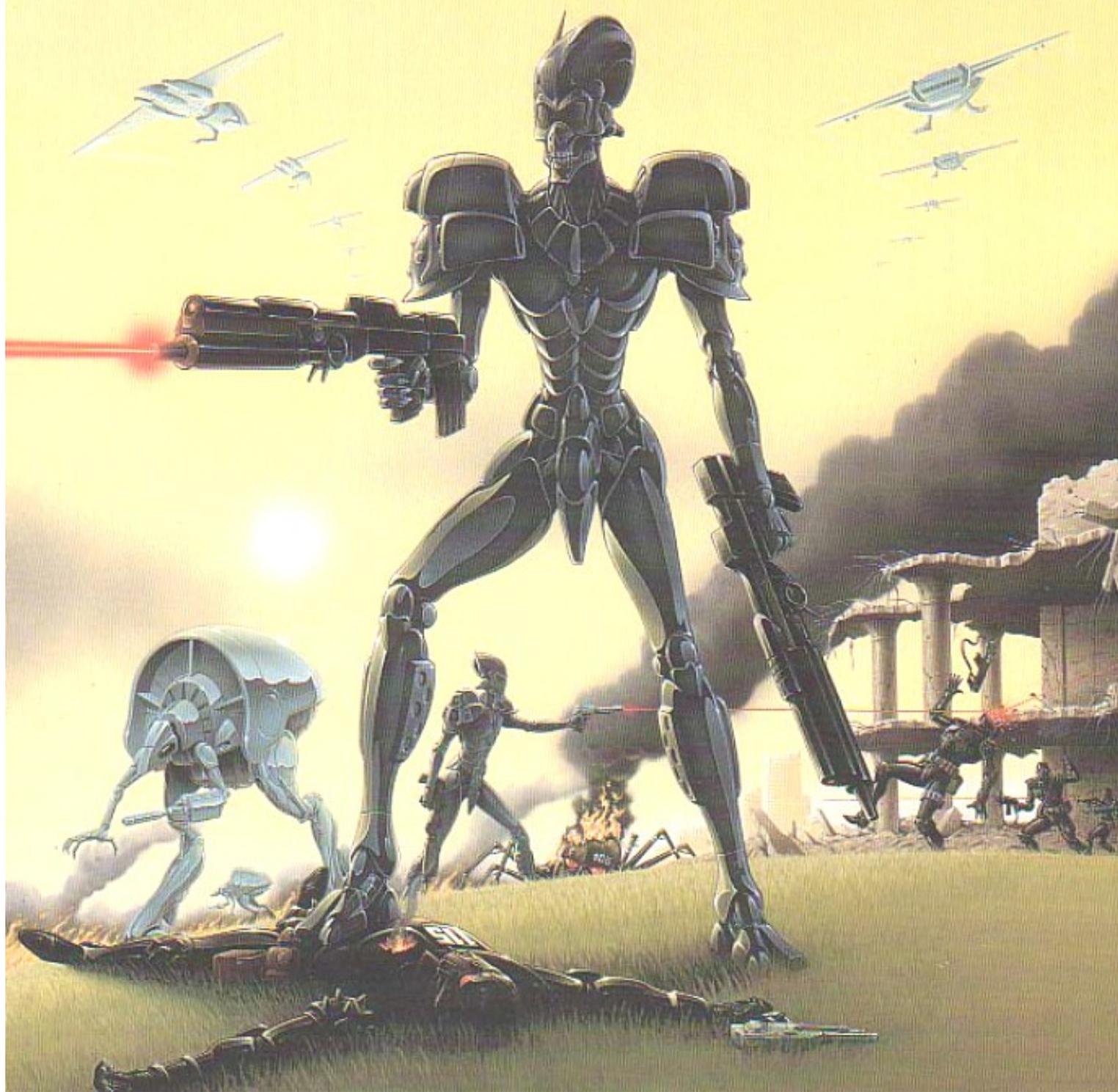


The Mechanooids





The Mechanoïds Campagne

La campagne des Mechanoïds débute à Chi Town, au début de l'hiver 105 PA.

PERSONNAGES PSIONISTES

Au moins un des joueurs doit posséder des pouvoirs psioniques, si ce n'est pas le cas, ou si le pouvoir n'est pas choisis, le MJ attribue le pouvoir Clairvoyance (Rp121) à l'un des joueurs: voir Cauchemars futurs.

RACES DBees

Un joueur peut, s'il le souhaite choisir une race Dbee parmi:

- Canines: Wolfen: Cp86
- Canines: Coyle: Cp86
- Canines: Kankoran: Cp88
- Elfe: Cp90
- Gobelin: Cp91
- Homme-ours: Cp85
- Nain: Cp89
- Ork: Cp91
- Ratling: Cp154
- Simvan: Sp111

Un PJ débutant pourra choisir un Atlante ou un Jeune Dragon à partir de la deuxième partie de la campagne: Go East & Die.

NATIFS DE CHI-TOWN

Un mercenaire, Rat des Cités ou borg peut être natif de Chi-Town: 80%. Dans ce cas il possède un appartement à la place de son véhicule et +5% en Survie urbaine. Les non-natifs possèdent leur véhicule ou leur équivalent en Cr.

SOLDATS DE LA COALITION

Un soldat de la Coalition peut être natif de Chi-Town: 80%. Dans ce cas il possède un appartement à la place de son véhicule et +5% en Survie urbaine. Les non-natifs possèdent leur véhicule ou leur équivalent en Cr.

Un Spécialiste militaire est considéré comme faisant partie des Forces Spéciales d'Elite, dirigées par le colonel Thadius Lyboc ("Nos seules traces sont des cadavres"), en mission de surveillance et d'infiltration.

Les autres sont considérés comme ayant été mis à pied après un comportement "déviant".



