



## Burbs de Chi-Town

### Une histoire de famille

L'aventure débute à Chi-Town, en 105 PA. Les aventuriers sont abordés par une femme en costume, d'une cinquantaine d'années: Matilda Turven. elle propose 5000 Cr/aventurier pour retrouver la trace de son fils Ron, disparu du domicile familial avec ses affaires, il y a une dizaine de jours.



Matilda Turven est un citoyenne coalisée de la Forteresse: niveau 29 appartement 12003 B. c'est une ingénieure informaticienne. Son fils a fugué car il se sentait "étouffer dans cette boîte". Elle veut le revoir pour lui parler de leur dernière dispute au cours de laquelle elle a endommagé sa guitare fétiche. Elle n'a pas prévenu la Police Militaire car elle ne veut pas attirer d'ennuis à son fils, qui n'a pas de sympathie pour la Coalition. Elle donne un holo de son fils aux aventuriers et l'adresse où la contacter lorsqu'ils l'auront retrouvé.

**MJ: cette aventure est l'occasion de faire visiter les Burbs aux aventuriers.** Ron ne se sentait pas à l'aise dans la Forteresse: il déteste la Coalition: son père, un officier brutal est mort au service de l'Empereur Prosek. De plus, Ron est homosexuel, ce qui est mal vu dans la Forteresse.

Il compte devenir musicien, ce qui n'est pas un emploi aux yeux de la Coalition, et s'est souvent disputé avec sa mère à ce sujet, jusqu'à leur dernière dispute, suite à quoi il est parti pour "le grand air".

Quelques jours après sa fugue, à cours de Crédits, Ron Turven a tenté sa chance au Mégaphone: ce fut un échec. Le soir même, il a rencontré Steetch, un mercenaire qui l'a pris sous sa coupe, dans une boîte gay située non loin du Mégaphone: le "Cuir et Clous". Depuis, ils vivent tous les 2 le parfait amour dans leur appartement de Downside. Ils fréquentent souvent le "Cuir et Clous" et la Caverne des Trognés.

#### Sur la piste de Ron Turven

Des jets de Survie urbaine sont nécessaires pour demander des renseignements sur Ron. Au Mégaphone: "Spleentrash" Bob, un vieil habitué se souvient de Ron et de sa prestation lamentable, qui faillit déclencher une émeute: "Ni du B-Rock, ni rien, une chansonnette, ah ouais: "My boy", un truc de pédé, tout juste bon pour les God's".

Le gros problème vient du fait que Ron fait partie des Fractions Révolutionnaires Anti Gouvernementales (FRAG): il a déjà pris part à plusieurs attentats et, si quelqu'un cherche à se renseigner sur lui, il pensera immédiatement aux forces de la Police Militaire de la Coalition ou aux Forces Spéciales d'Elite du colonel Thadius Lyboc. Steetch est un fanatique qui ne se laissera pas rendre vivant, néanmoins, son amour pour Ron est sincère. Quant à Ron, il ne veut plus rien avoir à faire avec sa mère et refusera de lui parler, mais confiera aux aventuriers une lettre d'adieu, s'ils insistent.

## STEETCH Mercenaire Niveau 6

INT	POU	CHA	FOR	DEX	CON	BEA	VIT	CDS	PV
12	14	14	18	15	17	15	30	60	45

**MARTIAL NA: 4 +6 Initiative +2 Toucher +7 Parade Esquive Encaissement**

Cybernétiques: Ecoute amplifiée avec filtreur de sons (Rp231) et Oeil MO (Rp231)

Armure: Bushman: CMD: 50 **Sauvegardes: +1 Magie Poison**

Arme	MD	Portée (m)	Chargeur
Fusil ionique pulsar TX-30	2D6/6D6	610	50/18
Pistolet NG Super laser	2D4	244	20
grenades	2D6	152 (1,8)	6
Vibrasabre	2D4		

### Compétences

Radio: 85%

Embuscade: 65%

Boxe Lutte

Brouilleurs: 70%

Camouflage: 65%

Motos: 90%

C'est un homme d'une quarantaine d'années, qui porte de nombreuses cicatrices; amateur de Courses sauvages en moto sur la 2L, il aime le plaisirs extrêmes. Il a trouvé en Ron l'amour de sa vie, et le protégera, quoiqu'il arrive.

## RON TURVEN Rat des cités Niveau 1

INT	POU	CHA	FOR	DEX	CON	BEA	VIT	CDS	PV
11	10	13	9	10	10	16	10	20	15

**NA: 2 +3 Encaissement**

Armure: aucune ou Guerrier urbain: CMD: 40

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

### Compétences

Guitare: 40%

Survie urbaine: 24%

Infiltration: 30%

Agé de 17 ans, il est en train de vivre la grande aventure de sa vie, en compagnie de Steetch. Steetch lui a avoué qu'il est membre des FRAG, ce que Ron approuve.

Leur appartement est situé au troisième étage d'un immeuble de Downside, la porte blindée (CDS: 500) est toujours fermée. Steetch paie un Débris pour surveiller son appartement depuis l'escalier.

Une fouille de leur appartement (**DEX x3**) permet de trouver:

1. 4D6 x1000 Cr
2. 1D6 doses d'Euphie
3. des tenues extravagantes en cuir et latex
4. un vieux poster: la statue de la Liberté
5. une guitare: la guitare fétiche de Ron, réparée
6. un block fusion: MD: 2D6 x10 destiné à un prochain attentat des FRAG

Les aventuriers gagnent 1000 points d'expérience s'ils retrouvent le fugueur, 1500 s'ils arrivent à convaincre Ron de rencontrer une dernière fois sa mère.

Steetch est-il vivant ? Voir FRAG



## Burbs de Chi-Town Promenade dans les Plaines

L'aventure débute à Chi-Town, en 105 PA. Les aventuriers sont contactés par Dan Hookle pour aller chercher une cargaison remise par un contact à un endroit indiqué puis la ramener dans les Burbs au lieu indiqué par le contact. Hookle propose 10000 Cr pour cela. Un soldat coalisé infiltré ne sera pas contacté mais tenu hors de l'affaire. Dan Hookle n'est autre qu'Hagan Lonovitch (Sp79 ou Mp19) et il a pris de sérieux renseignements sur les aventuriers. Hookle fournit un VTT Montagnard muni d'une cache à l'arrière pour la cargaison. La destination où doivent se rendre les aventuriers est située à 150 kms de Chi-Town, dans une colline boisée près du lac Michigan.

### Le voyage

A proximité de Chi-Town les aventuriers ont 30% d'être contrôlés par une patrouille de 3 SAMAS. Le voyage se passe tranquillement, mais, à une cinquantaine de kms de la destination un vol de guerriers Xiticix: il y a un Xiticix/aventurier +1.

### XITICIX (Rp254)

INT	POU	CHA	FOR	DEX	CON	BEA	VIT	Horreur	CMD
11	5	1	6	4	3	1	4/100	8	60

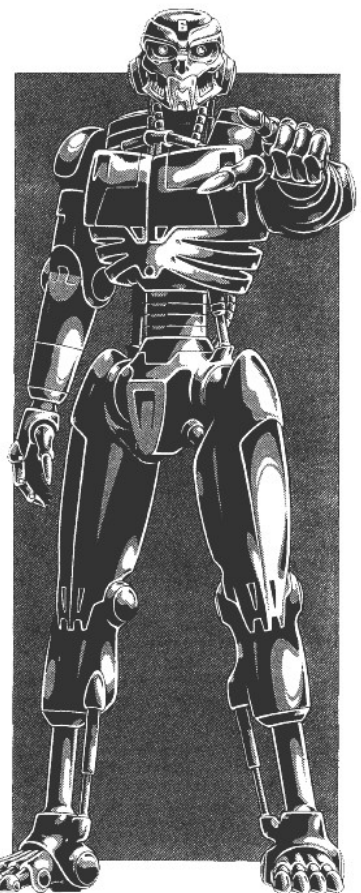
NA: 5 +1 Initiative Parade Esquive PM: 40

Arme	MD	Portée (m)	Chargeur
Fusil TK	4D6	1200	40
Coup puissant (2 At)	1D6		

Ils viennent des Territoires Xiticix du Nord.

