

NEO-LUTEC



Le jeu de rôle

Personnages
pré-tirés

Kit de démonstration

TABLE DES MATIÈRES

Lexique	4
Origines	4
Connaissances	5
Fiche de gang vierge.....	6
Fiche de perso vierge	7
Fiches prêtirées.....	8
Diva	8
Pyrolyse	10
Stiff.....	12
Garde à vous.....	14
Chlamydia	16
Tourette	18
Fiche de gang « La Frange »	20
PNJ du gang de La Frange	22
Taz.....	22
Hiver	24
La Poudre	26
Crédits.....	28

LEXIQUE

Origines

Brigade : Le personnage a fait partie de la Brigade, les forces de l'ordre de Néo-Lutèce. Il en connaît des membres, les procédures, les lieux ou « centraux » présents dans la ville, ainsi que les « planques » que la police a pu mettre en place.

Carcérale : La Carcérale est le plus grand complexe pénitentiaire d'Europe qui recouvre la moitié sud de l'ancien département de Seine Saint-Denis. Le personnage a vécu au moins une partie de sa vie derrière les barreaux. Il en connaît les usages et s'y est peut-être créé des relations.

Cats : Le personnage a fait partie d'un gang se revendiquant de la culture Cats. Les Cats sont connus pour leur opposition systématique à l'autorité, leur anti-conformisme et leur style flamboyant. Ce sont également les gangs les plus politisés et les plus revendicatifs. Leur manque d'unité, leur désorganisation endémique et leur volonté de faire passer l'action avant la réflexion restent leurs principales difficultés pour prendre la tête des gangs lutéciens.

Corporation : Le personnage a appartenu à une corporation. Il en connaît les usages, les localisations, les véritables méthodes et motivations. Ce simple savoir suffit à faire de lui une cible prioritaire pour son ancien employeur.

Dogs : Le personnage a fait partie d'un gang se revendiquant de la culture Dogs. Les Dogs sont connus pour leur territorialisme, leur violence et leur sens de la hiérarchie. Qu'ils se comportent en milices de défense des lieux ou en pillards, ils accordent une très grande importance à leur honneur et leurs prouesses martiales. Moins idéalistes, ils traînent derrière eux la réputation de travailler sans trop d'état d'âme pour les corporations si la gamelle est confortable, sans pour autant partager leurs convictions.

Leur dureté, leur manque de flexibilité et leur comportement dominateurs ont joué contre les unions tentées par les autres gangs.

Fangeux : Le personnage a fait partie d'une communauté Bugz de Fangeux. Les Fangeux sont des spécialistes de la survie en milieu difficile, de bon connaisseurs des lieux les moins dangereux de l'Underground et les plus à même de rester vivant dans les territoires insalubres.

Fils/Fille du Bastion : Le personnage a participé à la prise du Bastion, l'une des plus grosses place forte corporatiste présente dans les zones insurgées. La bataille, qui a nécessité l'union des gangs de Néo-Lutèce et provoqué beaucoup de morts, reste l'une des plus grandes victoires insurgées de l'histoire. Il est probable que le personnage se soit illustré et/ou ait noué des liens avec des personnes d'une autre faction que la sienne, dans ce contexte spécifique.

Paria : Le personnage est habitué à vivre à la marge, il s'est familiarisé avec les habitudes d'une vie d'errance et de nomadisme, savoir quel endroit retiré peut lui servir d'abri ou comment trouver rapidement de quoi obtenir de quoi survivre. Il sait également éviter les quartiers des personnes qui lui sont opposées.

Secteur (X) : Le personnage est né ou à vécu dans un secteur particulier. Il en connaît les figures connues, les commerces, les raccourcis, les gangs qui ont pignon sur rue, etc.

Victime de la Killverm : Le personnage a été traqué par la Killverm toute son existence. Il connaît les sites, les méthodes, les pièges que la terrible corporation met en place pour éliminer ses cibles dans l'Underground. Il sait également où se cache des communautés encore libres, qui ont réussi à survivre à leur persécuteur.

Voix de la Fronde : Le personnage possède son propre canal sur la Fronde et l'autorisation d'émettre par Liberté, la meneuse de la Radio Clandestine. Il est

donc relativement connu et suivi et peut porter ses messages à travers les ondes.

Connaissances

Armurerie : Le personnage a une connaissance accrue des armes à feu et des armes de guerre. Il est capable d'en analyser le mécanisme, les réparer, d'en comprendre les effets et les modèles d'un simple coup d'œil.