Campagne Mechanoïds

Prélude au Désastre

Burbs de Chi-Town

- Cartes de Chi-Town
- Etablissements remarquables
- Argot & Drogues
- Evènements dans les Burbs
- PNJs moyens
- Personnalités des Burbs
- Cauchemars futurs

Une histoire de famille

Promenade dans les Plaines

Des Souris & du Blitz

Trop belle pour toi

Parasitoïde

Le traître

Lady Blood

Bloody New Year

Evasion

Les Enfants du Désastre

Go East & Die

Le Mal parmi les hommes

Les Monteurs des Plaines Bleues

Parasitoïde II

Tonnerre Valeureux

Chaos Dévastant

Une nuée de Vautours

Washington RA

Invasion & Génocide

Au cours de la deuxième partie de la campagne, toutes les classes de personnages sont autorisées, un PJ débutant peut choisir un Atlante ou un Jeune Dragon. Les personnages psionistes ou Clairvoyants ne font plus de cauchemars: le vrai cauchemar, bien réel, a commencé.

La campagne est composée de 2 parties, à mélanger à souhait:

Invasion: toute une série de rencontres liées à la guerre contre les Mechanoïds, à intercaler avec les scénarios de Génocide, plus construits.

Génocide: la lutte contre les Mechanoïds, où les aventuriers vont jouer un rôle déterminant. Ces scénarios doivent être joués dans l'ordre, dans la mesure du possible.

Les stratégies de Mechanoïds, d'Hagan, d'Atlantis de la Coalition et des divers protagonistes de la guerre ne sont pas développées: se référer au Sourcebook.

L'histoire des Mechanoïds est à distiller à petites doses, elle fait partie de la trame de suspens des scénarios; de plus, selon le conteur, une histoire n'est jamais la même.

