante: quasiment tout le monde monte dans leur voiture respective.

Visiter le site "vide".

En fait il est pas totalement vide. Il reste quelques bikers, le tavernier, quelques pékin(e)s et quelques gardes (les pontes étant partie, ils assurent le service minimum). Il n'y a rien de bien intéressant, mais sais-t-on jamais, les PJs peuvent décider que si.

Suivre la foule.

Personne ne fera attention à leur imbrication au sein de la file. Ils arriveront sur le site du match.

Le site du match.

Une grosse fonderie désaffectée, et en partie en ruines. Beaucoup d'endroit ne sont plus que constitués par les structures métalliques dénudées par l'oxydation....

Pour les alentours, au nord il y a pleins de bâtiments bancals, au sud des egoûts en plein air où il est très facile de chuter. Deux "ponts" en métal avec une rambarde ont été installés. Ils ne sont pas spécialement entretenus, mais ont l'air récents et relativement solides. A l'ouest, l'entrée, avec deux routes, l'une libre qui donne accès à la partie publique (Bar, parking, et évidemment les "places spectateurs" - qui ne sont pas réellement séparées de l'accès "privé"), l'autre qui permet d'accéder à l'enclos, gardée uniquement à l'endroit de cet enclos. A l'est du site, un fossé assez profond et "herbeux" (des orties et autres plantes inamicales), des barbelés et des restes de mur et béton et enfin un gigantesque terrain vague, pleins de déchets urbains et de clochards dans des abris de fortune.

Il y a quelques baraquements, une taverne, des vestiaires pour les équipes, le bureau des gérants (il y a l'Enzymateur et **25 pour cent de chance pour que Mastiff y soit, en général celui ci se contente de gérer les faux papiers et prendre des commandes, sauf gros match**).

Seule la taverne est public, les autres bâtiments sont dans un enclos et seuls le staff (équipes comprises) ont accès à l'intérieur de cet enclos. Les consignes sont strictes, si ils disent être un ami d'une personne du staff, cette personne est directement amenée à l'entrée de l'enclos.

Se mêler aux spectateurs du combat urbain

C'est facile et accessible à tous.

Ils voient facilement les caméramen de la KBBL System. De bonnes photos en perspective.

Le match

Si les PJs participent, ils ne sont pas témoins du match, évidemment, puisqu'ils le vivent.

Si les PJs ne participent pas, ils assistent donc au match.

Intervention de la Lone Star !

De préférence, faites les intervenir lorsque les PJs sont à la fonderie.

Ils sont là car une des divisions de la Lone Star (Traffics et Contrebande) tente de capturer l'Enzymateur. Il a eu en effet des infos comme quoi celui ci serait un trafiquant de drogues naturels. Les PJs ne le savent pas, l'Enzymateur si: Il l'est à l'occasion mais sur place rien ne le prouve.

Un citymaster et deux motards se mettent en position de l'autre côté des ponts. Quatre citymaster avec chacuns 6 hommes (sans le chauffeur), 4 voitures de patrouille (Chauffeur plus un passager) et 6 motards bloquent "l'entrée principale", Une voiture de patrouille et deux motards se mettent pas loin des fils barbelés (ils éloignent les clochards à coup de botte au cul). Rien n'est visible dans les bâtiments.

Trois snipers de la Lone Star sont déposés dans les bâtiments bancals au moment où les PJs se rendent compte que le lieu est cerné. Les véhicules qui les ont déposés (trois). Le chauffeur garde la voiture, chaque sniper a un homme en couverture, dans les bâtiments.

Une projection astrale permet de compter les flics présents et de trouver l'emplacement des snipers et des flics qui les couvrent.

A moins que les PJs soient partis en ballade, dans ce cas, ils croisent les véhicules en fonction de l'endroit dans lequel ils se rendent. La Lone Star ne fait pas attention en les croisant, même si ils portent un lance roquette sur leur dos...

Le Siège.

Des pékins tentent de passer à travers le cordon policier. Ils sont refoulés par des tirs de flashball.

"Enzymateur, ici Mathew Dimmons, Enzymateur tu m'entends ? Rends toi tu es cerné !"

Une dizaine de voiture démarrent quasi en même temps et se mettent en position de façon à bloquer l'accès au site. Des hommes se mettent en position, fusil d'assaut dans les mains.

Une camionnette se place en deuxième rideau. Un orque cheveux longs bouclés (l'enzymateur) en descend, et tête baissée rejoint le premier rideau, un pistolet à la main et un porte voix dans l'autre main.

"Dimmons, je ne savais pas que tu servais à quelque chose pauvre naze! "

"Ne la ramènes pas Enzymateur, tu vas te retrouver à lécher le sol de ta cellule beaucoup plus rapidement que tu ne le crois !"

Ils échangent ainsi diverses répliques pendant un petit moment puis ils se calment avec une discussion au point mort, l'Enzymateur ne voulant pas se rendre et la Lone Star décidée a mener le siège jusqu'au bout..