### Le contact

Dans une région de collines boisées près du lac Michigan les aventuriers sont contactés par un robot A-63 (Sp83) accompagné de 2 chiens robots AA-10 Bottweilers (Sp86). Il est envoyé par Dan Hookle, et connaît les noms des aventuriers; il reste avec eux une nuit, la cargaison doit arriver le lendemain. Le robot remet aux aventuriers des fusils de chasse (fusil Sniper Sterling DS: 5D6 1300 m Ch:4) et des carcasses dépecées de daims à installer à l'arrière du véhicule au dessus de la cache. Le matin, une violente explosion se fait entendre au loin: une Mort Volante transportant du matériel militaire vient d'être abattue à l'aide de missiles nucléaires par les robots d'Archie. Le robot s'en va, laissant les aventuriers avec les Bottweilers, puis revient en portant deux lourdes caisses à l'emblème de la Coalition qu'il installe dans la cache à l'arrière du VTT. Le robot déclare que les caisses et le VTT doivent être amenées devant Harley Motors où quelqu'un récupérera la cargaison et paiera les aventuriers.



Les caisses sont munies d'une serrure électronique (CMD: 30) et contiennent: 10 pistolets TX-26 pour l'une et 5 fusils TX-42 pour l'autre

Arme	MD	Portée (m)	Chargeur
Pistolets à particules TX-26	5D6	122	15
Fusil laser pulsar TX-42	2D6/1D4 x10	610	40/13

### Le retour

De retour vers Chi-Town les aventuriers verront de nombreuses escadrilles de Sky Cycles et SAMAS se diriger vers le Nord. Très vite, le VTT des aventuriers est contrôlé par une patrouille de 3 SAMAS. **Si les aventuriers font mine de résister, ils sont dans la merde.** Le chef de l'escadrille, **le major Bascom**, interroge les aventuriers pour savoir s'ils ont aperçu ou entendu des "choses suspectes". Amateur de viande, il marchande une carcasse de daim avec eux, à lui livrer à la Base Militaire **et les fait accompagner par un de ses SAMAS (à vitesse réduite), victime d'un ennui technique (de gyroscope)** puis repart en direction du Nord.

Le SAMAS les laisse à l'entrée de la Base Militaire et les envoie porter leur carcasse au mess des officiers le plus proche. En chemin, un officier, le lieutenant Kross arrête le véhicule des aventuriers, les prenant pour des terroristes des FRAG et décide de fouiller le VTT. **MJ: bien faire galérer les aventuriers avant le dénouement.** Très vite, **le SAMAS du major Bascom est de retour pour payer les aventuriers, ce qui arrange la situation.**

### Epilogue et conclusion

Il ne reste plus qu'à amener le VTT devant Harley Motors, où les attend un Rat des cités avec 10000Cr/aventurier. **Le lendemain ou le surlendemain "Cred" Mac Deel** contacte les aventuriers pour les féliciter pour leur bluff, à la Base Militaire. Ces armes lui étaient destinées, en échange de renseignements sensibles, dont le trajet de la Mort Volante interceptée.

**Si les aventuriers ont doublé leurs commanditaires, ils recevront la visite de mercenaires destinés à les faire rentrer dans le droit chemin, ou à les éliminer s'ils persistent.**

**Les aventuriers gagnent 1000 points d'expérience.**



## Burbs de Chi-Town Des Souris & du Blitz

L'aventure débute à Chi-Town, en 105 PA. Les aventuriers sont contacté par un homme d'une quarantaine d'années: William Darsen. Il cherche des hommes pour détruire un gang de dealers et paie 25000 Cr/aventurier. Le gang à dessouder sont les B-Rats, un gang de Ratlings **spécialisé dans le deale de Blitz**. Leur chef se nomme "Trois Yeux" à cause du tatouage d'œil sur son front, il est responsable de la mort de la fille de William Darsen d'une overdose de drogue; William veut qu'il crève. Le repaire des B-Rats est situé à Downside, près de la 2L, non loin du Fist and Steel. Les B-Rats comptent environ 25 membres, William veut surtout que leur chef meurt. En fait, Darsen travaille pour le Prince de Chi-Town, qui cherche à contrôler le marché du Blitz, aux mains de groupes de Changs indépendants. Le Prince et le Marché Noir se sont alliés pour lancer une série d'attaques sur les planques identifiées.

### Les B-Rats

Apparu depuis, 6 mois dans les Burbs, le gang a connu un succès rapide grâce à son chef "Trois Yeux", un combattant hors pair. Le gang contrôle la rue autour de leur QG. Des Débris leur servent de guetteurs, en cas de problèmes. Une dizaine de B-Rats résident en même temps dans leur repaire.



**B-RAT** Ratling Rat des cités Niveau 4 (Cp154)

INT	POU	CHA	FOR	DEX	CON	BEA	VIT	CDS	PV
13	9	11	12	11	12	7	28	90	30

**BASE NA: 4 +5 Parade Esquive Encaissement**

Armure: Guerrier urbain: CMD: 40

Arme	MD	Portée (m)	Chargeur
Fusil laser TX-15	3D6	488	40
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 loyaux à leur gang et à leur chef, qu'ils craignent (il dévore les récalcitrants !).



## Le repaire des B-Rats

Il s'agit d'un immeuble détruit de 2 étages. Un garde armé surveille les abords du repaire 24h/24 depuis le premier étage, il est en communication par radio avec le garde du rez-de-chaussée et ceux du sous-sol (2).

### 1. Rez-de-chaussée

Un B-Rat en garde l'entrée, il est en communication par radio avec le garde de l'étage et ceux du sous-sol (2). Un escalier mène au sous-sol.

### 2. Salle de garde

Deux B-Rats la surveillent, ils sont en communication par radio avec le garde du rez-de-chaussée et celui de l'étage. Un réseau électrique fournit une faible luminosité.

### 3. Transformateur

Un vieux transformateur à essence fournit l'énergie électrique du repaire. **Jet de DEX x1: une cache contenant 2D6 x1000 doses de Blitz !**

### 4. Salle commune

Occupée par 3 B-Rats actuellement, elle contient une vingtaine de «nids» en tissus et cartons nauséabonds. **Un jet de DEX x3 permet de trouver:**

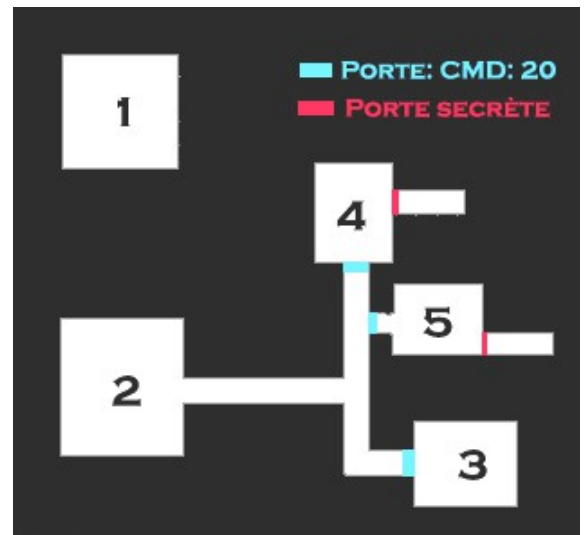
1. un labo portable (Rp246)
2. un ordinateur PC-3000 (Rp247)
3. 4D6 x100 Cr
4. 1D6 doses de drogue: **du Boing-Go**
5. un crocheteur (Rp247)
6. un crâne humain transformé en chope

**Une porte secrète (Jet de DEX x1 pour la voir) mène à l'ancien réseau d'égouts de la ville.**

### 5. Chambre de «Trois Yeux»

"Trois Yeux" est le leader incontesté des B-Rats, qui ne combat que s'il est sûr de sa victoire; en cas de problème, il s'enfuira pour mieux revenir se venger. C'est un démon Sowki, sous forme de Ratling. **Il est haut placé dans la hiérarchie des FRAG et organise le trafic de Blitz nécessaire au financement du mouvement. Un jet de DEX x3 permet de trouver:**