Invasion

Mechanoïds à gogo

Le bon, la brute et le robot & autres

Le bon, la brute et le robot

Garnak le Dragon-Chimère

Véhicule de Combat Multi-Brain

Le Sentier Douloureux

Les Dents de la Terre

Kittanis en guerre

De vieux amis

Le Prophète Monstrueux

Mechanoïds Hunters

Le Protecteur

Génocide

Le camp d'extermination

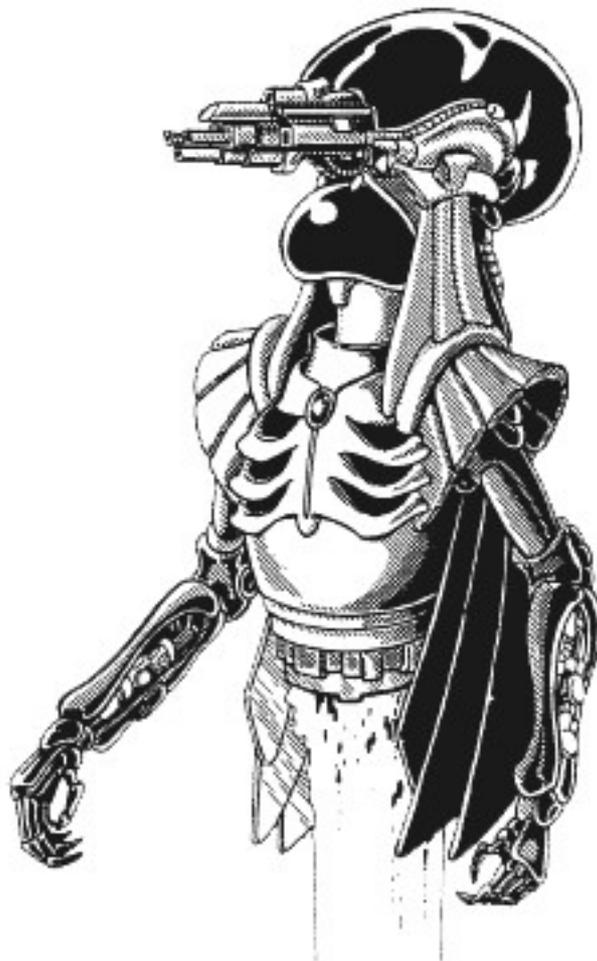
Brute 208514 MYP

L'usine de réplication

La Cité Changeante

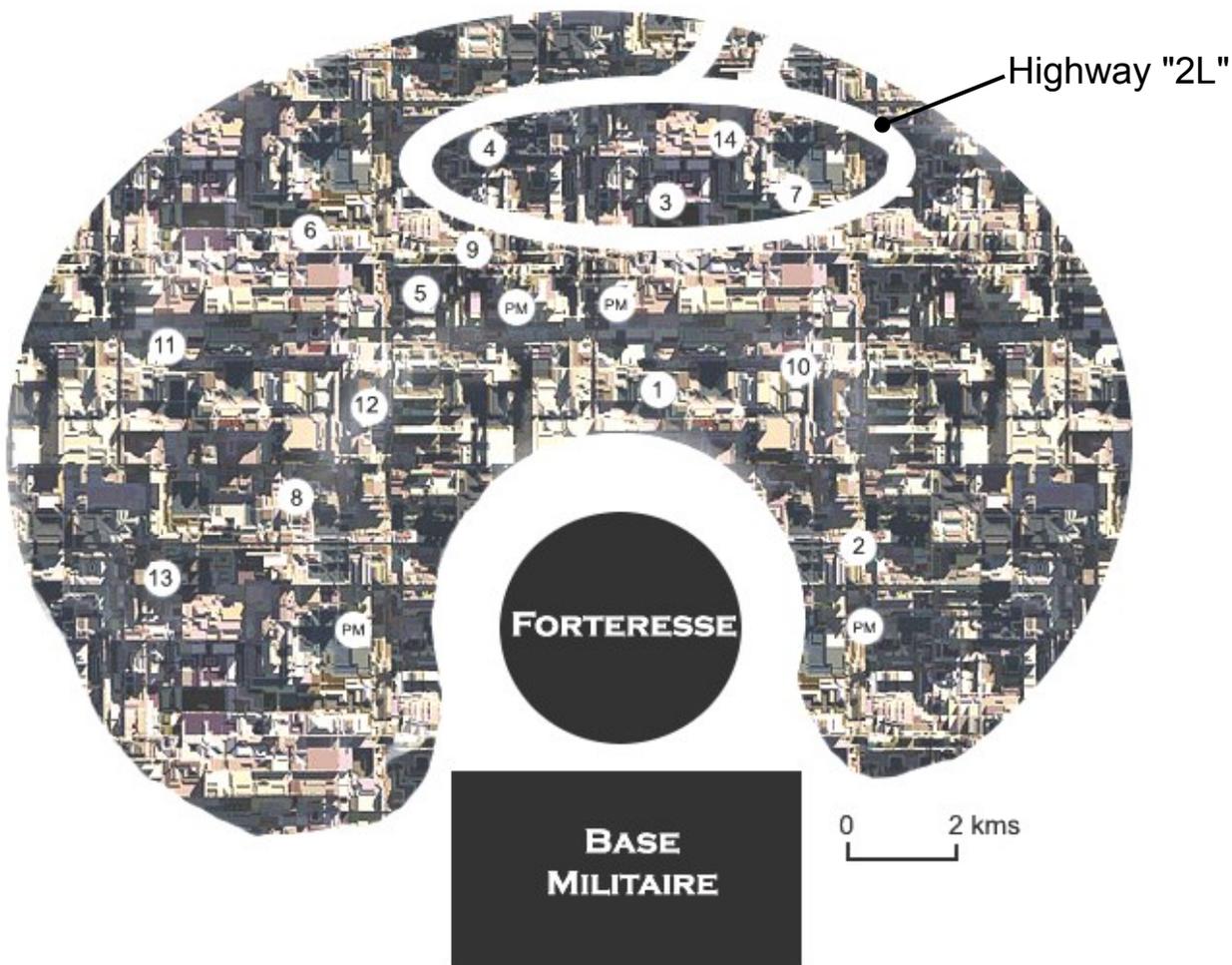
F.R.A.G

La Bataille Finale et le Dernier Survivant





Burbs de Chi-Town Carte



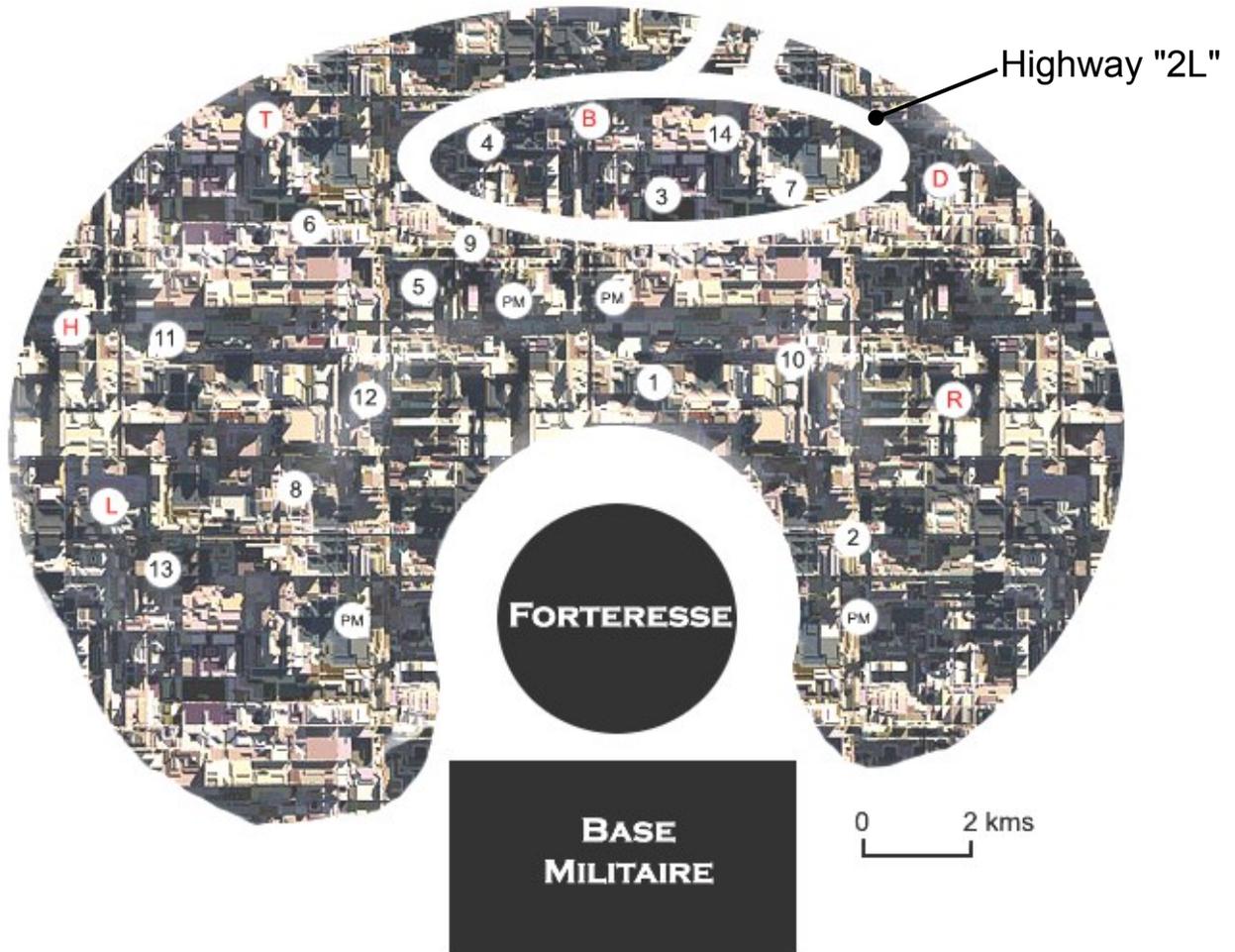
PM: poste de la Police Militaire de la Coalition