Chimie : Le personnage est familier avec les bases de la chimie. Il peut fabriquer des produits simples s'il a le matériel adéquat, reconnaître certains produits et leurs effets, etc.

Contrebande : Le personnage connaît les astuces de la contrebande (cache, passage à plus faible surveillance...) et les personnes lui permettant de mettre en place un réseau. Il est aussi au courant des choses qui circulent dans l'ombre en ce moment.

Émeute : Le personnage sait diriger une émeute, l'organiser, éviter les nasses et les pièges du maintien de l'ordre mais également disperser convenablement un groupe, frapper à des endroits marquants et stratégiques et éviter de se faire attraper.

Explosifs artisanaux : Le personnage peut concevoir, avec le matériel adéquat, des projectiles incendiaires, des bombes artisanales et organiser des attentats relativement simples.

Guide de l'Underground : Le personnage sait se déplacer avec le moins de risque possible dans l'Underground. Il sait reconnaître les pictogrammes laissés par les explorateurs et connaît certaines entrées et certaines sorties accessibles facilement.

Intervention : Le personnage est en mesure d'organiser une intervention proche de celles de la Brigade : repérage, coordination, meilleurs éléments pour la réaliser et meilleur endroit pour le faire. Il sait également reconnaître la stratégie employée s'il est la cible de l'intervention.

Recel : Le personnage sait à peu près où et combien vendre ou acheter du matériel de contrebande, mais également repérer si du matériel vient du trafic ou d'une vente légale. Il peut aussi savoir ce qui coûte le plus sur le marché actuellement et ce qui est activement recherché.

Savaterie : Ce sont les cercles de combat clandestins nombreux dans les quartiers insurgés mais également en dehors. Le personnage en connaît les emplacements, les règles et les habitudes.

Sécurité : Le personnage a une certaine expérience des dispositifs de sécurité modernes et anciens. Il sait les repérer, mais également les utiliser et éventuellement les réparer. Il a également une bonne observation des rondes de gardes, compte rapidement les forces en place, repère plus vite les sorties possibles, etc.

Styx : Le personnage sait comment fonctionne le réseau clandestin Styx. Il sait reconnaître une borne, est capable de s'y enregistrer, d'en déchiffrer les textes et d'y faire une recherche rapide.

Tech (Corporation) : Le personnage est capable d'identifier les technologies d'un groupe ou corporation précis. Il en connaît les modèles, les effets, les plans théoriques et tout ce qu'il y a savoir sur la technologie en elle-même.

Véhicule : Le personnage connaît un type de véhicule particulier, ses caractéristiques, ses pièces détachées, ses points forts, capacités et faiblesses. Il s'agit de théorie, pas de pratique sur la conduite.

MAFIA

FRAPPE

CRÉDO :.....

LOYAUTÉ

CRÉDITS:.....

.....

.....

.....

.....

.....

[illegible]

CYNISME

ENNEMI
PUBLIC



PSEUDO :
 GANG : **CRED**

TANK *modif*

RAGE *modif*

FLAMBE *modif*

MOUV *modif*

DÉBROUILLE *modif*

+

Ψ

DLC

Secoué 0

Stressé 0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

Blessé -1

Flippé -1

Agonisant -2

Paniqué -2

Claqué HS

Cramé HS

...
DEF

FORCES & FAIBLESSES

TAF :

Masterclass :

TAJ :

Tare :

FERRAILLES :

Scrap

Techno :

Balise :

Matos :

Armes :

PEDIGREE

Origines:.....

Connaissances:.....

Inventaire

Améliorations :

OU

Mutations :

PSEUDO : Diva..... **30**
GANG : La Frange..... **CRED**

TANK **-1** *modif*

RAGE **0** *modif*

FLAMBE **2** **+1**

MOUV **2** *modif*

DÉBROUILLE **2** *modif*

+

Ψ

DLC

Secoué 0

Stressé 0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

Blessé -1

Flippé -1

Agonisant -2

Paniqué -2

Claqué HS

Cramé HS

6
DEF

FORCES & FAIBLESSES

TAF : Feularde/monte en l'air
Masterclass : « Aux armes citoyens ! » (Discours enflammé) permet de capter l'attention de +2 à la flambe.

TAJ : Endettée et fichée bancaire

Tare : Fait sa diva

FERRAILLES :.....

Scrap

Techno :.....

Balise :.....

Matos :.....

Armes :.....

Inventaire

PEDIGREE

Origines : Cats/Fille du bastion/voix de la Fronde

Connaissances : Recel/Sécurité.....