1. 2D6 x1000 Cr (Rp246)
2. un bras humanoïde en partie dévoré, par des dents de rat, le dernier repas du Sowki
3. une radio longue portée (96 kms): réglée sur une fréquence, elle permet à Trois Yeux de communiquer avec les FRAG, en Dragon



**TROIS YEUX** Ratling leader des B-Rats, Sowki (Cp189)

INT	POU	CHA	FOR	DEX	CON	BEA	VIT	Horreur	CMD
20	20	20	30	14	15	3	12	14	150

NA: 5 +1 Initiative +3 Toucher Parade Esquive Encaissement

Capacités: Voir l'invisible, Métamorphose en animal et humanoïde, Vision nocturne

PFI: 25 Niveau 3 Blocage mental, Sentir la magie, Psychométrie, Total Recall, Suggestion hypnotique (Rp125)

PM: 150 Niveau 6 Hallucination (Rp180), Armure d'Ithan (Rp170), Image multiple (Rp173), Illusion horrible (Rp175), Aura charismatique

Armure: Guerrier urbain: CMD: 40

Sauvegardes: +3 Magie Poison 5 Psioniques

Arme	MD	Portée (m)	Chargeur
Pistolet à pompe TX-5	4D6	224	5
Poings	3D6		

Compétences

Embuscade: 65%

Renseignements: 62%

Dragon: 98%

Camouflage: 60%

Crochetage: 65%

Infiltration: 60%

Une porte secrète (Jet de DEX x1 pour la voir) mène à l'ancien réseau d'égouts de la ville.

### Epilogue et conclusion

Si les aventuriers ont effectué leur contrat, William Darsen les paiera sans problèmes. Si "Trois Yeux" est encore vivant, les aventuriers ont intérêt à le retrouver, avant qu'ils ne les retrouve avec le reste de son gang. Si les aventuriers ont embrouillé William Darsen, il enverra un groupe de tueurs (mercenaires) pour leur régler leur compte. S'ils ont trouvé le Blitz et tentent de le fourguer, les aventuriers seront vite contactés à nouveau par William Darsen, qui se présentera comme un envoyé du Marché Noir et leur proposera de leur racheter leur Blitz (à moitié de sa valeur, pour une vente en gros).



Les aventuriers gagnent 1000 points d'expérience, 2000 points s'ils ont éliminé "Trois Yeux".

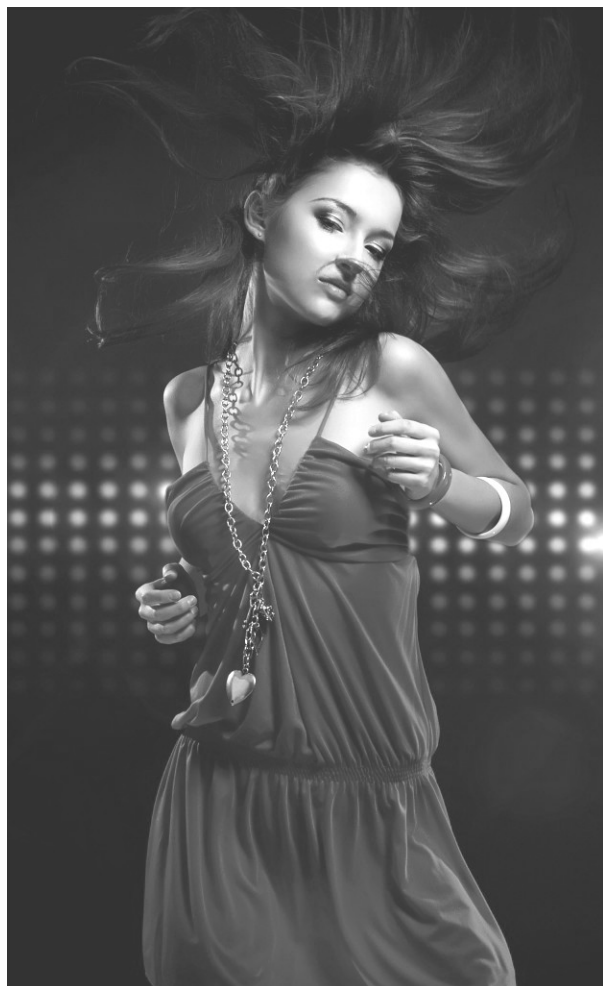
"Trois Yeux" est-il vivant ? Voir FRAG.



## Burbs de Chi-Town

### Trop belle pour toi

L'aventure débute à Chi-Town, en 105 PA.



Un aventurier fait la rencontre au Gold Palace Casino ou au Red Joker Casino de Vick(ie) Stuart, une flambeuse de Crédits impénitente (elle vient perdre des milliers de Crédits dans ces établissements une nuit sur trois environ). Vick est mariée à ted Stuart, cyber-doc à la Forteresse (niveau 35 appartement 41M08C). Vick est une femme sexy, et elle le sait, cool, sympathique mais de caractère, qui s'ennuie avec son mari Stuart. Quelqu'un susceptible de la faire rire ou rêver peut emporter son cœur.

Si une idylle se noue avec un aventurier:

Ted Stuart se doutera vite que sa femme ne fait pas que dépenser ses Crédits lors de ses sorties, il lui adjoindra alors un «garde du corps»: un Grognard en permission qui lui doit de l'argent pour des implants.

Si leur amour se poursuit:

Ted Stuart intimidera l'amant de sa femme en envoyant contre lui un gang d'adeptes des implants cybernétiques: les Red Death. 1D4 +2 Rat des cités.

Si cela ne suffit pas:

Ted Stuart lancera un contrat sur la tête de l'amant de sa femme au Wanted Saloon, qui sera honoré par un mercenaire: Tom Grant. Puis, éventuellement par Black & White ou le marshall Claws.

### Epilogue et conclusion

Cet amour impossible va t-il survivre ? Vickie ne quittera Ted qu'en ultime recours: il la tuerait !





## Burbs de Chi-Town Parasitoïde

L'aventure débute à Chi-Town, en 105 PA. Un aventurier qui circule seul à Downside va être la cible de Bronth, un Parasitoïde. Les Parasitoïdes sont une race de Dbees qui se nourrit du liquide spinal des humanoïdes. Bronth a été rifté près du Vieux Chicago, il a évité des nombreuses patrouilles de la Coalition et se montre donc prudent et discret. C'est un prédateur intelligent et patient, dont le but est de se gaver du "jus" de ses victimes en vue d'un but majeur: procréer ! Bronth attend sa proie en Caméléon, et l'entrave avant de l'attaquer avec son suçoir. Si sa proie est trop coriace, il la tue ou il s'enfuit.

### PARASITOÏDE, Bronth

INT	POU	CHA	FOR	DEX	CON	BEA	VIT	Horreur	CMD
16	10	6	30	17	24	2	50	15	500

NA: 4 (+1 Suçoir) +2 Initiative +4 Toucher Parade Esquive Encaissement

Critique: 18-20 Entravement pour tenir sa proie

Capacités: Métamorphose: humain, Voir l'invisible, Vision nocturne, Bio régénération  
CMD: 2D6/min

PM: 80 Niveau 5 Caméléon (Rp169), Peur (Rp169), Langages (Rp177), Contrainte (Rp177), Dissipation des barrières magiques (Rp178)