Note: Ni Mastiff ni l'Enzymateur ne voudront utiliser le tunnel de l'underground orque (si le siège se fait au quartier général). Une charge est placée et explose l'ascenseur (ils ont largement les moyens de reconstruire trois ou quatre milliards d'ascenseurs de ce type). L'explosion provoque quelques tirs de la Lone Star., avec répliques immédiates des hommes de l'Enzymateur. La fusillade reste courte, et n'occasionne aucun dégât dans au cun camp.

Des gars de l'enzymateur se placent en couverture des ponts. (5 armés de fusils d'assaut, avec quatre véhicules en couverture.

Les PJs peuvent décider de forcer le barrage. Ou qu'ils patientent. Bien sûr, le match de combat urbain est interrompu, les caméramen de la KBBL System rangent le matériel et sortent leurs armes.

_ Si les PJs forcent le passage, quatre motards et un hélicoptère poursuivent les PJs.

_ A la nuit tombée, vers 23 heures, Mr Johnson appelle l'un d'entre eux.

"Messieurs, j'espere que je ne vous derange pas ?"

Il est possible que les PJs soient en effet un tantinet occupé. Dans ce cas là, il leur demande de les rappeler un peu plus tard. Autrement, il leur explique qu'il a un plan mais il faut qu'ils tiennent pendant au moins deux heures.

L'Enzymateur semble organiser une sortie.

Note: Si un ou plusieurs PJs sont prêts de l'Enzymateur, ils peuvent apprendre que des Snipers sont postés dans les bâtiments au nord du site. Quoiqu'il en soit, deux hommes se rendent dans une des baraques et en sortent avec des fusils à lunettes puis se mettent en position face au nord. Des camions et des voitures sont alors disposés de façon à créer une série de couvert.

Aux PJs de voir ce qu'ils font. Noter que si les PJs tentent une sortie, ils bénéficieront du soutien des hommes de l'Enzymateur.

Le plan de la lone star.

Le Johnson les rappelle. Si les PJs ne répondent pas ou prétendent être occupé, il leur demande de les rappeler au plus vite.

"Bon, voilà le plan que je vous propose: Un citymaster s'approchera des ponts. Vous sortez en force du côté des ponts, le citymaster vous attendra pour prendre la fuite. Vous verrez, il n'a pas de plaque d'immatriculation. Deux agents à moi posent le véhicule, et je m'arrangerai pour qu'il n'y ait que des répliques sporadiques de la part des agents Lone Star sur ce poste.. Ah oui, par contre ils tirent mollement sur le camion, afin de faire illusion."

Si les PJs acceptent, Johnson rajoute:

"Euuuuuh, par contre je vous demanderai un truc... Euh, d'une part je souhaiterais que vous évitiez de tuer les agents sur le poste et ensuite, bah, j'aimerais que vous restituiez le véhicule, hein..."

Il tente donc de négocier - mais quelque soit le résultat de la négociation, il tient parole pour le plan d'évasion.

Un hélicoptère venu de nulle part commence alors à survoler la zone.

Si les PJs refusent, le Johnson tient à leur signaler l'importance de la bonne entente entre lui et les ombres, mais qu'il n'a pas d'autres plans à leur proposer...

En tous les cas, il est prêt à les écouter si ils ont un meilleur plan à lui proposer. A vous de juger de la faisabilité (et n'oubliez pas de récompenser le - les - PJ -s- de leurs éventuelles bonnes idées) et des moyens dont dispose Einricht, qui sont loins d'être énorme.

Si ils optent pour le plan de Einricht, un citymaster arrive 20 minutes plus tard au delà des ponts. Les PJs le traversent sans se faire tirer dessus, puis grimpe dans le véhicule. Si effectivement les agents se contentent de tirer dans l'arrière du véhicule, ils sont néanmoins poursuivi par un hélicoptère.

Se rendre.

En voilà une sottise mais pourquoi pas ?

Ils en subiront les conséquences, par contre Einricht les fera libérer après 6 mois de taule grâce à ses relations. Ils n'entendront plus parler de lui.

Par contre, ils perdront tout leur matériel, donc les infos qu'ils ont pu glaner, les armes etc, tout ce qu'ils avaient lors de leur arrestation en clair. Ils ne pourront donc pas demander le reste de la somme promise.

Autres conclusions

Et sinon, ils peuvent avoir réussi à s'échapper du siège, ou simplement être passé à côté.

En ce cas, au bout de dix jours d'enquête serrée, il les appelle pour leur donner rendez vous à nouveau au Machstick's un soir. Même cinéma que lors de l'entretien d'embauche, il jaige toutes les infos, bandes, photos, vidéos et informations diverses en rapport avec l'affaire.

A vous de juger si les infos en vaille la peine, mais grosso modo:

Vous considérez que les infos sont maigres ou trop superficielles: Il encourage les PJs à continuer et leur faisant des critiques assez tièdes. Le deal ne change pas, et il les rappellera dans une semaine (il y aura donc un nouveau rendez vous au club privé).

_ Vous considérez que les infos sont suffisantes: Il remercie les PJs et leur paie la somme promise sans plus.

_ Vous estimez qu'ils ont pris des risques pour des infos intéressantes, ont remué leurs contacts, etc: Il paie la somme promise et leur verse à chacun 3000 nuyens de prime à chacun.

