

# NEO-LUTECE



Le jeu de rôle

## Portés disparus

Kit de démonstration



# TABLE DES MATIÈRES

|                                               |           |
|-----------------------------------------------|-----------|
| <b>Introduction .....</b>                     | <b>4</b>  |
| <b>Acte 1 : le traquenard.....</b>            | <b>4</b>  |
| Par où commencer ? .....                      | 5         |
| 1.1 Centre commercial, le Bomarch' .....      | 5         |
| 1.2 Le Bastion .....                          | 7         |
| <b>Acte 2. Avant la tempête.....</b>          | <b>9</b>  |
| 2.1 Le Retour.....                            | 9         |
| 2.2 Le Havre.....                             | 9         |
| 2.3 Le Faubourcier du Canal Saint-Martin..... | 11        |
| <b>Acte 3 : la libération .....</b>           | <b>11</b> |
| 3.1 Le Mur .....                              | 11        |
| 3.2 L'Underground.....                        | 12        |
| 3.3 Le Central (ou la Guitoune).....          | 13        |
| <b>Acte 4 : La Fuite.....</b>                 | <b>15</b> |
| 4.1 Par la Grande porte .....                 | 15        |
| 4.2 Plus loin dans les ténèbres .....         | 16        |
| <b>Conclusion.....</b>                        | <b>16</b> |
| <b>Crédits.....</b>                           | <b>19</b> |

# Portés disparus

Ce scénario court va vous faire découvrir l'univers de Néo-Lutèce. Il permet de faire jouer de 2 à 5 Insurgés débutants et déboucher sur une campagne. Il constitue une introduction au scénario en trois actes, « Opération Grand-Duc », débloable en palier de la campagne de financement participative, que vous pouvez retrouver à l'adresse suivante :

<https://gamefound.com/fr/projects/le-chimerarium/neo-lutece--le-jeu-de-role>

**Utilisez les personnages pré-tirés fournis avec le kit de démonstration.**

## INTRODUCTION

Dans les quartiers Insurgés, c'est la liesse. Le Bastion, forteresse iconique des Parnassiens, une milice de fanatiques armés par la corporation Kinzoku pour garder une emprise sur les territoires insurgés, vient de tomber. S'il ne s'agit que d'un pion sur l'échiquier corporatiste, cette victoire a un sens beaucoup plus symbolique : pour la première fois, les gangs de rue, sous l'impulsion des Cats et des Dogs, ont mis leurs différends de côté pour mener une action commune.

Ce soir, **Malamut**, l'Alpha des Alpha des gangs Dogs et Angor, l'une des meneuses les plus influentes des Cats, tiennent un discours commun devant tous les gangs ayant participé à l'assaut.

Tous ? Pas vraiment...

Dans l'ancien loft délabré du Secteur XI, qui sert de planque au Gang des Insurgés, l'ambiance est morose. Malgré leur participation à la prise du Bastion, le groupe n'est pas le bienvenu : on leur a largement fait sous-entendre que leur présence à la « fête » du Bastion risquait de dégénérer.

Pire, il reste une seule Ferraille pour toute la bande. Si la caillasse n'arrive pas vite, il va falloir demander l'aumône dans un des checkpoints de la Gouvernance.

## Drame et révolution

Si vous jouez avec les personnages pré-tirés, il est évident que la Frange n'a pas été invitée du fait de la grande rivalité existant entre Diva et Angor, mais également de la rupture de cette dernière avec Pyrolise.

La meneuse Cats s'est largement servie de « l'excuse » de sa rupture avec Pyrolise pour évincer Diva et ses proches de la scène.

L'injustice est d'autant plus grande que Diva et Pyrolise ont joué un rôle important lors de la prise du Bastion.

Impossible de faire abstraction, le Styx est saturé d'informations sur la célébration. C'est presque de la provocation à ce niveau là !

Pire, les trois derniers membres du groupe, **Taz**, **Hiver** et la **Poudre** tardent vraiment à revenir. Ils étaient partis chercher une Gamelle (salaire de mission) auprès du dernier commanditaire pour lequel le gang bossait, un certain Ret-Con...

Comme à son habitude, Taz a averti le groupe de l'endroit où elle devait se rendre, par sécurité, mais son comlink ne répond plus.

## ACTE 1 : LE TRAQUENARD

Les trois disparus sont actuellement aux mains de la Brigade.

Alors qu'ils se rendaient dans un ancien centre commercial du Secteur XI pour rencontrer leur commanditaire, ils sont tombés dans une embuscade de cinq tireurs non-identifiés.

Fuyant leurs agresseurs, les trois compères ont fortuitement croisé le chemin d'une patrouilleuse de la Brigade qu'ils ont détériorée dans le but de se faire arrêter et ainsi échapper à leurs poursuivants.