Sauvegardes: +6 Magie Poison Psioniques

CMD Tête: 120 Bras: 90  
Jambe: 150 Suçoir:50

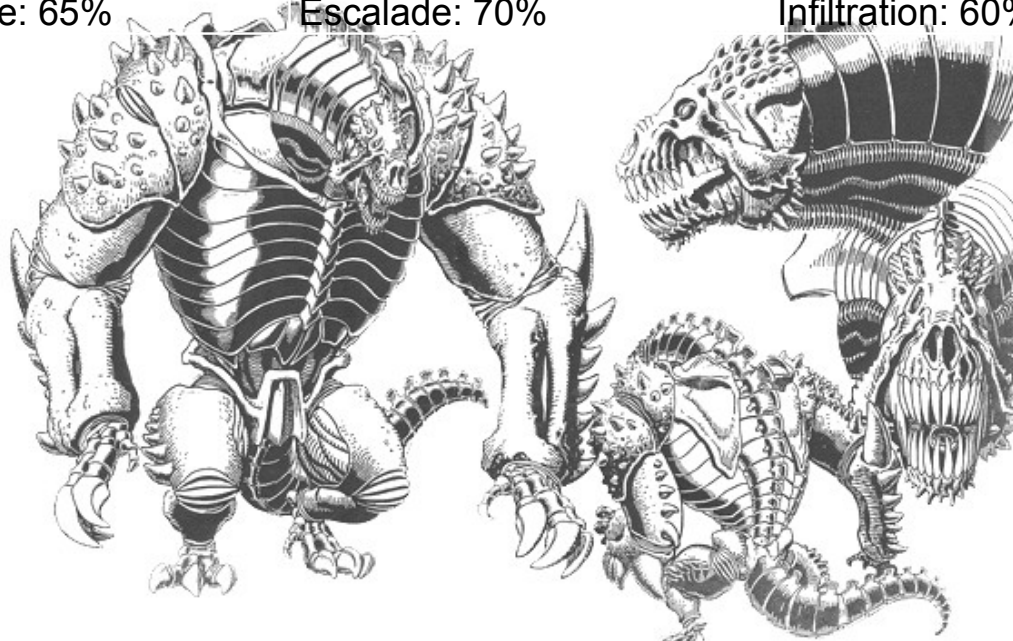
Arme	MD
Griffes	3D6
Morsure	2D6
Suçoir	1D6

Compétences

Embuscade: 65%

Escalade: 70%

Infiltration: 60%



La proie est tuée par le suçoir qui remplace le liquide spinal par une substance violette. Chez une victime sur 1000, cette substance violette entre en symbiose avec son hôte, ce qui lui confère des Super-pouvoirs. C'est ce qui arrivera aux aventuriers victimes de Bronth. Si un «Lazare» est victime du suçoir une deuxième fois, il meurt définitivement.

### **La résurrection**

La victime se réveille au bout de 1D6 x10 minutes, sans aucun souvenir. Cette amnésie dure 2D6 heures. Le "Lazare" possède maintenant des Super-pouvoirs: tirer 3 fois 1D20 et une Folie (Rp19):

1. POU Extraordinaire (Cp44)
2. FOR Extraordinaire (Cp44)
3. DEX Extraordinaire (Cp44)
4. VIT Extraordinaire (Cp44)
- 5-6. Caméléon (Cp46)
- 7-8. Toucher disrupteur (Cp47)
- 9-10. Psy mineur: Physique: Blocage mental, Lévitiation, Télékinésie
- 11-12. Psy mineur: Sensitif: Blocage mental, Clairvoyance, Télépathie
- 13-14. Psy mineur: Guérisseur: Détecter les psis, Exorcisme, Chirurgie psy
- 15-16. Expulsion d'énergie (Cp43)
- 17-18. Contrôle de la force élémentaire: Feu (Cp46)
- 19-20. Vibration (Cp48)



## Burbs de Chi-Town

### Le traître

L'aventure débute à Chi-Town, en 105 PA. Les aventuriers sortent d'un établissement de Chi-Town (si possible l'Iron Man Body Shop) et croisent un groupe de 3 personnes. Effectuer un jet d'INT x1, l'aventurier qui a le mieux réussi se rend compte qu'il a déjà vu la tête d'un des trois membres du groupe, avec une moustache en plus. Il s'agit de l'ex capitaine Relklis, recherché 120000 Cr ! Il est accompagné par 2 membres de son gang: les Dévisseurs, des cyber-snatchers.

**"EDGE", alias capitaine Relklis, Spécialiste militaire** Niveau 7

INT	POU	CHA	FOR	DEX	CON	BEA	VIT	CDS	PV
16	12	10	22	16	18	14	40	85	50

ASSASSIN NA: 5 +6 Initiative +2 Toucher +7 Parade Esquive Encaissement

KO:17-20 Ecoute amplifiée avec filtreur de sons (Rp231), Oeil MO

PFI: 40 6ème sens, Voir l'invisible, Psychométrie

Armure: Guerrier urbain: CMD: 50 Sauvegardes: +2 Magie Poison

Cyber-armure: CMD: 50 AR: 16

Arme	MD	Portée (m)	Chargeur
Fusil d'assaut laser C12	2D6/4D6	610	30
Pistolet Backup Wilk 237	3D6/6D6	152	16/8
Vibragriffes	2D6		

Compétences

Infiltration: 55%

Brouilleurs: 75%

Embuscade: 75%

Survie urbaine: 44%

Boxe Lutte Sniper

Systèmes arme: 80%

Après sa désertion, le capitaine Thomass Relklis est devenu mercenaire, avant de monter le gang des Dévisseurs, depuis un an. Officier spécialiste du renseignement, il a juré préférable de disparaître le jour où il a découvert incidemment l'identité du Prince de Chi-Town: le colonel Lyboc, chef des Forces Spéciales d'Elite de la Coalition ! Il a dérobé les fonds de sa garnison et a essayé de se faire passer pour mort, mais son stratagème a été éventé. Depuis 2 ans il est recherché par la Coalition. Thomass Relklis est un individu soupçonneux et méfiant, ce qui lui a permis de rester en vie.

Il a soigneusement choisit les membres de son gang, qui détestent tous la Coalition et ne risquent pas de le dénoncer, si sa couverture vient à être découverte.



Si les aventuriers tentent d'attaquer Relklis ou de le suivre, ils seront arrêtés par un guerrier Simvan: **Oros-Slan-Tess**, accompagné d'un Devil Digger.

**OROS-SLAN-TESS, guerrier Simvan** Niveau 5

INT	POU	CHA	FOR	DEX	CON	BEA	VIT	CDS	PV
15	16	7	25	21	25	8	40	125	50

**ASSASSIN NA: 6 +5 Toucher +4 Parade Esquive +7 Encaissement**

Armure: Bushman: CMD: 60

Arme	MD	Portée (m)	Chargeur
Ejecteur à plasma NG-E4	6D6	488	20
Blaster ionique NG-57	2D4/3D6	152	10
Vibrépée	2D6		

**PFI: 65 6ème sens, Blocage mental, Empathie, Télépathie, Pont mental (Rp126)**

**Sauvegardes: +5 Magie Poison, +3 Psioniques**

**Compétences**

Survie désertique: 75%

Infiltration: 56%

Camouflage: 50%

Pistage: 70%

Equitation: 80%

Radio: 70%

Oros-Slan-Tess est un «Simvan qui Marche»: son clan lui a soustrait sa monture après une faute grave. En effet, il a fait le Rite du Partage (un Pont mental) avec Alra-Brol-Ka, la fille du chef de sa tribu, qui ne lui était pas destinée. Pour retrouver son rang, Oros-Slan-Tess doit "marquer un coup": effectuer un exploit guerrier. Il a décidé de ramener la tête d'un chef de tribu coalisé: le colonel Valder, recherché même par les siens. Il pense que Relklis et Valder sont en contact (ce qui n'est pas le cas) et que Relklis le mènera à Valder. Il le suit depuis quelque temps déjà et a repéré le repaire des Dévisseurs: un vieil entrepôt à Downside, à l'est de la Highway. Oros-Slan-Tess est un guerrier courageux et franc (pour un Simvan), qui cherche à regagner son honneur perdu.



**DEVIL DIGGER** (Cp115)

INT	POU	CHA	FOR	DEX	CON	BEA	VIT	Horreur	CMD
2	14	10	25	15	16	10	15	13	40

**NA: 6 +1 Parade +2 Esquive Sauvegardes: +3 Magie Poison**

Arme	MD
Morsure	2D4

Compétences: Pistage odeur: 30% Escalade: 30%

**Le repaire des Dévisseurs**

Le gang des Dévisseurs compte une douzaine de membres, d'anciens mercenaires reconvertis dans le pillage des implants cybernétiques pour moitié et des Rats des cités pour l'autre moitié. L'entrée de l'entrepôt qui leur sert de repaire est surveillée 24h/24 par un mercenaire et un Chang.