Maintenant le choix est assez réduit, donc fin du scénario et distribution de karma.

Les points de Karma

_ Avoir survécu à la mission: +4 pts
Clause classique.

_ Roleplay: +1 ou +2 pts.
Par rapport aux contacts surtout, par exemple lorsqu'ils doivent baratiner l'Enzymateur, dénicher des rumeurs, etc

_ Bonnes idées: +1 ou +2 pts.
Clause classique.

_ Investissement dans le scénario: +1 pt.
Clause classique et sujette à beaucoup de débats, donc faites en ce que vous en voulez.

_ Participer à un match: +1 pt.
Les PJs qui ont joué un ou plusieurs matchs, ils gagnent ce point.

_ Si les PJs ont eu la prime de 3000 nuyens: +1 pt.
Uniquement si ils touchent la prime de 3000 du fait du nombre et de la qualité des infos. Par conséquent tous les PJs le touchent.

_ Si les PJs se sont rendus: -1 pt.
C'est une très mauvaise idée.

_ Si les PJs n'ont pas tirés le moindre coup de feu (hors combat urbain puisque de par la nature de ce sport elle nécessite un tir): +1 pt
Tout est dans l'énoncé, mais le point est pour tout le groupe, si UN joueur a utilisé son arme ce point est perdu. Bien sûr, il est possible qu'ils se soient servis de leur arme uniquement pour jouer un rôle (par exemple, braquer une personne pour obtenir des infos).

Le Combat Urbain

_ Le but.
Deux drapeaux sont disposés dans la base de chaque équipe. L'équipe A doit prendre le drapeau adverse et le ramener au sien pour marquer un point. A ce moment là, l'équipe marque un point
Les guerriers retournent à leur base et repartent au signal.

_ Fonctionnement de l'équipement du combat urbain.

Il est composé de trois éléments:

- *L'electro matraque
- *Gilet électrique
- *Fusils laser

L'electro-matraque correspondent aux matraques volées à la Lone Star, elles sont néanmoins modifiées afin de ne pas trop blesser la victime....

Dissimulation 4 Allonge 1 Dégâts: 12M

Gilet Electrique:

Le Gilet électrique est configuré pour attirer les tirs du fusil laser, afin que le laser ne touche pas le corps de son porteur. Lorsqu'il est touché, le porteur du gilet est paralysé au sol par des décharges électriques pendant 15 - CON rounds, et qui inflige sur le coup 6M étourdissant. Le Gilet inflige 6L étourdissant à chaque round d'immobilisme, mais l'intérêt est que le porteur a un malus de +10 sur toutes ses actions pendant ces rounds.

Il est possible de réduire ce malus à +8 avec un jet de Réaction seuil 12, sachant qu'il est impossible de le tenter le tour suivant la paralysie.

Une fois la paralysie passée, le Combattant peut se relever et reprendre le jeu.

Il est formellement interdit d'attaquer un homme à terre, cela se sanctionne par une expulsion de 5 à 10 minutes (L'arbitre qui décide).

Les fusils laser sont spécifiques du combat urbain et ont été détournés du circuit traditionnel. Les fusils ressemblent à des armes de laser games. Ils n'infligent aucun dégâts, vu qu'ils ne peuvent pas toucher de corps.

Le match d'un combat urbain dure 30 minutes x 2.

L'organigramme du combat urbain clandestin:

- _ Le Chef et chef de la sécurité (L'Enzymateur)
- _ L'intendant (matériel et choix des sites) (Mastiff)
- _ Gérant de la communication (liens avec bookmakers et publicités via les télé pirates) (Sthood)
- _ Don Corleone, fournisseur d'armes et matériel.

Ordinateur de poche de Mastiff

Dans trois jours:

Arrivage de matériel

Dans 5 jours:

Rendez vous dans un restaurant (celui de Don Corleone).

Dans 6 jours

Rendez vous avec Bertho (Agent d'une équipe de combat urbain)

Munitions des gladiateurs:

Les armes lasers utilisées lors des matchs n'infligent aucun dégâts létaux. Il est d'ailleurs impossible de toucher une personne autre qu'une cible portant le gilet spécifique des Combattants.

Glad 1:

Ares /15

FN-HAR /35

Chargeur Ares:

Chargeurs FNHAR:

Glad 2:

Ares /15

FN-HAR /35

Chargeur Ares:

Chargeurs FNHAR:

Glad 3:

Ares /15

FN-HAR /35

Chargeur Ares:

Chargeurs FNHAR:

Glad 4:

Ares /15

FN-HAR /35

Chargeur Ares:

Chargeurs FNHAR:

Glad 5:

Ares /15

FN-HAR /35

Chargeur Ares:

Chargeurs FNHAR:

Glad 6:

Ares /15

FN-HAR /35

Chargeur Ares:

Chargeurs FNHAR:

Glad 7:

Ares /15

FN-HAR /35

Chargeur Ares:

Chargeurs FNHAR:

Glad 8:

Ares /15

FN-HAR /35

Chargeur Ares:

Chargeurs FNHAR:

Les PNJs
Tournoi Gemenos 2009. Ou pas.