1. Magasin Wilk's Weapons
2. Concessionnaire Triax Industries
3. Bank de Chi-Town
4. Fist & Steel
5. Gold Palace Casino
6. Mégaphone
7. Harley Motors
8. Armurerie Amo's
9. The Wanted Saloon
10. Droïd Saloon
11. Caverne des Trognés
12. Red Joker Casino
13. Iron Man Body Shop





Burbs de Chi-Town Carte du MJ



PM: poste de la Police Militaire de la Coalition

1. Magasin Wilk's Weapons
2. Concessionnaire Triax Industries
3. Bank de Chi-Town
4. Fist & Steel
5. Gold Palace Casino
6. Mégaphone
7. Harley Motors

8. Armurerie Amo's
9. The Wanted Saloon
10. Droïd Saloon
11. Caverne des Trognés
12. Red Joker Casino
13. Iron Man Body Shop
14. Down's Hospital

- B. Repaire des B-Rats
- D. Repaire des Dévisseurs
- H. Bourgeon Heet
- L. Appartement de Lily

R. Appartement de Ron

T. Grand Temple des Enfants du Désastre



Burbs de Chi-Town

Etablissements remarquables

1. Magasin Wilk's Weapons

C'est la plus grande armurerie de Chi-Town, gardée 24h/24 par 6 Borgs on y trouve de tout, même des armes de Northern Guns. [Mais pas d'explosifs, ni de matériel militaire, ni d'armures de puissance, la Coalition veille au grain.](#)

2. Concessionnaire Triax Industries

Armurerie nouvellement installée, gardée 24h/24 par 4 Bots DVF-12 (Sp45); [tout le matériel de Triax Industries peut être acheté, par accord commercial avec la Coalition, sauf l'armure de puissance TX-1000 Ultimax.](#)

3. Bank de Chi-Town

C'est un bunker renforcé gardé par une milice de mercenaires, borgs et ex-Dog packs. [Survie urbaine réussie de plus de 20%: appartenant au Prince de Chi-Town.](#) n'importe qui peut ouvrir un compte anonyme dans cette banque entièrement automatisée; la Bank de Chi-Town prélève immédiatement 10% de la somme déposée et assure la sécurité du reste.

On peut également ouvrir un coffre (30 x30 x50 cm) pour déposer autre chose que des Crédits:

- à serrure codée: 500 Cr/semaine
 - à empreintes digitales: 1000Cr/semaine
 - à empreinte rétinienne ([infalsifiable](#)): 1500 Cr/semaine
- ou un conteneur (1 x1 x2 m) pour 2000 Cr/semaine de plus

4. Fist & Steel

C'est une arène couverte dans laquelle se déroulent des combats de gladiateurs: boxe, karaté, lutte et combats à l'arme blanche (au premier, deuxième ou troisième sang) s'y déroulent chaque nuit. le service d'ordre est assuré par des borgs. L'inscription coûte [1000 Cr \(afin d'éviter les désespérés et autres Débris\), mais le vainqueur d'un combat peut remporter 2D6 x1000 Cr selon sa cote.](#) [Survie urbaine réussie: le Fist & Steel est utilisé pour se faire remarquer pour ses talents guerriers, de nombreux gardes ou assassins furent embauchés ici.](#)



5. Gold Palace Casino

Le bâtiment ressemble à un lingot d'or, c'est le plus grand casino de Chi-Town, ouvert 24h/24; avec tous les jeux d'argent possibles: poker, roulette, loterie, machines à Crédits, et Fraggin' SAMAS.

Règles de Fraggin'SAMAS:

Points < 10: perte de $[100 - (\text{points} \times 10)]\%$ de la mise

Points \geq 10: gains: $(\text{points} \times 10\%)$ de la mise

La carte 1 du MJ compte comme un 15

6. Mégaphone

C'est une immense salle de concerts: B-Rock, Métal, Chant, DBee, qui donne des spectacles tous les soirs dans les 3 salles du bâtiment. De l'extérieur, 2 énormes enceintes semblent constituer les épaules du bâtiment. Pour les énormes concerts, du style de ceux du groupe à la mode: les "X-Térics" (chanteur: Jim Vox, guitaristes: Fast & Beavy, batteur: Bong, manager: Eddy Shark) les cloisons entre les 3 salles sont enlevées, ce qui donne une scène et un parterre immenses. L'entrée varie de 5 à 100 Cr, selon la réputation du groupe.

7. Harley Motors

Cet immense magasin et garage qui vend toutes sortes de motos, VTT, hovercrafts, de la marque, aussi bien que d'anciens véhicules (à CDS); Toutes les semaines, le magasin organise des courses sur la Highway, le vainqueur empochant 5000 Cr, le second 2000 Cr et le troisième 1000 Cr, pour une inscription de 500 Cr. Survie urbaine réussie: ces courses sont parfois utilisées par les gangs pour des compétitions internes.

La nuit des courses sauvages armées ont lieu sur la Highway, d'où son surnom "2L".

8. Armurerie Amo's

Tenue par le vieux mercenaire du même nom, ce magasin fournit toutes sortes d'armes "anciennes": pistolets, fusils, fusil-mitrailleurs, mitrailleuses (à DS).

9. The Wanted Saloon

Le propriétaire, loss Amon est un ex chasseur de primes. Ce saloon est connu pour être le rendez-vous des chasseurs de primes Survie urbaine réussie: et tueurs en tous genres. Des avis de recherche et autres Wanted sont placardés contre les murs, le plus important concernant "l'ex colonel Valder, traître à l'Humanité, assassin et déserteur, recherché par la Coalition mort ou vif 500000 Cr". Certains avis ne



sont pas émis par la Coalition mais demandent une simple recherche, d'autres une raclée, ou plus rares, la mort d'une personne.