Dans le hangar, 2 VTT Montagnards soudés entre eux servent de bunker aux Dévisseurs, avec des Fusils à particules NG-P7 en tourelle:

MD: 1D4 x10 365 m Ch: 8

Un Dévisseur se trouve toujours à l'une des tourelles (en 1).

1. Salle de garde

Deux Dévisseurs y résident: un mercenaire et un Chang.

2. Armurerie

Elle contient 3 fusils d'assaut laser C-12, 2D4 grenades fumigènes, 3D6 E-Clips et un canon d'assaut NG 202 (Rp226).

3. Chambre commune

Une dizaine de couchettes s'empilent les unes à côté et sur les autres. Un Dévisseur est écroulé sur un lit: défoncé jusqu'aux yeux à la NH. Un jet de DEX x3 permet de trouver:

1. 3D6 x1000 Cr

2. 1D6 doses de drogues: BC et NH

3. un traducteur portable (Rp247)

4. 1D3 paires de gants de force (Rp247)

5. un briquet en or TS: 1 PM ou PFI pour le recharger

6. une grenade quadrillée DS: 1D6 x10 3 m

4. Séjour

Deux Dévisseurs: des mercenaires jouent au poker; La pièce contient un frigo avec 30 litres d'alcools divers, une grande tridéo, les murs sont tapissés de posters holos des X-Térics, un groupe de B-Rock. Un jet de DEX x3 permet de trouver:

1. 1D6 doses de drogue: du Crash

2. un bio-scanner portable (Rp246)

3. 1D6 baguettes laser Wilk (Rp224)

4. un vibrasabre: MD: 2D4

5. Dépôt

Ici est entreposé le matériel volé lors des raids. Un jet de DEX x3 permet de trouver:

1. un bras bionique (Rp239)

2. un jack cervical (Rp230)

3. un Œil IR (Rp231)

4. un néo-oeil (Rp232)

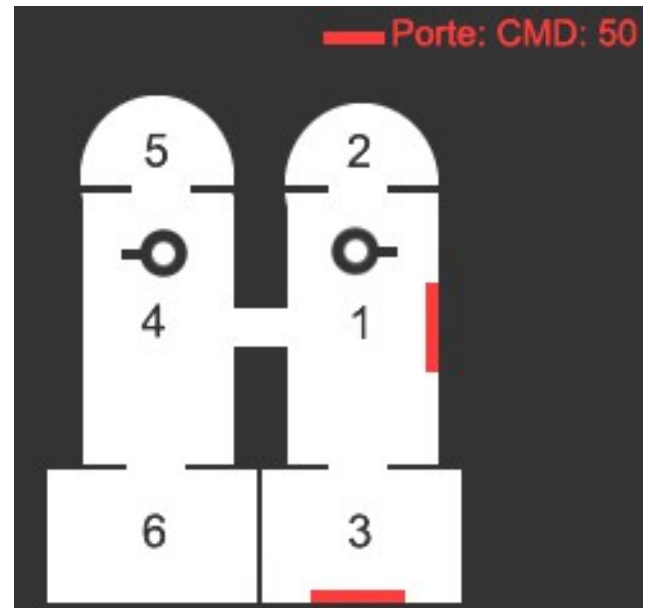
5. un doigt caméra (Rp235)

6. une jambe cyber (Rp233)

6. Chambre d'"Edge"

Elle ne contient rien de notable, hormis 2D6 x1000 Cr et un vieux siège éjectable avec un jet pack incorporé. S'il doit fuir précipitamment, Relklis utilisera ce dispositif: le toit du VTT et de l'entrepôt ont été modifiés pour cet usage.

Sil a de gros ennuis, l'ex capitaine Relklis proposera un moyen aux aventuriers pour devenir riches en échange de sa liberté: il connaît la véritable identité du Prince de





Chi-Town ! Les documents sont dans un coffre de la Bank de Chi-Town à empreinte rétinienne. Relklis possède également un conteneur à côté de son coffre, avec une armure Guerrier urbain, un Pistolet Backup Wilk 237 avec 3 E-Clips et 40000 Cr, pour se refaire et s'enfuir, avec de nouveaux papiers d'identité.

Les documents sont des centaines de feuillets à l'emblème de la Coalition, marqués du sceau Top Secret: le simple fait de les lire pour une personne non autorisée est passible d'exécution. Leur étude nécessite de nombreuses heures et des jets réussis d'Alphabétisation, Cryptographie, Renseignements et Mathématiques avancés: ils révèlent, à l'aide de relevés de comptes, de rapports d'arrestation, de rapports de surveillance, et de témoignages d'hommes morts depuis longtemps l'identité du Prince de Chi-Town: le colonel Thadius Lyboc, chef des Forces Spéciales d'Elite de la Coalition et commandant de la Division Espionnage !

### Epilogue et conclusion

S'ils ramènent l'ex capitaine Relklis à la Coalition, les aventuriers encaissent la prime (si ce sont des DBees, c'est moins sûr). S'ils connaissent l'identité du Prince de Chi-Town, les aventuriers ont une bombe entre les mains qui risque de leur péter à la gueule: le colonel Lyboc fera TOUT pour les éliminer et récupérer les documents, s'il est mis au courant.

Les aventuriers gagnent 2000 points d'expérience, 3000 points s'ils connaissent l'identité du Prince de Chi-Town.





## Burbs de Chi-Town

### Lady Blood

L'aventure débute à Chi-Town, en 105 PA. Un aventurier fait la rencontre d'une jolie femme: Lily, dans un établissement nocturne de Chi-Town. **Le seul problème est que Lily est en couple avec Flash, un Eclateur, jaloux jusqu'au bio-ordinateur. Flash est réputé au Fist & Steel. Survie urbaine réussie: les amants de Lily disparaissent souvent mystérieusement.**

**FLASH, Eclateur** Niveau 7

INT	POU	CHA	FOR	DEX	CON	BEA	VIT	CDS	PV
13	12	10	28	21	22	12	75	350	70

**MARTIAL NA: 6 +4 Initiative +5 Toucher +9 Parade Esquive +12 Encaissement**  
**KO: 20 Critique: 18-20 Esquive automatique**

Armure: Assassin: CMD: 40 **Sauvegardes: +4 Magie Poison Pisioniques**

Arme	MD	Portée (m)	Chargeur
Fusil à énergie JA-11	2D6/4D6	1200	30
Pistolet ionique TX-24	2D4/4D6	152	30/10
Vibrépée	2D6		

Compétences

Radio: 85%

Embuscade: 70%

Boxe Lutte

Orientation: 76%

Camouflage: 65%

Jets packs: 60%

Flash est un mercenaire qui gagne bien sa vie; toute personne serrant Lily de trop près s'attire son inimitié, parfois violente. S'il a des comptes à régler, il propose souvent un combat au Fist & Steel. **Il est néanmoins au bout du rouleau, dans quelques semaines, son cœur va exploser.**

Lily est une femme volage et pulpeuse, qui fera tout pour attirer son amant loin de Flash «si beau lorsqu'il est en colère».

En fait, c'est un jeu, Lily est une vampire supérieure et Flash est son esclave mental; elle attire ses proies loin des regards indiscrets, pour «se cacher de Flash», auquel on impute la responsabilité de la disparition de la victime éventuelle. La plupart du temps Lily se nourrit de Débris ramenés par Flash dans leur repaire de Downside. Parfois Lily sort chasser ou ramène un "amant" à la maison. Un aventurier peut devenir son nouvel esclave mental: le cœur de Flash va bientôt éclater, et Lily lui cherche un remplaçant.