Les deux Gorilles du Matchstick's

*Le Portier.

Cheveux ras à la militaire, avec les pattes blondes, lunettes de soleil. costard noir. Un datajack visible, des gants.

CON 5

RAP 3

FOR 5

CHA 4

INT 3

VOL 3

Réserve de combat: 4

Réaction: 3

Initiative: 1D6 + 3

Essence: 5,8

Magie: 0

Etat (Armure 5/3)

Etourdissement:

Physique:

Cyberware:

Datajack

Equipement:

Veste renforcée.

Vêtements/costard ordinaires.

Lunettes de soleil ordinaire
Téléphone kit oreilles.
Créditube non certifié avec 800 nuyens

Arme:

Ruger thunderbolt Visée Laser
(Diss: 8 Munitions: /12 Dégât: 7 M Mode: Rafale)

Chargeurs à dispo:

Compétences:

Etiquette: Bar 4(6)
Combat mains nues 5
Intimidation 5
Pistolets 4
Athlétisme 5
Connaissances: Rues de Seattle 4
Connaissance: Bars de Seattle 4
Plongée 3
Négociation 3
Connaissance: Poker.3

*Le guide.

Grand homme élancé, de type italien, haut du crâne dégarni, légèrement penché en avant, costard, la quarantaine. Il porte une arme mal dissimulée au niveau de sa hanche (**Jet de perception seuil 6 pour repérer l'arme et jet de Connaissances:Pistolets pour reconnaître le modèle**). La veste de son costard semble assez épaisse.

CON 3

RAP 4

FOR 3

CHA 5

INT 4

VOL 5

Essence: 6

Magie: 0

Réserve de combat: 5

Réaction: 4

Initiative: 1D6 + 4

Etat (Armure 3/0)

Etourdissement:

Physique:

Cyberware:

Aucune.

Equipement

Vêtements/costard ordinaires renforcés
Téléphone bracelet.

Arme:

CESKA Black Scorpion
(Diss: 5 Munitions: /35 Dégât: 6L Mode: Semi-auto/Rafale)

Chargeurs à dispo:

Compétences:

Combat Mains Nues 2
Pistolets 3
Piloter Voitures 3
Etiquette 6
Negociation 6
Art de table 4

Le Johnson, "Steven Einricht"

CON 4	Réserve de combat: 5
RAP 3	
FOR 3	Réaction: 3
CHA 5	Initiative: 1D6 + 3
INT 3	
VOL 4	
Essence: 4,1	
Magie: 0	

Etat (Armure 3/0)

Etourdissement:

Physique:

Cyberware:

Compartiment dentaire: Stockage
Datajack
Mémoire 300 mp (Essence 1)
Yeux cybernétiques
 opticom
 Afficheur rétinien

Equipement:

Vêtements blindés
Créditube 3000 nuyens
Téléphone cellulaire set "oreilles".
Troubleur

Arme

Aucune

Compétences:

Armes tranchantes

Combat mains nues

Pistolets

Etiquette (Lone star) 6 (8)

(Rue) 7

Leadership 5

Négociation 4

Comptabilité 4

Informatique 4

Connaissance Lone star 6

Organisation Opérations Lone Star 5

Faire un cocktail 6

Les deux gorilles du Johnson

*L'orc 1 "Zip"

Orc en costard, des crocs fins, une peau lisse, cheveux blonds en brosse, un cure dent dans la bouche. Ses ongles sont obligeamment manucurés. Il ne se fera jamais cybernétisé, ne serait-ce que par principe. C'est un éveillé mais il ne le sait pas encore.

CON 5

FOR 5

RAP 3

CHA 4

INT 3

VOL 3

Essence: 6

Magie 6

Reserve de combat: 4

Reserve de combat astral: 5

Reserve de magie: 6

Réaction: 3

Initiative: 1D6 + 3

Initiative astrale: 1D6 + 23

Etat (Armure 4/2):

Etourdissement:

Physique:

Cyberware

Aucune

Equipement:

Costard Bonne qualité

Téléphone bracelet

Chapeau Bonne qualité

Holster dissimulable
Veste blindée (grand pardessus)
Ordinateur de poche (dans sa veste)
Détecteur de micro émetteur.
Créditube 1000 nuyens
Permis pour son Ares Predator
Ford Americar

Arme:

Ares Predator chromé argent (visée laser)
(Diss: 5 Munitions: /15 Dégât: 9M Mode: Semi-auto)

Chargeurs en réserve:

Voiture:

Ford Americar
Maniabilité: 4/8
Accélération: 8
Blindage: 2
Autonav: 0
Senseurs: 1
Charge 110

Vitesse: 60
Structure: 3
Signature: 6
Pilote: n/a
FC: 10

Etat de la voiture:

Compétences:

Combat à Mains nues 5
Pistolets 6
Conduire Voitures 6
Mode 6
Etiquete (lonestar) 4/6
Bars classes de Seattle 4
Bons Vins du Sixièmes mondes 4

*L'orc 2 "Zap"

Un peu moins classe que son frangin "Zip", reste qu'il s'habille en "faux-crade", blouson de cuir et jean délavé, lunettes de soleil. Il est jeune (18 ans) et envisage de devenir runner. Pour l'instant, il économise pour s'acheter une nouvelle moto, qu'il a perdu dans un accident.