10. Droïd Saloon

Le propriétaire, Rick "Metal Head" est un amateur de cybernétiques et bioniques. C'est le saloon high-tech de Chi-Town, fréquenté par des adeptes des implants et des borgs. **Survie urbaine réussie de plus de 20%: on peut trouver quelqu'un connaissant l'adresse de l'Iron Man Body Shop dans les Down's.** L'hôtel attenant au saloon est considéré comme l'un des plus sûr de Chi-Town (100 Cr/nuit)

11. Caverne des Trognes

Le propriétaire, Bro-Zel est un Dbee Homme-ours; Ce saloon est situé dans le sous-sol d'un immeuble en ruine, et est principalement fréquenté par les DBees et les mutants. **Survie urbaine réussie: les descentes de la Police Militaire sont fréquentes et brutales à cet endroit.**

12. Red Joker Casino

La propriétaire, Irvie "Rose Tadoo" est une femme d'une grande beauté et au fort caractère. C'est le casino le plus luxueux des Burbs, et le plus rustique: tout est fait pou recréer une ambiance "western". **Même le service d'ordre des Eclateurs et Eclateuses en tenue de cowboys ou cowgirls.** Cet établissement fonctionne 24h/24, ainsi que son hôtel et sa maison close. Il est fréquenté par de nombreux soldats de la Coalition en permission.

13. Iron Man Body Shop

C'est la principale Body Shop des Burbs, clandestine évidemment. **Survie urbaine réussie de plus de 20%: appartenant au Prince de Chi-Town.** Chaque implant est mis en place avec la plus grande efficacité et le choix est des plus larges, en cybernétique et bioniques.

14. Down's Hospital

Ce grand bâtiment en ruine sert de lieu d'accueil et de soins aux plus démunis des Burbs, Dbees compris. **Il est donc très mal vu par la Police Militaire.** l'extérieur ne est néanmoins moderne et propre. L'hôpital est dirigé par le Docteur Braghter. **Il a été créé et subventionné par Sire Talender, un Cyberchevalier, qui passe une fois par an pour voir si tout va pour le mieux et l'alimenter en Crédits nécessaires à son fonctionnement.** **Survie urbaine réussie: pour les nécessiteux, les soins sont gratuits.** Un gnome bossu nommé Groom accueille les visiteurs.



Postes de la Police Militaire de la Coalition

Ce sont des bunkers de 2 étages, dont l'entrée est surveillée 24h/24 par un Robot d'Assaut Urbain UAR-1 (Rp195), 2 SAMAS et une meute de Chiens mutants au complet. Chaque poste compte un effectif d'une centaine de combattants, dont la moitié sont des chiens mutants. Les individus arrêtés les plus dangereux sont transférés à la Base Militaire.

Downside

ou Down's. Le périmètre au-delà des postes de la Police Militaire se dégrade rapidement pour se transformer en un immense bidonville : Downside. Ce sont les quartiers les plus mal famés des Burbs, fréquentés par les DBees, les épaves, les Débris et les gangs incontrôlés. La présence de la Police Militaire est moins fréquente, mais les patrouilles sont puissamment armées et vindicatives. De nombreux monstres surgis des Rifts hantent Downside, où il est plus facile pour eux d'agir. La plupart de ces monstres viennent des ruines radioactives du Vieux Chicago, à 80 kms au nord. Bref, se promener non armé à Downside est une invitation au meurtre. Néanmoins des familles miséreuses et toutes sortes d'exclus arrivent à survivre dans les Down's.

La Forteresse

Haute de 3 kms, la Forteresse étend son ombre sur les Burbs. ses 4 entrées sont surveillées chacune par 2 Robots d'assaut Abolisher (Sp36), 3 SAMAS, une meute de Chiens mutants au complet et une vingtaine de Grognaards. **Survie urbaine réussie: s'en approcher sans raison valable et impérative est un bon moyen pour se suicider.**

La Base Militaire

C'est la plus grande base militaire de la Coalition, avec des milliers de Grognaards, des centaines de SAMAS, Sky Cycles et des compagnies entières de Cranaraignées, robots d'assaut de toutes sortes, Morts Volantes et autres transporteurs de troupes Mark V. L'activité est incessante de jour comme de nuit.





Burbs de Chi-Town

Argot & Drogues

ARGOT DE CHI-TOWN

Chenil: poste de la Police Militaire

2L: la Highway qui traverse les Burbs de Chi-Town

Down's: Downside

Chang: Chi-Town Gangman: membre d'un gang

B-Rock: Burb-Rock: un hybride de country et métal

God's: Dog pack

Forcer l'entrée (de la Forteresse): courir à la mort

Et moi j'suis le Prince: prends moi pour un con

BB: Big Bastard: l'Empereur Prosek

DROGUES

Leur usage est interdit, mais on les trouve partout dans les Burbs

Effets de drogues: Rp21

Manque: Rp22

- Jane: marijuana: 10 Cr/dose

- NH: Néo Héroïne: 30 Cr/dose

- BC: Boosted Cocaïne: 30 Cr/dose

Boing-go

Un puissant stimulant et speed

Durée: 24 +2D6 heures

Bonus: +1 Initiative et empêche de dormir

Pénalités: 10 heures de sommeil sont nécessaires après une prise, sinon NA et bonus sont divisés par deux

Addictivité: forte (3 usages ou plus/semaine)

50 Cr/dose

Crash

Une combinaison de drogues donnant le sentiment d'invincibilité

Durée: 1D4 heures

Bonus: CDS: +1D4 x10+10 CON: +10 FOR: +6 NA: +1 Svg Horreur: +8

Pénalités: vomir 1D4 fois durant les 2D4 heures suivantes, puis -70% aux compétences et NA et bonus sont divisés par 2 durant 24 heures.