Le repaire de Lily est un immeuble désaffecté de trois étages, au nord ouest de l'Iron Man Body Shop. Ils occupent un appartement au dernier étage (**Jet de Désamorçage: dont la porte est piégée par un block fusion: MD: 2D6 x10**). L'appartement ne contient rien d'intéressant, à part 4D6 x1000 Cr et une caisse remplie de terre (qui sert de couche pour Lily).

**LILY, Vampire supérieure** Niveau 5 (Vp14)

<b>INT</b>	<b>POU</b>	<b>CHA</b>	<b>FOR</b>	<b>DEX</b>	<b>CON</b>	<b>BEA</b>	<b>VIT</b>	<b>Horreur</b>	<b>PV</b>
15	19	16	26	20	18	17	25	12	70

NA: 5 +2 Initiative +3 Toucher Parade Esquive

Capacités: Métamorphose en chauve-souris:

VIT: 50 Voir l'invisible +5 Toucher +6 Parade Esquive (+11 vol) Infiltration: 55%

Métamorphose en loup:

VIT: 58 +3 Initiative +5 Toucher +4 Parade +7 Esquive Infiltration: 65%

Métamorphose en brume verte:

VIT: 11 aucune attaque possible Infiltration: 60%

Invocation de la vermine (Vp24): Horreur: 9

NA: -1 -1 Toucher -2 Parade Esquive DS: 1D6+1/round

Invocation des chiens (Vp24): Horreur: 8

Invocation du brouillard (Vp24)

Invulnérabilité limitée (Vp24)

Super régénération (Vp24)

Vulnérabilités et dégâts (Vp28-29)

PFI: 100 Blocage mental (Rp118), Suggestion hypnotique (Rp125), Super Suggestion (Vp22), Transe de mort (Rp116), Altération d'aura (Rp116)

PM: 30 Sauvegardes: +6 Magie +3 Psioniques Horreur

Arme	MD	Portée (m)	Chargeur
Pistolet à pompe TX-5	4D6	224	5
Vibradague	1D6		
Morsure/Griffes	2D6		
Coup puissant (2 At)	4D6		

Compétences: Infiltration: 65% Pistage odeur: 75%





## Burbs de Chi-Town Bloody New Year

L'aventure débute à Chi-Town, en 105 PA, à la veille du nouvel an 106 PA. Le soir, une tempête lançant des lueurs multicolores se forme au-dessus de la Forteresse, et une pluie rouge, couleur sang, s'abat sur Chi-Town durant plusieurs heures. Dans la rue où se trouve les aventuriers un groupe de Débris: [des Nouveaux Martyrs](#) disjoncte devant ce spectacle et attaquent les passants dans une crise de folie meurtrière en hurlant: «Le Dévoreur arrive ! les signes sont là ! Expions !».

Ailleurs des groupes armés d'humains suprémacistes: "Purs", "Death Spiders" et "Human Fists" se livrent à des exécutions publiques de Dbees et mutants: «C'est leur faute ! Eux et ces foutus Rifts !».

### [Caractéristiques de mercenaires moyens.](#)

Peu après la Police Militaire de la Coalition se livre à un gigantesque ratissage des Burbs, à la recherche des sorciers de la Fédération de la Magie responsables de cet attentat. Des patrouilles composées d'une meute de Chiens mutants avec un Officier-chasseur et un Spécialiste militaire avec 5 Grognards accompagnés de 3 SAMAS se livrent à des contrôles d'identités, [parfois suivis d'exécutions sommaires.](#)

Toute suspicion vaut une arrestation, avec un passage à tabac et un séjour au Poste de Police Militaire le plus proche. [Les utilisateurs de magie ont intérêt à na pas se faire remarquer, chaque Grognard veut en arrêter un.](#)

Ces contrôles durent 2 jours, et se terminent par la pendaison au matin d'une cinquantaine de personnes ([dont 35 Dbees](#)) à l'entrée nord de la Forteresse.







## Burbs de Chi-Town Evasion

L'aventure débute à Chi-Town. Un aventurier a été arrêté et condamné pour des faits graves : au Poste de la Police Militaire on lui tatoue un numéro de condamné sur la nuque. Puis, le prisonnier subit quelques sévices: torture et passage à tabac, avant d'être transféré dans une prison de la Base Militaire à bord d'un transporteur de troupes Mark V pour être déporté dans un bagne ou exécuté.

Dans le transporteur, l'aventurier est susceptible de reconnaître William Darsen, il a tenté de doubler le Prince de Chi-Town sur un "coup juteux" et s'est retrouvé ici, en route pour son lieu d'exécution.

Sur la route, le transporteur est attaqué par les FRAG: des blocks fusion l'immobilisent et des commandos passent à l'attaque: la porte explose et des commandos des FRAG viennent libérer des leurs, **condamnés à mort**. Tous les autres prisonniers sont libérés sauf deux: William Darsen et un autre (membre du **Marché Noir**) qui sont abattus: «Pour la Révolution !».

Le commando des FRAG s'occupe de libérer les siens puis disparaît.

L'aventurier est libre, **mais désormais recherché Mort ou Vif par la Coalition pour Terrorisme pour 2D4 x10000 Cr !**







## Burbs de Chi-Town

### Les Enfants du Désastre



L'aventure débute à Chi-Town, en 106 PA. Les aventuriers sont contactés par Richard Joanson, à la recherche de sa fille Betty dont il est sans nouvelles depuis 2 mois. Il vient à eux de la part de Matilda Turven, dont les aventuriers ont retrouvé le fils Ron. Richard Joanson travaille à la Forteresse, au Bureau d'Immigration, chargé de valider les demandes de citoyenneté, il vit au niveau 32, appartement 504M83. La dernière fois que sa fille a été vue, c'était avec une bande d'illuminés: les Enfants du Désastre. Il s'inquiète réellement car depuis, il n'a plus aucune nouvelle, ce qui n'est pas du genre de Betty; il propose 200000 Cr aux aventuriers pour qu'ils ramènent sa fille, peut-être prisonnière de la secte.

Betty faisait des études "sociales" sur les Burbs et leurs habitants.

Richard Joanson est en fait un capitaine des Forces Spéciales d'Elite, à la recherche de Betty Joanson, disciple d'Erin Tarn recherchée morte ou vive par la Coalition pour 200000 Cr. Serrée de près par la Police Militaire Betty est entrée dans les Enfants du Désastre pour se cacher. Mais Fleur Nigel (Mp14) a détecté ses facultés psioniques, devenue Contemplative Betty est tombée sous l'influence mentale de Nrii l'Omniscient. Le capitaine espère récupérer Betty et en apprendre plus sur les Enfants du Désastre: tous les agents envoyés jusqu'à présent en infiltration ont disparu. Les aventuriers seront placés sous surveillance discrète (mais la rencontre avec le lieutenant Kross est imprévue). Le vrai père de Betty, membre d'un groupuscule "démocratique" croupit dans une cellule de sécurité depuis quelques semaines déjà, attendant sa rééducation.

Les aventuriers doivent donc devenir membres de la secte des Enfants du Désastre, se faire accepter par la secte, retrouver Betty et la soustraire à l'influence de la secte.

Une partie subtile et risquée, car les Enfants du Désastre savent que des espions coalisés tentent de les infiltrer. Si les aventuriers sont jugés ou repérés comme douteux, ils seront empoisonnés ou éliminés par un groupe de Pousses menés par un Bourgeon (Heet par exemple).

#### Les Enfants du Désastre (Mp11-14)

Apparue depuis un an, cette secte connaît un vif succès, car elle est la seule à offrir un espoir à ses adeptes parmi tous les cultes de la fin des Temps. Les Enfants du



## Le groupe des Enfants du Désastre des aventuriers

Il compte 2D4 + 2 Graines et est dirigé par Pousse Witer: un vieux Débris édenté sale et puant; le groupe passera quelques jours à louer la gloire de Nrii l'Omniscient dans les rues, à mendier et à se faire maltraiter par les Changs et la Police Militaire. Les nouvelles Graines de BEA  $\geq 9$  subiront les avances et les attouchements moites de Pousse Witer, quel que soit leur sexe (il prend vraiment son pied depuis qu'il est membre de la secte).