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

Reserve de combat: 5

Réaction: 3
Initiative: 1D6 + 3

Essence: 1,75

Magie 0

Etat (Armure 5 / 3):

Etourdissement:

Physique:

Cyberware:

Bras droit cybernétique chromé argenté

Interface d'arme

Compartiment

Lame de poing rétractible

Reflexes Câblés II

Equipement:

Vêtements ordinaires

Créditube 400 nuyens

Permis pour Ares Predator

/4 patch stimulant

/1 patch dernière chance

Veste renforcée

Arme:

Ares Predator (visée laser, interface d'arme)

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

Chargeurs à dispo:

Compétences:

Armes cyber implantées. 4

Biotech 4

Combat à mains nues 6

Pistolets 6

Athlétisme 4

Etiquete (rue) 4 (6)

Conduire Motos 3

C/R Motos 3

Mastif

Fils d'une famille relativement bourgeoise, vivant dans une ferme dans le Conseil Corporatiste Pueblo, il accompagnait dès qu'il le pouvait ses parents à Seattle pour diverses raisons. Des amis à lui, pauvres, espéraient trouver en Seattle un lieu pour trouver un vrai travail. Un jour, il surprit une conversation entre deux contacts de son père et apprit alors la notion des ombres. Il s'y intéressa de plus près et comprit que l'un des hommes était un "Arrangeur", un type qui

permettait de transporter des hommes et des marchandises le plus discrètement possible, entre autre. Alors, il se servit des contacts de ses parents pour faire monter ses amis à Seattle, en échange de quoi ceux ci travailleraient pour les Arrangeurs pendant une periode. Il servit d'intermédiaire entre les Arrangeurs de Seattle et quelques autres contacts de ses parents et finalement, repris la ferme de ses parents en même temps que les intérêts de ses contacts à Seattle. Un de ses potes resta avec lui d'ailleurs, sous le pseudo de l'Enzymateur.

Son affaire fut démantelé par la Lone Star à cause d'un Runner appelé "Le Tchèque", un Runner avec qui il faisait des affaires occasionnellement. Il perdit tout, sauf sa ferme qu'il avait pris soin de cacher et de faire gérer par des amis de très longue date (Don Corleone, de Seattle)

Cette source de revenue préservée lui permis de se lancer dans un domaine peu risqué le temps de retrouver des contacts fiables au sein des ombres.

Description:

Mal rasé, âgé d'une quarantaine d'année, bouffi, oeil gauche cyber apparent, teint mat, cheveux nuque longue gris sale, front et haut du crâne dégarni.

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

Reserve de combat: 5

Réaction: 3

Initiative: 1D6 + 3

Essence: 3,6

Magie 0

Etat (Armure 2 / 1):

Etourdissement:

Physique:

Cyberware

Yeux cybernétiques 0,2

 Vision Nocturne 0,2 (g)

 Opticam 0,5

Filtres sonores sélectif 4 (oreilles) 0,2

Enregistreur (Oreilles) 0,3

Mémoire 400 mp 1

 Datajack

Equipement:

En tant qu'arrangeur, il peut avoir accès à à peu près tout le matériel existant pratiquement quand il veut.

Il porte sur lui:

Vêtements renforcés

Telephone bracelet

Ordinateur de poche (Pas de numero ni d'adresse sur lui, il joint par téléphone le QG et quelqu'un au QG fait la liaison).(cf appendice).

Troubleur

Arme:

Ares Silvergun (Visée laser sous le canon)

(Diss: 6 Munitions: /30 Dégât: 9G Mode: Semi-auto/Rafale)

Chargeurs à dispo:

Compétences:

Anglais 4 (lire/Ecrire 2)

Pistolets 4

Conduire Voiture 6

Etiquette 8

rue 8

Ombres Seattle 8

Conseil Corporatiste Pueblo 5

Corporations 4

Negociation 6

Espagnol 6 (lire/ecriture 4)

Combat Urbain 4

Reseaux Clandestins Seattle-CCP 6

Metallurgie 5

Folklore Kashina 4

Kosharis 4

Reseaux de contrebandiers 6

Gladiateurs de base

*Avec cybernétique.

Mals rasés, bruyants mais toujours de bonne humeur. Apres tout, pour eux c'est surtout un jeu.

CON 5

FOR 5

RAP 4

CHA 4

INT 4

VOL 5

Reserve de combat: 6

Réaction: 4 (8)

Initiative: 1D6 + 4 (8)

Essence: 1,95

Magie 0

Gladiateur 1

Etat (Armure 5 / 3):

Etourdissement:
Physique:

Gladiateur 2
Etat (Armure 5/3):
Etourdissement:
Physique:

Gladiateur 3
Etat (Armure 5/3):
Etourdissement:
Physique:

Gladiateur 4
Etat (Armure 5 / 3):
Etourdissement:
Physique:

Cyberware:
Bas Cybernétique 1
Interface d'arme 0,2
Griffes rétractibles 0
Datajack 0,2
Chipjack 0,2
Interface Neuromusculaire 6 (500 mp) 1,2
Reflexes boostés II 1,25

Equipement:
Vêtements ordinaires
Téléphone set "oreilles"

Armes:
Ares Predator Interfacé, Visée laser.
(Diss: 5 Munitions: /15 Dégât: 9M Mode: Semi-auto)

FN HAR Interfacé, visée laser.
(Diss: 5 Munitions: /15 Dégât: 9M Mode: Semi-auto)

Compétences:
Armes Cyber implantées 6
Pistolets 6
Pistolets mitrailleurs 6
Armes Lasers 5
Athlétisme 6

Tactique Combat Urbain 5
People 4
Chansons paillardes 6

*Sans cybernétique.