Addictivité: minime (2 fois/semaine)

200 Cr/dose

Euphie

Un euphorisant qui rend l'utilisateur heureux et insouciant

Durée: 1D4 heures

Bonus: CHA: +3 1 Encaissement: +3 Svg Horreur: +4

Pénalités: -4 Initiative NA: -1 et -20% aux compétences

Addictivité: très forte (plus d'un usage /semaine)

60Cr/dose

Psyke-B

Une combinaison de drogues brouillant l'esprit

Durée: 1D6 x10 minutes

Bonus: Svg Psioniques: +1 Immunité à la Télépathie et Possession mentale

Pénalités: -30% aux compétences et les psionistes ne peuvent plus utiliser leurs pouvoirs !

Addictivité: moyenne (4 usages/semaine)

50 Cr/dose

Psyke-E

Une combinaison de drogues hallucinogènes et euphorisantes

Durée: 2D4 x10 minutes

Bonus: Svg Psioniques: +2 Durée et portée des pouvoirs psioniques sont doublées !

Pénalités: -1 Initiative NA: -1 et -20% aux compétences

Addictivité: moyenne (4 usages/semaine)

75 Cr/dose

Blitz

Une combinaison de drogues qui augmente sensations et réflexes

Durée: 1D6 x10 minutes

Bonus: NA: +1 +3 Initiative +2 Parade Esquive +3 Encaissement VIT: +10

Pénalités: -10% aux compétences

Addictivité: forte (2 usages ou plus/semaine)

100 Cr/dose

C'est la nouvelle drogue qui fait fureur dans les Burbs. Son origine est le Marché Noir, le Prince de Chi-Town ou autre, selon les personnes. Une analyse chimique: Jet de Chimie: révèle que cette drogue est composée à 2D4 x10% d'une protéine non-humaine ayant subi un traitement chimique pour la faire cristalliser.

Un accro au Blitz peut être sujet à des mauvais trips agressifs: jet de POU x1, s'il est raté la personne est prise de folie furieuse !





Burbs de Chi-Town

Evènements dans les Burbs

O un groupe d'illuminés fait une séance d'auto-flagellation dans la rue. **Des Nouveaux Martyrs qui veulent "expier" leurs fautes avant l'Apocalypse qui approche.**

O un contrôle d'identités mené par une meute de chiens mutants au complet (4) et son Officier-Chasseur

O un Débris est retrouvé mort. **Il a un trou dans la nuque: un jet de Médecine légale permet de remarquer que sa moelle épinière a été aspirée et remplacée par une substance violette (une victime du Parasitoïde).**

O un illuminé, **membre des Adeptes du Néant**, se jette du haut d'un immeuble , après avoir hurlé sur l'arrivée imminente du Dévoreur qui nous engloutira tous !

O un tract des Fractions Révolutionnaires Anti Gouvernementales (FRAG) est placardé dans les Burbs. Il appelle à la " Guerre totale contre va Coalition, ses laquais et ses collabos! A la Victoire !". Les tracts sont rapidement recouverts d'affiches: "Tout acte de terrorisme ou de subversion est passible d'exécution immédiate".

O un groupe d'illuminés invite les passants à les rejoindre, dans l'Amour et la Solidarité, en laissant derrière eux leur vie et leur biens matériels. **Des Enfants du Désastre: un groupe de Graines accompagné d'une Pousse.**



O un Débris Ork, poursuivi par 3 humains suprémacistes des "Death Spiders": **des mercenaires. Ils le rattrapent et le passent à tabac.**

O une bombe explose au passage d'une patrouille de la Police Militaire, **3 passants et 2 chiens mutants sont tués sur le coup.**

O d'importantes manœuvres ont lieu à la Base Militaire. **Des troupes reviennent de Tolkeen, où l'offensive est momentanément suspendue.**

O un groupe d'illuminés, **des Nouveaux Martyrs**, s'immolent par le feu afin de "Sauver le monde du Dévoreur! ".

O un fou en plein délire tire sur les passants puis sur les aventuriers en hurlant de haine. [Un Rat des cités en mauvais trip de Blitz.](#)

O un important contrôle d'identités mené par une meute de chiens mutants au complet et son Officier-Chasseur avec 5 Grognards et un Spécialiste militaire. [Un fuyard est abattu.](#)

O un groupe d'illuminés chante l'Amour et la Solidarité, qui sauveront le monde de l'Apocalypse qui approche. [Des Enfants du Désastre: un groupe de Graines accompagné d'une Pousse.](#)

O un homme est retrouvé exécuté une pancarte "TRAITRE" autour du cou.

O une famille de Débris est retrouvée morte. [Ils ont un trou dans la nuque: un jet de Médecine légale permet de remarquer que leur moelle épinière a été aspirée et remplacée par une substance violette \(des victimes du Parasitoïde\).](#)

O un gang de Rat des cités décide de braquer un ou les aventuriers. [1D6 +1 Rats des cités.](#)

O un attentat à la bombe se produit devant l'entrée du bâtiment où passent les aventuriers: [jet d'Esquive ou MD: 2D6 x10 à 5m.](#)

O un groupe d'illuminés, [des Adeptes du Néant](#), s'égorge dans la rue afin "D'échapper au Dévoreur! "

O un Chasseur psy en chasse. [Il est en permission, mais c'est un Officier-Chasseur de la Police Militaire.](#)

O un groupe en VTT Big Boss en plein délire tire sur les passants puis sur les aventuriers en hurlant de rire. [Trois Rats des cités en mauvais trip de Blitz.](#)





Burbs de Chi-Town PNJs moyens

DEBRIS ou ILLUMINE Niveau 1

INT	POU	CHA	FOR	DEX	CON	BEA	VIT	CDS	PV
7	8	9	12	12	10	6	15	15	15

NA: 2 Armure: aucune

Arme	DS
Couteau	1D6

Compétences

Survie urbaine: 24%

Infiltration: 30%

Pick pocket: 30%

Ce sont les épaves qui errent dans les Burbs, dont ils sont les nettoyeurs; ils se partagent les rues, récupérant tout ce qui peut avoir de la valeur. 60% des Débris sont des mutants ou DBees.