**MJ: bien faire galérer les aventuriers, jusqu'à leurs limites !**

Le cirque continue ainsi plusieurs jours, jusqu'au moment où Pousse Witer clame devant un saloon: «La Fin des temps emportera l'Empereur et sa clique ! Seuls ceux sur la Voie de Nrii l'Omniscient survivront !». Un officier de la Coalition en permission dans les Burbs sort alors du bar: c'est le lieutenant Kross, que les aventuriers ont déjà peut-être croisé à la Base militaire; si c'est le cas, il se souviendra d'eux. Il appelle par radio une patrouille de la Police Militaire, afin «de procéder à l'arrestation d'un agitateur et de sa bande» et commence à frapper Pousse Witer.

Si les aventuriers restent passifs, une Meute emmène tout le groupe au Poste de la Police Militaire le plus proche pour un sévère passage à tabac, en guise d'avertissement, auquel Pousse Witer ne survivra pas; tout est alors à recommencer avec un autre groupe et un autre Pousse.

Si les aventuriers interviennent et permettent à Pousse Witer de s'échapper, il les jugera alors dignes d'être initiés et les emmènera au Temple du Bourgeon Heet (situé à Downside à l'ouest de la Caverne des Trognés).

## Le Temple de Bourgeon Heet

C'est en fait la cave d'un immeuble vide en ruines. Là, les Graines dignes de l'Epreuve d'Initiation seront reçues par Bourgeon Heet.

**BOURGEON HEET, Pyrokinésiste** Niveau 4

INT	POU	CHA	FOR	DEX	CON	BEA	VIT	CDS	PV
13	14	8	15	14	18	9	30	30	30

**EXPERT NA: 3 +2 Toucher +4 Parade Esquive Encaissement**

**PFI: 140 Blocage mental (Rp122), Lévitiation (Rp117), Transe de mort (Rp116)**

**Immunité: Feu et Chaleur, Extinction des flammes (39 m), Embrassement du corps**

**Armure: Guerrier urbain: CMD: 40**

**Sauvegardes: +2 Magie Poison**

Arme	MD	Portée (m)	Chargeur
Flèche de feu	2D6	78	4 PFI
Pilier de feu	2/4/6D6	48	20 PFI
Vibradague	1D6		

Compétences

Infiltration: 59%

Survie urbaine: 46%

Radio: 60%

Dragon: 98%

Crochetage: 60%

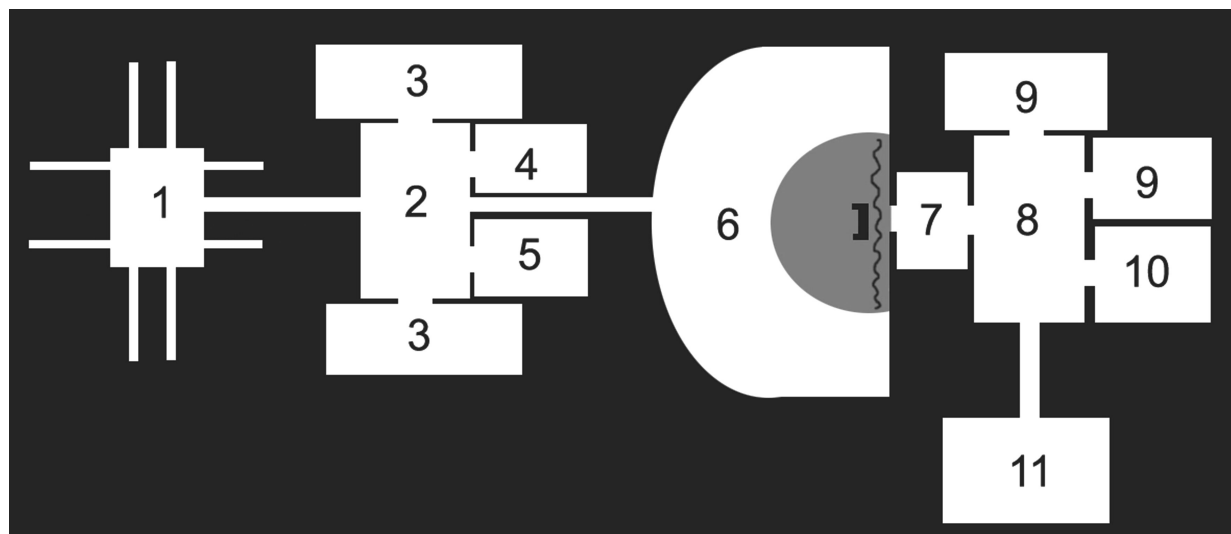
Orientation: 40%

L'Épreuve d'Initiation consiste à éliminer un ennemi de Nrii l'Omniscient: la victime à assassiner est soit:

- un traître: un Débris qui a rejoint puis quitté la secte
- un vendeur de mort injectable: un Chang dealer pour le Marché Noir
- un suppôt de l'oppression: un Grognard en permission ou retiré

Les Graines qui réussissent leur Initiation sont emmenées par les égouts par Bourgeon Heet au Grand Temple de Enfants du Désastre (situé à Downside au nord ouest du Mégaphone).

## Le Grand Temple des Enfants du Désastre



### 1. Salle de garde

Une dizaine de Pousses protègent l'accès au Grand Temple 24h/24. Tout inconnu doit être accompagné par un Bourgeon. Les nouveaux venus sont fouillés, par mesure de sécurité. Les tunnels d'accès par l'ancien réseau d'égouts sont piégés par des Blocks fusion (MD: 2D6 x10 6 m). Un escalier mène au Grand Temple (un ancien abri souterrain d'avant l'Apocalypse).

### POUSSE DES ENFANTS DU DESASTRE 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	MD	Portée (m)	Chargeur
Pistolet laser NG-33	1D6	244	20
Couteau	1D6 DS	Couteau	1D6

### Compétences

Survie urbaine: 24%

Infiltration: 30%

Pick pocket: 30%

### 2. Accueil

Fleur Nigel reçoit ici les nouvelles Graines promues Pousses, c'est un homme affable et sympathique, soucieux du meilleur accueil pour les Nouveaux Initiés. Nigel, le Dragon Nightstalker (Mp14) se délecte dans ce rôle et en profite pour «sentir» les nouveaux et Voir l'aura des plus intéressants ou douteux. Nigel et une dizaine de

Pousses s'occupent de la réception des arrivants: 2D6 x10 Nouveaux Initiés en plus des aventuriers.

### 3. Dortoir des Nouveaux Initiés

Des dizaines de paillasses destinées aux Nouveaux Initiés.

### 4. Dortoir des Pousses

Une trentaine de paillasses où se reposent une dizaine de Pousses ([entre service à l'accueil et à la cantine](#)).

### 5. Cantine

Une dizaine de Pousses concoctent une bouillasse tiède et onctueuse pour les Nouveaux Initiés.

### 6. Temple de l'Omniscient

Il s'agit d'un vaste amphithéâtre avec une estrade sur laquelle se trouve un trône en bois bourgeonnant de fleurs multicolores; une immense tenture représentant une graine en germination donnant naissance à une fleur ramifiée aux pétales d'or se dresse derrière le trône.



C'est ici que Nrii l'Omniscient, un vieil homme en toge verte au visage serein, distille ses Révélations à ses Disciples ([en fait, c'est une marionnette sous contrôle mental du véritable Nrii caché derrière la tenture](#)).

### 7. Vestiaire

Des dizaines de bures vertes aux formes diverses et gigantesques traînent ici. [Elles servent aux membres monstrueux du culte lorsqu'ils veulent des dégourdir les pattes ou assister à une Révélation de leur chef.](#)

### 8. Salle de garde

Bourgeon Nizok: [un Chasseur psy](#) et Fleur Xo: [une Manticore](#) surveillent l'accès à cette partie du temple réservée aux Bourgeons et aux Fleurs.

### 9. Dortoir des Fleurs

Des monstres: 1D6 Manticores, 1D6 Chimères ([voir Chaos Dévastant](#)), 1D6 Loogaroos ([voir Une nuée de Vautours](#)), 2D6 Nippers et Garnak le Dragon-Chimère ([Mp13 et voir Garnak, le Dragon-Chimère](#)) vivent en ces lieux.