Tout aussi braillards et caractériels que les cybernétisés, mais plus soucieux de leur hygiène de vie.

CON 6
FOR 4
RAP 4
CHA 3
INT 4
VOL 4
Essence: 6
Magie 0

Reserve de combat: 6

Réaction: 4
Initiative: 1D6 + 4

Gladiateur 5

Etat (Armure 5 / 3):

Etourdissement:

Physique:

Gladiateur 6

Etat (Armure 5 / 3):

Etourdissement:

Physique:

Gladiateur 7

Etat (Armure 5 / 3):

Etourdissement:

Physique:

Gladiateur 8

Etat (Armure 5 / 3):

Etourdissement

Physique:

Cyberware:

Aucune.

Equipement:

Vêtements ordinaires
Téléphone set "oreilles"

Armes:

Ares Predator (visée laser)
(Diss: 5 Munitions: /15 Dégât: 9M Mode: Semi-auto)

Compétences:

Pistolets 6
Pistolets mitrailleurs 4
Armes Lasers 6
Athlétisme 6
Furtivité 4
Tactique Combat urbain 5
histoire du combat urbain 4
Stars du combat urbain 4

Enzymateur

Pote de Mastiff dans leur jeunesse, celui ci l'a aidé à faire un trou en UCAS. Il est resté au service des passeurs le temps de rembourser sa dette et s'est habitué au boulot. I;l a fait en sorte de conserver son poste et d'en hériter la direction. Il n'a commis aucun meurtre pour cela, étant en accord avec des principes de vie avec Mastiff.

CON 6

FOR 4

RAP 3

CHA 5

INT 4

VOL 5

Essence: 5

Magie 0

Reserve de combat: 6

Réaction: 3

Initiative: 1D6 + 3

Etat (Armure 4 / 2):

Etourdissement:

Physique:

Cyberware

Datajack 0,2

Chipjack 0,2

Interface de logiciels de connaissance 0,1

Interface d'arme 0,5

Equipement (sur lui, puisqu'il a théoriquement accès à tout):

Telephone set oreilles

Creditube 4000nuyens

Doc Wagon platine

Arme:

Ares Viper (interfacé, visée laser, balles fléchettes)

(Diss: 6 Munitions: /30 Dégât: 9F Mode: Semi-auto/Rafale)

Chargeurs balles fléchettes:

Compétences:

Pistolets 6

Fusils d'assaut 5

Pistolets mitrailleurs 4

Athlétisme 6

Plongée 4

Conduire moto 6

CR moto 3

Négociation 6

Interrogation 4

Etiquette (rue) 6

Carbanado 4

Rues de Seattle 6

Jeux vidéos 4

Combat urbain 6

Reseaux Koshari 3

Réseaux Orks des cascades 6

Underground Orks 6

NB: Il possède toutes les compétences de connaissances actives dans le livre en puce (excepté les compétences physiques), indice 4

Les 2 potes de l'Enzumeur***"L'orc Noir"**

Fier de son job, il mâche en quasi permanence du chewing gum. Plutôt du genre à ne pas prendre d'initiative, il se contente de faire son travail sans forcer.

CON 6 (7)

FOR 4

RAP 4

CHA 2

INT 3

VOL 4

Reserve de combat: 6

Réaction: 3 (7)

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

Essence: 0,5

Magie 0

Etat (Armure 5 / 3):

Etourdissement:

Physique:

Cyberware

Reflexes Cablés II

Bras Cybernétiques x 2 (non voyants)

Interface d'armes x 2

Equipement:

Vêtements ordinaires

Veste renforcée (gros blouson de cuir)

Ares Predator Customisés (Visée laser, interface d'arme) x 2

Téléphone cellulaire set oreilles

Menottes Plastacier x 2

Grenades fumigènes thermiques x 2

Créditube 1000 nuyens

Lecteur de vérification de créditube niveau 6

Brouilleur niveau 6

/3 Patch stimulant

/2 patch antidote

/2 tranquilisant

/2 dernière chance

Arme:

Ares Predator (Interfacé, Visée laser, customisé).