Les membres des sectes en trois groupes principaux:

- Adeptes du Néant: prêchent l'auto destruction avant l'arrivée du Dévoreur
- Enfants du Désastre: prêchent l'Amour et la Solidarité, en oubliant les biens matériels
- Nouveaux Martyrs: prêchent l'expiation sanglante des fautes, afin d'éviter l'arrivée du Dévoreur



RAT DES CITES OU CHANG Niveau 4

INT	POU	CHA	FOR	DEX	CON	BEA	VIT	CDS	PV
11	12	12	17	15	16	12	30	50	30

BASE NA: 3 +5 Parade Esquive Encaissement

Armure: Guerrier Urbain: CMD: 40

Arme	MD	Portée (m)	Chargeur
Pistolet à pompe TX-5	4D6	224	5
Vibradague	1D6		

Compétences

Survie urbaine: 56%

Infiltration: 50%

Piratage ordi: 50%

Pick pocket: 60%

Crochetage: 65%

Pilotage: 65%

Ils sont indépendants ou sont des Changs. Ce sont eux qui organisent le trafic des drogues dans les Burbs, chapeautés par le Marché Noir ou le Prince de Chi-Town. Régulièrement des Changs tentent de s'imposer dans les rues et se font éliminer.

MERCENAIRE Niveau 4

INT	POU	CHA	FOR	DEX	CON	BEA	VIT	CDS	PV
11	12	10	20	16	18	11	30	70	35

EXPERT NA: 4 +2 Toucher +6 Parade Esquive Encaissement KO: 20

Armure: Bushman: CMD: 60

Sauvegardes: +2 Magie Poison

Arme	MD	Portée (m)	Chargeur
Ejecteur à plasma NG-E4	6D6	488	20
Pistolet pulsar Wilk 227	2D6/4D6	275	24/12
Vibrépée	2D6		

Compétences

Radio: 75%

Embuscade: 55%

Boxe

Brouilleurs: 60%

Camouflage: 55%

Jets packs: 60%

Ils sont gardes du corps, tueurs ou gangsters; leurs activités sont toujours liées à l'argent.

BORG Niveau 4

INT	POU	CHA	FOR	DEX	CON	BEA	VIT	CMD
11	10	5	28	24	16	10	135	280

EXPERT NA: 3 +7 Toucher +8 Parade Esquive +2 Encaissement

Armure: HI-B3: CMD: 420

Sauvegardes: +3 Magie Immunité: Vision d'aura, Bio manipulation

CMD Jambe: 70 Bras: 40

Pied: 10 Main: 10

Arme	MD	Portée (m)	Chargeur
Canon d'assaut NG-202	1D4/1D4 x10	1200	300/7
Blaster à particules	6D6 +6	305	10
Vibragriffes	2D6		

Compétences

Radio: 70%

Tank et blindés: 53%

Lutte

Brouilleurs: 60%

Cryptographie: 50%

Démolition: 77%

Ils servent de mercenaires ou de gardes, leur simple présence suffit généralement à apaiser les situations conflictuelles.





Burbs de Chi-Town

Personnalités des Burbs

"CRED" MAC DEEL Rat des cités Niveau 9

INT	POU	CHA	FOR	DEX	CON	BEA	VIT	CDS	PV
18	16	15	20	20	16	18	40	60	55

MARTIAL NA: 5 +5 Toucher +9 Parade Esquive +6 Encaissement

PFI: 55 6ème sens, Blocage mental, Psychométrie

Armure: Guerrier urbain: CMD: 50

Arme	MD	Portée (m)	Chargeur
Pistolet Backup Wilk 237	3D6/6D6	152	16/8
Vibradague	1D6		

Compétences

Survie urbaine: 72%

Infiltration: 90%

Piratage ordi: 75%

Pick pocket: 85%

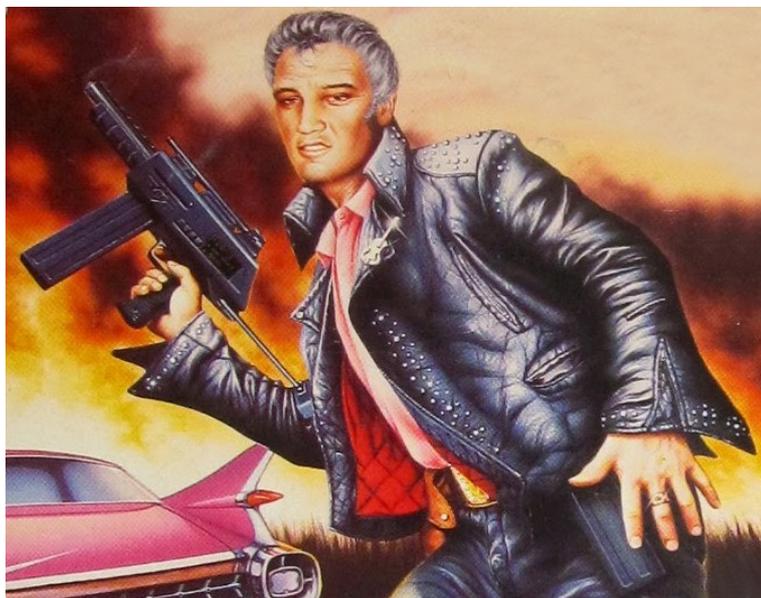
Crochetage: 90%

Pilotage: 90%

C'est un Rat des cités indépendant, grand joueur et buveur, on le trouve souvent au Red Joker, Mégaphone ou au Gold Palace. C'est aussi un dragueur, toute aventurière de BEA de 15 ou plus sera draguée façon "grand jeu" jusqu'à ce qu'il arrive à ses fins.