### 10. Dortoir des Contemplatifs

Une douzaine de Contemplatifs [avec le pouvoir de Clairvoyance](#), humains et Dbees vivent ici, drogués en permanence. [La Contemplative Aurore alias Betty Joanson se trouve parmi eux. Ils aident Nrii à préciser ses visions du futur, mais l'omniscient sait que l'ultime Révélation est proche, il n'aura alors plus besoin de ses Contemplatifs.](#)

### 11. Salle de Nrii l'Omniscient

La Bête neurale et Nigel, le Dragon Nightstalker vivent ici. Un pentacle est gravé sur le sol: [il permet de se téléporter dans une ruine du Vieux Chicago.](#)



## La Révélation

Après une journée de purification au Grand Temple les Graines initiées sont intronisées Pousses par Nrii l'Omniscient dans le Temple de l'Omniscient. Au cours de la cérémonie Nrii leur fait l'honneur d'une Révélation: tous les fidèles plient l'échine et Nrii s'assoit sur le trône de bois.

Nrii commence son discours en décrivant les visions cauchemardesques provoquées par la venue du Dévoreur ([voir Cauchemars futurs](#)), le Désespoir de la civilisation qui sera anéantie, la Peur et le Châtiment qui va s'abattre sur la Terre, sauf pour ses Enfants, ses Graines, ses Pousses, ses Bourgeons et ses Fleurs, qui échapperont à l'Apocalypse qui vient: «Vous serez saufs, dans deux jours, nous nous retrouverons mais pas ici, dans notre cocon, à l'extérieur dans Downside, nous annoncerons au monde hostile la façon de se sauver du Dévoreur ! Tous ensemble, mes Enfants, notre Famille enfin réunie, nous annoncerons au monde les raisons de notre espoir ! Allez, mes enfants du Désastre !». [Nrii la Bête neurale se trouve derrière la tenture et ponctue son discours de Transmission empathique \(Rp124\): peur, désespoir, confiance puis amour, ce qui en augmente l'impact sur ses Disciples.](#)

Les aventuriers sont ensuite présentés aux Pousses et Bourgeons puis quittent le Grand Temple: ils peuvent maintenant recruter des Graines dans les Burbs. Les aventuriers peuvent maintenant s'investir dans leur nouveau rôle ou quitter la secte prudemment, ils savent maintenant qu'un rassemblement de tous les enfants du Désastre va avoir lieu à Downside dans 48 heures.

## Le rassemblement

Le jour dit, des milliers d'Enfants du Désastre se regroupent sur une place proche du Fist & Steel, devant un immeuble de deux étages dont la façade a été enlevée durant la journée [pour servir de podium à Nrii et à ses Fleurs.](#)

A la tombée de la nuit, Nrii [sous sa véritable apparence](#) et ses Fleurs, recouverts de bures vertes aux formes monstrueuses apparaissent au premier étage, [téléportés ici](#): «Mes Enfants, l'ultime Révélation vient de m'apparaître: le Dévoreur ne désire que détruire les humanoïdes et leurs alliés ! Notre destin est clair: aidons le Dévoreur, notre Libérateur, dans sa juste Lutte ! Mort aux humains et humanoïdes ! Tuez ! Tuez ! Mes Enfants monstrueux !».



[«Puis allons vers l'est accueillir l'Essaim de la Vengeance» en Télépathie.](#)

A ce moment, Nrii l'Omniscient se révèle sous sa vraie forme, de même que Nigel le Dragon Nightstalker et toutes les Fleurs qui se jettent toutes griffes et dents dehors sur les Bourgeons, Pousses et Graines abasourdis. Un groupe de monstres se jette également sur les Contemplatifs, si les aventuriers restent sans réagir, la [Contemplative Aurore alias Betty Joanson sera tuée. Sinon, ils doivent affronter une Manticore et 1D6 Nippers.](#)

## MANTICORE (Cp146)

INT	POU	CHA	FOR	DEX	CON	BEA	VIT	Horreur	CMD
6	8	2	26	16	20	6	25	16	160

NA: 5 +3 Toucher +4 Parade Esquive

Sauvegardes: +3 Magie +8 Poison

Compétences: Dragon: 90%

Arme	MD
Morsure/Coup de queue	1D8
Griffes	2D6
Coup puissant (2 At)	6D6

### **NIPPERS** (Cp164)

<b>INT</b>	<b>POU</b>	<b>CHA</b>	<b>FOR</b>	<b>DEX</b>	<b>CON</b>	<b>BEA</b>	<b>VIT</b>	<b>Horreur</b>	<b>CMD</b>
2	3	3	17	15	17	2	20	14	40

NA: 4 +2 Initiative +2 Toucher +3 Parade Esquive

Sauvegardes: +3 Magie Poison

Arme	MD
Morsure	1D8
Coup de queue	DS: 4D6
Constriction	DS: 4D6 +2

Compétences: Infiltration: 56% Escalade: 90%

Des centaines de membres de la secte sont massacrés, tandis que les «vrais» Enfants du Désastre se répandent dans Chi-Town pour semer la mort et la destruction (and don't forget the Chaos), [avant de disparaître en Téléportation au Vieux Chicago](#).

### **Reprise en main**

Très vite, les forces coalisées de la Base Militaire foncent sur les Burbs pour rétablir l'ordre. Les rues sont envahies de Robots d'assaut urbain UAR-1, accompagnés de meutes de Chiens mutants et escouades de Grognards, tandis que des escadrilles de SAMAS et Sky Cycles sillonnent les cieux: une chasse aux monstres et aux Dbees s'organise.

Un vaste ratissage des Burbs s'organise, avec contrôles d'identités et exécutions en cas de suspicion, [il va durer une dizaine de jours](#). L'Empereur Prosek ne veut pas que Chi-Town se transforme en foyer d'agitation, alors qu'une période troublée s'annonce. Des avis de recherche contre les leaders des Enfants du Désastre: Nrii et Nigel sont placardés dans les Burbs, [la plupart des chasseurs de primes partent alors vers l'est](#).

### **Epilogue et conclusion**

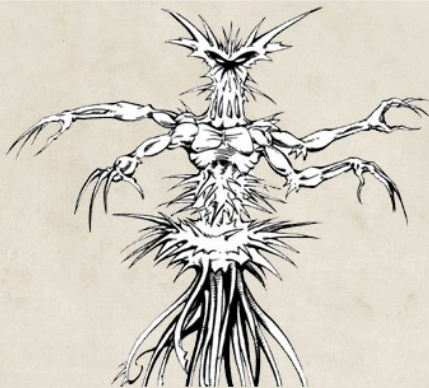
Si les aventuriers ont récupéré Betty Joanson, il leur reste à la ramener à son père Richard. Betty est complètement droguée depuis de nombreuses semaines ainsi que sous le contrôle mental de Nrii, elle est hébétée. Elle veut revoir son père, qui doit s'inquiéter de son absence prolongée.

[Son père, le capitaine des Forces Spéciales d'Elite viendra la récupérer avec une escouade de combat et la prime de 200000 Cr pour l'arrestation de Betty; si les aventuriers ont été arrêtés par les forces de la Coalition, il pourrait les tirer de leur situation s'il juge qu'ils ont effectué du bon travail.](#)

Suite à l'état exercé par la Police Militaire sur les Burbs, Chi-Town va vite devenir invivable pour les aventuriers, ils devraient partir vers l'est, à la recherche de Nrii et de sa bande.

Les aventuriers gagnent 2000 points d'expérience, 3000 points s'ils ont sauvé Betty.

# WANTED



*Nrii l'Omniscient*

*crimes contre l'Humanité  
chef de la secte terroriste  
des Enfants du Désastre  
recherché par la Coalition*

*Mort*

# WANTED



*Garnak Dragon-Chimère*

*pour crimes contre l'Humanité  
leader de la secte terroriste  
des Enfants du Désastre  
recherché par la Coalition*

*Mort*

*1 500 000 Crédits*