(Diss: 5 Munitions: /20 Dégât: 10M Mode: Semi-auto)

Chargeurs à dispo:

Ares Predator (Interfacé, Visée laser, customisé)

(Diss: 5 Munitions: /20 Dégât: 10M Mode: Semi-auto)

Chargeurs à dispo:

Compétences:

Pistolets (Ares Predator) 5 (7)

Armes de jet 4

Combat mains nues 6

Interrogation 6

Athlétisme 4

Furtivité 4

Conduire voiture 5

CR Voitures 4

Biotech 4

Underground orks 6

Groupe de Heavy métal Orks 6

Pogos 6

Planques Carbanado 4
Jargon de la rue (Seattle) 3 (5)
salles de concert de Seattle 4

*Le troll

Soucieux de sa santé, il fait des économies pour s'échapper de la clandestinité, et trouver un vrai travail. Reste qu'il est compétent dans son domaine et qu'il n'a pas d'autres compétences...

CON 10
FOR 10
RAP 2
CHA 1
INT 3
VOL 4
Essence: 1
Magie 0

Reserve de combat: 4

Réaction: 3 (9)

Initiative: 1D6 + 3 (4D6 + 9)

Etat (Armure 5 / 3 + Armure naturelle 0 / 1):

Etourdissement:

Physique:

Cyberware:

Reflexes câblés III

Equipement:

Soviet AK-97

Ruger Warhawk

Costards ordinaires

Veste renforcée

Créditube 800 nuyens

Boite de cigares ordinaires /6

Armes:

Ruger Warhawk (Visée laser).

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

Chargeurs à dispo:

AK-97

(Diss: 3 Munitions: /38 Dégât: 8M Mode: Semi-auto, Rafales, Automatique)

Chargeurs a dispo:

Note: Il ne le porte que rarement sur lui, il l'utilise surtout en voiture.

Compétences:

Pistolets 6

Fusils d'assaut 6
Athlétisme 4
Intimidation 4
Interrogation 4
Cigares 6
Musique Folklo Trolls
Réseaux de contrebande 3
Orks des cascades 3

Les gardes de la zone de combat.

Bruyants et mal éduqués, ils restent de relatifs bons éléments et plutôt soucieux de tenir leur rôle.

CON 4
FOR 3
RAP 4
CHA 3
INT 3
VOL 3
Essence: 6
Magie 0

Reserve de combat: 5

Réaction: 3
Initiative: 1D6 + 3

Garde 1

Etat (Armure 3 / 1):

Etourdissement:

Physique:

Chargeurs FN-HAR:

Garde 2

Etat (Armure 3 / 1):

Etourdissement:

Physique:

Chargeurs FN-HAR:

Garde 3

Etat (Armure 3 / 1):

Etourdissement:

Physique:

Chargeurs FN-HAR:

Garde 4

Etat (Armure 3 / 1):

Etourdissement:

Physique:

Chargeurs FN-HAR:

Garde 5

Etat (Armure 3 / 1):

Etourdissement:

Physique:

Chargeurs FN-HAR:

Garde 6

Etat (Armure 3 / 1):

Etourdissement:

Physique:

Chargeurs FN-HAR:

Garde 7

Etat (Armure 3 / 1):

Etourdissement:

Physique:

Chargeurs FN-HAR:

Garde 8

Etat (Armure 3 / 1):

Etourdissement:

Physique:

Chargeurs FN-HAR:

Cyberware

Aucune

Equipement:

FN-HAR

Vêtements ordinaires

Paquet de cartes.

Armes:

FN-HAR (Visée laser).

(Diss: 2 Munitions: / 38 Dégât: 8M Mode: Semi-auto, Rafales, Automatique)

Compétences:

Pistolet 4

Fusils d'assaut 4

Combat mains nues 3

blagues Vaseuses 6

Surveiller la zone 4

Don Corleone

Homme sec d'environ 45 ans, teint mat, une moustache carrée finement taillée. En smoking blanc rayé en noir, il possède un petit restaurant dans Everet, base qui lui permet de faire passer les ordres de Vince Ciarnellio.

CON 4

FOR 2

RAP 5

CHA 4

INT 4

VOL 3

Essence: 6

Magie 0

Reserve de combat: 6

Réaction: 4

Initiative: 1D6 + 4

Etat (Armure 3/0):

Etourdissement:

Physique:

Cyberware

Aucune.

Equipement:

Vêtements renforcés chics.

Compétences:

Gestion des affaires mafieuses 7

Leadership 6

Interrogation 6

Etiquette 6

Mafia 8

Rue 4

Rues de Seattle 4

Anglais (Lire/Ecrire) 6 (6)

Italien (Lire/écriture) 4

Art de la table 4

Vins 6

Réseaux Mafia Amérique du Nord 6

Psychologie 4

Gros Toni (Troll)

CON 11

FOR 9

Reserve de combat: 5

RAP 3
CHA 3
INT 3
VOL 4

Réaction: 3
Initiative: 1D6 + 3

Essence: 6
Magie 0

Etat (Armure 5 / 3):

Etourdissement:

Physique:

Cyberware

Aucune

Equipement:

Créditube 800 nuyens

Savalette Guardian

Ares Predator

Armes

Ares Predator (Visée laser).

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

Chargeurs a dispo:

Savalette Guardian (Customisés, Visée laser).

(Diss: 3 Munitions: / 25 Dégât: 8M Mode: Semi-auto, Rafales, Automatique)

Chargeurs a dispo:

Compétences:

Pistolets 6

Pistolets Mitrailleurs 6

Combat mains nues 6

Protection rapprochée 6

Cuisine italienne 6

Les 3 copains de gros toni.