Améliorations :

Amplificateur vocal Flambe +1

OU

Mutations :

HISTOIRE

Ancienne « porte-parole » de la Clique d'Angor, l'un des gangs de Cats les plus influents du Secteur 11, Diva a commis l'irréparable, en devenant plus populaire qu'Angor.

Drôle, acide, sans-gêne et incapable de ne pas mettre les pieds dans le plat, Diva est l'une des stars incontestée de la Feule, le concours d'éloquence et de clash des Insurgés.

Exclue de la clique pour son comportement perturbateur et accessoirement pour son lien de filiation avec Pyrolyse (son frère et l'ex-amant d'Angor), c'est l'une des fondatrices, avec Taz (PNJ) de la Frange.

Aujourd'hui, Diva est essentiellement une Voix de la Fronde, écoutée pour son style unique mêlant critiques acerbes, potins et humour dévastateur.

PSEUDO : Pirolyse..... **30 CRED**
 GANG : La Frange.....

TANK **1** *modif*

RAGE **2** *modif*

FLAMBE **1** *modif*

MOUV **0** *modif*

DÉBROUILLE **1** *modif*

+

Ψ

DLC

Secoué 0

Stressé 0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

Blessé -1

Flippé -1

Agonisant -2

Paniqué -2

Claqué HS

Cramé HS

5 DEF

FORCES & FAIBLESSES

TAF : Griffe (Soldat Cats)/Saboteur/Vandale
Masterclass : « Molotov Dance » : octroie une Baraka majeure supplémentaire sur toute action utilisant le feu.

TAJ : Révolté constant

Tare : Pyromane

FERRAILLES :

Scrap

Techno :

Balise :

Matos :

Armes :

Inventaire

PEDIGREE

Origines : Fils du Bastion/Paria

Connaissances : Émeute. Explosifs artisanaux

Améliorations :

OU

Mutations :

HISTOIRE

Frère cadet de Diva, Pyrolyse a toujours eu un problème de gestion de sa colère et un attrait morbide pour le feu. C'est d'ailleurs assez naturellement qu'il s'est tourné vers les Cats. Si Pyro se distingue par sa combativité et son engagement, il ne brille pas en revanche par sa réflexion, ce qui l'amène très souvent à prendre des risques inconsidérés ou à avoir des comportements asociaux dont sa sœur peine à le tirer.

Pyrolyse a servi d'alibi à Angor pour l'exclusion de Diva de la clique à laquelle ils appartenaient tous les deux : accusant Pyrolyse d'être un amant infidèle et un fauteur de trouble, Angor est parvenue à faire d'une pierre deux coups en excluant le frère et la soeur. Le jeune Cats est pourtant toujours autant entichée de son ancienne maîtresse.

PSEUDO : Stiff..... **10**
GANG : La Frange..... **CRED**

TANK **2** +2

RAGE **2** *modif*

FLAMBE **0** *modif*

MOUV **0** *modif*

DÉBROUILLE **1** *modif*

+

Ψ

DLC

Secoué 0

Stressé 0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

Blessé -1

Flippé -1

Agonisant -2

Paniqué -2

Claqué HS

Cramé HS

6

DEF

FORCES & FAIBLESSES

TAF : Vétéran/Biker

Masterclass : « Hasta la vista » : + 2 pour réaliser une action dangereuse en conduisant une moto.

T.A.J. : Désertion ex Pythagore

Tare : Manchet

FERRAILLES :

Scrap

Techno :

Balise :

Matos :

Armes :

Inventaire

PEDIGREE

Origines : Dogs

Connaissances : Véhicule (deux roues)

Améliorations :

Rat-mod (Bras)/ +2 TNK - 2 blessures

OU

Mutations :

HISTOIRE

Ayant déserté de la Pythagore après s'être aperçu des atrocités orchestrées par la corporation lors de la reprise de Paris des mains des Faillards, Stiff est parti avec d'anciens frères de régiment pour fonder une Meute de Dogs, sous l'égide d'Argos. Lorsque ce dernier s'est orienté vers la criminalité dure, Stiff s'est retrouvé face à une crise morale et s'est résolu à appeler à la « Grogne », le duel traditionnel des Dogs lorsqu'ils contestent leur Alpha. Il a perdu le combat, quand Argos lui a passé le bras sous une presse hydraulique. Considéré comme « Chien Errant », il a été recueilli par la Frange. C'est la Poudre qui a réussi à mettre la main sur un Ratmod racheté à des trafiquants Bugz pour remplacer son membre manquant.