Cred est méticuleux et précautionneux, il fait dans le deal de "matos chaud": explosifs, armes de guerre, armures de puissance, robots de combat. Il a des contacts étroits avec le Marché Noir et le Prince de Chi-Town, pour qui il a servi d'intermédiaire. De nombreux Changs lui sont dévoués.

C'est le seul à se faire appeler "Chéri" par White sans se faire massacrer par Black.



JOHN LE PROPHETE Débris Niveau 10

C'est un vieux Débris aveugle. Mais doué de Clairvoyance, ses prédictions, faites dans les rues au hasard des rencontres se révèlent très souvent exactes, ce qui lui

vaut un certain respect. John est toujours entouré de sa "cour", plusieurs dizaines de Débris qui le suivent partout et le considèrent comme un prophète.

BLACK Borg Niveau 6

INT **POU** **CHA** **FOR** **DEX** **CON** **BEA** **VIT** **CMD**
 14 12 8 30 20 18 14 135 280

ASSASSIN NA: 5 +6 Initiative +6 Toucher +4 Parade Esquive +3 Encaissement

Armure: HI-B3: CMD: 420

Sauvegardes: +5 Magie Immunité: Vision d'aura, Bio manipulation

CMD Jambe: 70 Bras: 40 Ecoute amplifiée avec filtreur de sons (Rp231)
 Pied: 10 Main: 10 Yeux MO

Arme	MD	Portée (m)	Chargeur
Fusil laser pulsar TX-41	3D6/1D6 x10	1200	100/33
Blaster à particules	6D6 +6	305	10
Vibragriffes	2D6		

Compétences

Radio: 80%

Tank et blindés: 63%

Lutte

Brouilleurs: 70%

Cryptographie: 60%

Démolition: 83%

C'est un borg, mercenaire et chasseur de primes, compagnon de White. Il est d'un tempérament bagarreur et devient violent dès que quelqu'un "tourne" autour de White. Black est l'élément lourd et brutal de l'équipe, mais c'est White qui dirige.



WHITE Borg Niveau 4

INT **POU** **CHA** **FOR** **DEX** **CON** **BEA** **VIT** **CMD**
 16 14 16 28 24 16 20 175 280

EXPERT NA: 4 +6 Initiative +7 Toucher +9 Parade Esquive +2 Encaissement

Armure: LE-B1: CMD: 135

Sauvegardes: +3 Magie Immunité: Vision d'aura, Bio manipulation

Arme	MD	Portée (m)	Chargeur
Fusil long Wilk 567	1/2/3/4/5D6	670	50(1-3)/25(4-5)
Pistolet laser Sniper Wilk 330	2D6	305	24
Vibragriffes	2D6		

C'est une borg à l'aspect inhabituel: féminine ! Son corps est fait de métal vivant, sa conversion bionique totale s'est faite dans une dimension alien,



après que son corps ait été détruit dans un accident. Elle adore danser et on la retrouve souvent au Mégaphone ou dans les boîtes de nuit, toujours accompagnée par Black, sa "grande brute en acier chromé", qu'elle adore rendre jaloux. dans l'équipe, elle est spécialisée dans l'infiltration.

MARSHALL CLAWS Mercenaire Niveau 8

INT	POU	CHA	FOR	DEX	CON	BEA	VIT	CDS	PV
14	12	6	22	16	20	14	35	90	50

ASSASSIN NA: 7 +1 Initiative +2 Toucher +7 Parade Esquive +7 Encaissement
KO: 17-20

Armure: Tête de Mort lourde: CMD: 80 **Sauvegardes: +3 Magie Poison**

Arme	MD	Portée (m)	Chargeur
Fusil laser pulsar Wilk 457	3D6 +2/1D6 x10	610	30/10
Pistolet pulsar Wilk 227	2D6/4D6	275	24/12
Vibrépée	2D6		

Compétences

Radio: 95%	Embuscade: 75%	Boxe Lutte
Brouilleurs: 80%	Camouflage: 75%	Jets packs: 80%

C'est un Wolfen chasseur de primes. On le voit souvent au Wanted ou à la Caverne des Trognes. Il est irascible et dangereux, il n'abandonne jamais une proie. Survie urbaine réussie: on dit qu'il ne chasse que les humains. Il a été recruté depuis peu par les FRAG, comme informateur pour l'instant.





Burbs de Chi-Town

Cauchemars futurs

Les personnages dotés de pouvoirs psioniques font parfois des cauchemars; [provoqués par l'arrivée de l'essaim ou du Dévastateur, c'est à dire des Mechanoïds.](#) Les psionistes non Clairvoyants en gardent un vague souvenir, les Clairvoyants en gardent un souvenir précis.

O Une pluie de sang tombe sur les Terres Sauvages.

O Une pluie de sang inonde les Terres Sauvages tandis qu'un bourdonnement métallique se fait entendre dans le ciel. Embourbé le rêveur meurt noyé.

O Une pluie de sang tombe sur la plaine, des éclairs de feu se déchaînent, détruisant le rêveur et le monde.

O Le rêveur est traqué par un entité maléfique qui le laisse s'enfuir pour lieux le rattraper et le tuer dans un grincement métallique.

O Le rêveur erre dans une ville, des éclairs de feu l'entourent et détruisent le monde.

O Un démon métallique poursuit le rêveur, le rattrape, lui arrache le cœur et le dévore.

O Une grande lumière bleue apparaît au rêveur, puis, des grincement et des rires métalliques se font entendre.

O Le rêveur erre dans une ville en train d'être anéantie par une pluie de météorites métalliques qui explosent en émettant un grincement dément.

O Un démon métallique capture le rêveur et le vampirise: le "peau" du démon se teinte de rouge à mesure qu'il vide le rêveur de son sang.

O Le rêveur est poursuivi dans la plaine par une nuée de frelons métalliques bourdonnants, qui le mitraillent d'éclairs de feu.