*Le suivant de gros toni, chauffeur de la voiture de Don Corleone

Il est jeune et plein de motivation pour travailler comme interfacé, et bosser pour la mafia lui permet de se faire cybernétiser pour pas grand chose, et d'économiser un peu avant de devenir indépendant.

CON 4
FOR 3

Reserve de combat: 6
Reserve de contrôle:

RAP 5
CHA 3
INT 4
VOL 3

Réaction: 4 (contrôle: 8)
Initiative: 1D6 + 4 (3D6 + 8)

Essence: 2,8
Magie 0

Etat (Armure / Armure naturelle /):

Etourdissement:

Physique:

Cyberware

Datajack

ICV II

Equipement:

Vêtements ordinaires

CCME 4

Arme:

Aucune

Véhicule:

Chrysler Roadsturm

Maniabilité 3/6 Vitesse: 250 Accélération 14 Structure 2 Blindage 2 Autonav 4

Pilote 4 Senseurs 2 FC 5 Charge 50

Compétences:

Conduire Voiture 7

Conduire Poids Lourds 5

Conduire moto 4

CR Voiture 6

CR Moto 4

Etiquette Interfacé 5

Forums interfacés 5

Rues de Seattle 6

***Deux motards confirmés**

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

Reserve de combat: 7

Réaction: 5
Initiative: 1D6 + 5

Essence: 6
Magie 0

Motard 1

Etat (Armure 4 / 2):

Etourdissement:

Physique:

Motard 2

Etat (Armure 4 / 2):

Etourdissement:

Physique:

Cyberware

Aucune

Equipement:

Vetements normaux

Electro matraque

Remington Roomsweeper

Katana

Armes:

Katana

Dissimulation 3 Allonge 1 6M s

Remington Roomsweeper

(Diss: 6 Munitions -M: / 8 Dégât: 9G Mode: Semi-auto)

Balles a dispo:

Remington Roomsweeper

(Diss: 6 Munitions -M: / 8 Dégât: 9G Mode: Semi-auto)

Balles a dispo:

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:

Armes Tranchantes 4

Pistolets 5

Conduire Moto 6

CR Motos 4

Rues de Seattle 4

Etiquette Motards 6
Etiquette Mafia 4
Course de motos 6
Reseaux dela mafias 4
Garages de la mafia 4

Flies de la lone star

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

Reserve de combat: 5

Réaction 3
Initiative: 1D6 + 3

Essence: 6
Magie 0

Flic 1

Etat (Armure 3 / 0):

Etourdissement:

Physique:

Flic 2

Etat (Armure 3 / 0):

Etourdissement:

Physique:

Flic 3

Etat (Armure 3 / 0):

Etourdissement:

Physique:

Flic 4

Etat (Armure 3 / 0):

Etourdissement:

Physique:

Flic 5

Etat (Armure 3 / 0):

Etourdissement:

Physique:

Flic 6

Etat (Armure 3 / 0):

Etourdissement:

Physique:

Motard 1

Etat (Armure 3 / 0):

Etourdissement:

Physique:

Motard 2

Etat (Armure 3 / 0):

Etourdissement:

Physique:

Cyberware

Aucune

Equipement:

Ruger thunderbolt

Vêtements renforcés

Electro matraque

Compétences:

Combat à Mains nues 3

Etiquette 2 (Corporations 2, Rue 4)

Massues 2 (Electro matraque 5)

Pistolets 3 (Ruger Thunderbolt 5)

Voitures 3

(Motos 4)

Droit Urbain 4

Procédures policières 5

Psychologie 1

Les Blooming Claws.

*Le troll

CON 12

FOR 10

RAP 4

CHA 1

INT 3

VOL 2

Reserve de combat: 4

Réaction: 3

Initiative: 1D6 + 3

Essence: 6

Magie 0

Etat (Armure 5 / 3 + Armure dermale naturelle 1 / 1):

Etourdissement

Physique

Cyberware

Aucune

Equipement:

Equipement de Combat Urbain

Compétences:

Armes Laser 8

Tactique Combat Urbain 6

Massues 6

Leadership 6

Reseaux Combat urbain clandestin 6

Etiquette rue 4

Etiquette Combat Urbain 5

Stars du combat urbain 5

*les 4 humains.

CON 6

FOR 4

RAP 5

CHA 4

INT 3

VOL 4

Reserve de combat: 12

Réaction: 4

Initiative: 1D6 + 4

Essence: 6

Magie 0

Humain 1

Etat (Armure /):

Etourdissement

Physique

Humain 2

Etat (Armure /):

Etourdissement

Physique

Humain 3

Etat (Armure /):

Etourdissement

Physique

Humain 4

Etat (Armure /):

Etourdissement

Physique

Cyberware

Aucune

Equipement:

Equipement de combat urbain

Compétences:

Armes Laser 5

Tactique Combat Urbain 5

Massues 6

Reseaux Combat urbain clandestin 6

Etiquette rue 4

Etiquette Combat Urbain 6

Stars du combat urbain 5

Notes