PSEUDO : Garde à vous..... **20**
 GANG : La Frange..... **CRED**

TANK **0** *modif*

RAGE **2** *modif*

FLAMBE **1** *modif*

MOUV **0** *modif*

DÉBROUILLE **2** *modif*

+

Ψ

DLC

Secoué 0

Stressé 0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

Blessé -1

Flippé -1

Agonisant -2

Paniqué -2

Claqué HS

Cramé HS

6
DEF

FORCES & FAIBLESSES

TAF : Brigadière/pilote
Masterclass : « Attache ta ceinture » : lors d'une conduite à risque, obtient automatiquement une Baraka majeure ou annule une Tuile majeure

T.A.J. : Révoqué de la brigade

Tare : Pessimiste

FERRAILLES :

Scrap

Techno :

Balise :

Matos :

Armes :

Inventaire

PEDIGREE

Origines : Secteurs 20 (libre)/Brigade

Connaissances : Véhicule (4 roues)/Interventions

Améliorations :

OU

Mutations :

HISTOIRE

Ex-Brigadière, citée plusieurs fois pour comportement exemplaire, Garde-à-vous a été éduquée dans les principes utopistes de la Concorde. Le changement de ton et le durcissement de la Gouvernance, ainsi que les rafles de plus en plus arbitraires dans les Zones Insurgées l'ont finalement poussé à rendre sa plaque et à disparaître du registre des accréditations.

Garde-à-vous a eu plus de mal que les autres à se faire accepter par un Gang à cause de son passif, de brigadière, mais après une longue confrontation (perdue) avec Hiver, la Street-fighteuse de la Frange, elle a gagné le respect des « voyous ». C'est une pilote hors pair, assez stricte sur l'organisation et qui s'attache, malgré ses aspects maussades, à ce que tous ses « petits » reviennent sains et saufs à la maison.

PSEUDO : Chlamydia.....
GANG : La Frange.....

0
CRED

TANK -1 modif

RAGE 1 modif

FLAMBE 1 modif

MOUV 2 +1

DÉBROUILLE 2 modif

+

Ψ

DLC

Secoué 0

Stressé 0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

Blessé -1

Flippé -1

Agonisant -2

Paniqué -2

Claqué HS

Cramé HS

6

DEF

FORCES & FAIBLESSES

TAF : Street Artist/Ferrailleuse

Masterclass : « Glow it up » : +2 sur toutes les actions où une bombe de peinture est utilisée à toute autre chose que sa fonction première (peindre).

TAJ : Bugz

Tare : Respiration difficile

FERRAILLES :

Scrap

Techno :

Balise :

Matos :

Armes :

PEDIGREE

Origines : Fangeuse (secteur 10)/Victime de la Killverm

Connaissances : Guide de l'Underground/Chimie

Inventaire

Améliorations :

ou

Mutations : Mutagène G : les mains de Chlamydia sont adhésives (elle porte habituellement des gants). +1 en Mouv pour chaque action utilisant ce don.

HISTOIRE

Chlamydia est une enfant de la Faille, née dans les communautés Bugz des Fangeux, les clans qui cherchent majoritairement à vivre dans les souterrains ou les lieux isolés, loin de toute civilisation. Enfant, elle a subi une « opération de salubrité publique » des commandos de la Killverm. Ils ont passé son abri entier à l'incinérateur. Sa fuite, avec quelques autres gamins Bugz l'a rapidement confronté à la dureté du monde et à la Bugzophobie ambiante. Chlamydia s'est faite reconnaître par son style unique mêlant inspiration tribale et langage urbain mais également par son vieux respirateur, qui lui sert à la fois à cacher son visage (personne ne sait à quoi elle ressemble) et à glisser les pastilles d'Aeropur qu'elle consomme pour amoindrir son asthme chronique.

Chlamydia s'est trouvée accueillie et respectée, au sein de la Frange, son statut de paria s'adaptant tout à fait à la philosophie du gang.

PSEUDO : Tourette..... **10 CRED**
 GANG : La Frange.....

TANK **1** *modif*

RAGE **1** *modif*

FLAMBE **1** *modif*

MOUV **0** *modif*

DÉBROUILLE **5** *modif*

+

Ψ

DLC

Secoué 0

Stressé 0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

Blessé -1

Flippé -1

Agonisant -2

Paniqué -2

Claqué HS

Cramé HS

5 DEF

FORCES & FAIBLESSES

TAF : Ex-corpo (Satori)/Fugitif
Masterclass : « SBEUL.exe » : génère un programme chaotique qui crée une perturbation majeure et incontrôlée sur tous les systèmes liés à l'endroit qui a été hacké. En revanche, toutes les informations deviennent inaccessibles

TAJ : Évadé de la Carcérale/Grossier

Tare :

FERRAILLES :

Scrap

Techno :

Balise :

Matos :

Armes :

PEDIGREE

Origines : Secteur 9/Carcérale

Connaissances : Styx/Tech Satori

Inventaire

Améliorations :
 Neuralink : module de hacking à distance, placé dans le crâne.

ou

Mutations :

HISTOIRE

Ex zombie-hacker de la Satori, ces personnes maintenues en vie dans un bain de nutriment pour devenir des « cerveaux disponibles » permettant une puissance de piratage permanente de la corporation, Tourette a réussi à sortir de son état lors d'une infiltration fortuite de son « hangar à hacker » par trois criminels, alors qu'il n'était encore qu'un adolescent. Socialement inadapté, il a tout appris auprès de ses « kidnappeurs » qui ont fini par lui enlever l'implant de contrôle émotionnel placé sur toute les « propriétés » de la Satori. Le flot d'injure permanent qui sort de sa bouche est probablement une « erreur » lors de l'opération.

Utilisant son talent pour aider ses nouveaux complices à réaliser quelques coups lucratifs, Tourette a fini par se faire coincer par la Brigade, avant d'être envoyé à la Carcérale. Il est, avec cinq autres complices, l'unique personne à avoir déjoué le système de sécurité de la prison et à en sortir vivant. C'est, avec Hiver, le seul survivant de la bande d'évadés, qui a trouvé refuge à la Frange.

BANDE

GROUPUSCULE

FACTION

GANG

MAFIA

SAUVAGERIE

1

TRUANDE

1

SPEED

0

BRICOLE

1

FRAPPE

2

NOM : LA FRANGE.....

TYPE : COLLECTIF.....

CRÉDO : DO IT YOURSELF.....

HARGNE



LOYAUTÉ



SECTEUR : XI.....

FERRAILLES : 5.....

CRÉDITS:.....

MANIFESTES

- Ni Dieu ni Maître (on travaille pour tout le monde, on n'obéit à personne)
- Si t'es pas mort, cries plus fort (toujours laisser sa marque)
- Le repos est le confort des oppresseurs (agir contre les institutions)

ÉQUIPEMENTS

- Moto retapée
- Poste de radio clandestin
- Atelier de Graff

IDÉALISME



JAUGE DE CONVICTION



CYNISME

FANATIQUE



RADICALISÉ



MILITANT



ENGAGÉ

X

NEUTRE



SURVIVANT



OPPORTUNISTE



CRIMINEL



ENNEMI
PUBLIC



PSEUDO : Taz.....
GANG : La Frange.....

30
CRED

TANK 0 *modif*

RAGE -1 *modif*

FLAMBE 2 *modif*

MOUV 1 *modif*

DÉBROUILLE 2 *modif*

+

Ψ

DLC

Secoué 0

Stressé 0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

Blessé -1

Flippé -1

Agonisant -2

Paniqué -2

Claqué HS

Cramé HS

5
DEF

FORCES & FAIBLESSES

TAF : Maniki (Contrebandier)/Faussaire
Masterclass :

TAJ : Bavarde
Tare : Malchance

FERRAILLES :

Scrap

Techno :

Balise :

Matos :

Armes :

PEDIGREE

Origines : Cats/Secteur 10

Connaissances : Recel/Contrebande

Inventaire

Améliorations :

OU

Mutations :

HISTOIRE

Taz est la représentante de commerce de la Frange. Pipelette expressive, elle a une fâcheuse tendance à exagérer sur la qualité de ses produits, sa facilité à obtenir ce qu'elle veut et la sûreté de ses tuyaux qui se révèlent pourtant souvent douteux. Elle est également poursuivie par une indécrottable malchance qui la met très souvent dans des situations délicates. Séductrice, ses objectifs amoureux et secrets lui demandent un équilibrage minutieux qui la met souvent dans l'embarras tant elle doit jongler entre ses affaires et ses histoires de cœur très complexes. Au-delà de ces aspects, Taz est étonnamment d'une loyauté sans faille envers la Frange, ayant même pris des risques considérables en quittant la clique d'Angor pour les rejoindre.

PSEUDO : Hiver.....
GANG : La Frange.....

0
CRED

TANK 2 *modif*

RAGE 2 *modif*

FLAMBE 0 *modif*

MOUV 1 *modif*

DÉBROUILLE -1 *modif*

+

Ψ

DLC

Secoué 0

Stressé 0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

Blessé -1

Flippé -1

Agonisant -2

Paniqué -2

Claqué HS

Cramé HS

6

DEF

FORCES & FAIBLESSES

TAF : Street fighteuse/Garde du corps
Masterclass :

TAJ : Impulsive

Tare : Accro au Néon

FERRAILLES :

Scrap

Techno :

Balise :

Matos :

Armes :

Inventaire

PEDIGREE

Origines : Secteur 20/Carcérale

Connaissances : Savaterie/Carcérale

Améliorations :

OU

Mutations :

HISTOIRE

Hiver est originaire des quartiers libres de Néo-Lutèce où elle a exercé plusieurs petits boulots de force, notamment en travaillant dans les incinérateurs de la Global, pour payer les soins de ses parents. Elle a commencé à intégrer les premières savateries à l'âge de 19 ans où elle a obtenu quelques menus succès, mais surtout, un début d'addiction au Néon, qui lui permettait également de tenir son rythme de travail infernal.

Après l'augmentation brutale d'un médicament d'intérêt commun par la Panarkos, elle s'est vue contrainte de tenter un braquage d'un convoi de la corporation médicale. Le casse s'est très mal déroulé et la milice qui protégeait le camion a décimé son équipe. Condamnée à vingt ans de Carcérale, elle a purgé deux ans avant d'apprendre le décès de sa mère. Elle a alors profité de l'évasion de Tourette pour une sortie et a été l'une des dernières survivantes des évadés. Hiver a intégré la Frange dans l'espoir de gagner suffisamment de pognon pour faire transiter des traitements vers le domicile de son père. Elle fait aujourd'hui office de « gros bras » pour la Frange avec Stiff.

Son surnom vient de sa chevelure blanche, qu'elle a adoptée au début de sa carrière de combattante.

PSEUDO : La Poudre.....
GANG : La Frange.....

0
CRED

TANK 1 *modif*

RAGE 1 *modif*

FLAMBE 1 *modif*

MOUV -1 *modif*

DÉBROUILLE 2 *modif*

+

Ψ

DLC

Secoué 0

Stressé 0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

Blessé -1

Flippé -1

Agonisant -2

Paniqué -2

Claqué HS

Cramé HS

5
DEF

FORCES & FAIBLESSES

TAF : Artifier/Corporatiste
Masterclass :

TAJ : Poursuivi par la Pythagore
Tare : Tatillon

FERRAILLES :

Scrap

Techno :

Balise :

Matos :

Armes :

PEDIGREE

Origines : Secteur 9/Corporation Pythagore

Connaissances : Tech (Pythagore)/Armurerie

Inventaire

Améliorations :

OU

Mutations :

HISTOIRE

La Poudre est un ancien ingénieur armurier de la Pythagore. Poussé par l'appât du gain, il a consenti à transmettre l'un des secrets industriels de la corporation à une firme rivale, la Lone Wolf. La corporation nord américaine, qui lui avait promis une extraction, l'a abandonné à son sort une fois les données acquises, le poussant s'exiler dans les quartiers non contrôlés. Il s'est alors installé une « échoppe » de fortune dans le Secteur 10, avant de s'apercevoir que sans protection, il ne tiendrait pas longtemps. Malgré son cynisme apparent et ses obsessions de propreté et de rangement avant le travail, la Poudre est un compagnon fiable qui sait ce qu'il doit à ses nouveaux coéquipiers. Son talent et son expertise en font un atout précieux pour la Frange, car peu de gangs peuvent se targuer de compter un véritable ingénieur armurier en leur sein. La Poudre est également le plus éduqué du groupe et celui connaissant le mieux les méthodes des corporations.

CRÉDITS

Équipe de conception

Antoine Chalubert, Laurent Facon, Nicolas Henry

Conception graphique et maquette

Antoine Chalubert, Cléa Facon-Barillot, Renard Volant

Illustrations

Raphaël Samakh

Logos Néo-Lutèce

Sabine Issanchou

Relecture

Fabien Fernandez

Crédits photographiques

Karine Facon

Concept Original

Le Chimerarium, Guillaume Faure

Néo-Lutèce est une création du CHIMERARIUM,
SAS immatriculé au RCS Paris 840635106. Tous droits réservés.
Contenu diffusé gratuitement. Ne peut être vendu.