### Opération Terreur

La Gamelle dont les Insurgés attendent le retour vient d'un des « plans extras » de Taz, la Maniki (Trafiquante) du groupe, habituée aux coups foireux. Le commanditaire, un dandy excentrique, s'est présenté comme « solidaire de la cause insurgée » et opposant à la Gouvernance.

La récompense était de taille : une Accréditation Citoyenne factice, 1000 crédits corporatistes (Crédit Sesterce) et un « plus » que Taz a réussi à négocier en secret : une caisse d'armement tombée d'un camion de la Pythagore.

La mission ? Joindre les émeutes du Louvre et du Secteur XVIII, protestant contre la création d'une « zone mixte » sur le Secteur XVIII sous l'autorité de la corporation Global. En clair, un recul des droits citoyens pour une délégation de pouvoir aux corporations. Ret-Con, le commanditaire, a encouragé les Insurgés à réaliser le plus d'actes de vandalisme et de revendications publiques, ce dont le groupe s'est acquitté devant la flashcam de Diva.

Une chose a pu montrer l'influence de Ret-Con : celui-ci est parvenu à leur faire traverser le check-point pour aller en Zone Libre sans difficulté et à les faire ramener en véhicule banalisé.

Taz est la seule à savoir qu'une livraison d'armes a été effectuée... Malheureusement, elle est aux abonnés absentes.

Ce que les PJ ignorent, c'est qu'ils ont été utilisés pour mettre en place un plan de la corporation Pythagore : l'**Opération Grand-Duc**. Désireuse de mettre la main sur le contrat d'armement de la Brigade, la corporation a organisé une série d'émeutes en soudoyant des gangs mineurs, de manière à faire augmenter la crainte de l'Insurrection, en partenariat avec la chaîne Prisme. L'opération de communication vise à montrer une Brigade débordée, incapable d'assurer la sécurité de ses citoyens du fait du laxisme de la Gouvernance, qui préfère équiper la Brade avec des armes non-létales de Kinzoku. Ret-Con n'est autre qu'un cadre corporatiste, qui va faire disparaître toute trace de l'implication de la Pythagore dans ces émeutes.

### Par où commencer ?

- Taz leur a annoncés qu'elle se rendait au Bomarch'. Si les PJ veulent s'y rendre, allez au 1.1
- Tout le gratin est au Bastion, les PJ veulent s'y rendre, voir le chapitre 1.2
- Si les PJ surfent sur le Styx au QG, ils découvrent les informations suivantes : il ya eu des coups de feu et la présence de la Brigade a été détectée aux abords du Bomarch'.
- Si les PJ cherchent à joindre d'autres membres d'autres petits gangs, ils apprendront que certains ne répondent plus également. S'ils essaient d'en savoir plus via le Styx ou via des contacts gangers, ils apprendront que la plupart ont participé à l'opération Terreur.

### 1.1 Centre commercial, le Bomarch'

Le centre commercial est en plein territoire Dogs. Il est tenu par la meute d'**Argos**, un groupe de vétérans de la Kinzoku, l'ancien gang de Stiff. La totalité de la meute est au Bastion, Argos sait que la réputation de violence dont jouit son groupe assure sa sécurité, mais s'y présenter bille en tête pourrait être pris comme une offense. Aux PJ de rester discrets.

Le centre, appelé le Bomarch', se situe sur l'ancienne avenue Beaumarchais. Il s'agit d'un bâtiment de trois étages, donnant sur un grand espace central ouvert. Le plafond est à moitié effondré tout en haut et les rares « boutiques » exploitables ont été changées en « hangars » par plusieurs contrebandiers sous la protection des Dogs. La grande grille et le portail métallique qui en interdisent l'entrée sont

commandés par un simple boîtier à carte, facile à hacker ou à forcer.

Le Bomarch' est utilisé comme lieu de rencontre par de nombreux trafiquants, la sécurité étant assurée normalement par les Dogs : leur tag de gang sont visibles partout dans les murs décrépis. Aucun escalier mécanique ne fonctionne et le sol est jonché d'ordures et de gravats à tous les étages.

Quand les PJ arrivent sur place, ils aperçoivent trois drones d'enquête de la Brigade autour des lieux. Les petits engins volants, dotés d'un scanner, d'une caméra et d'un système de communication font généralement office de « scellés judiciaires » en interdisant l'accès à la « zone de crime ».

Leur première approche consiste à scanner les intrus et à les avertir que la zone n'est pas accessible tant que l'enquête est en cours. En cas de refus d'obtempérer, un signal est envoyé au central le plus proche.

Ils sont armés de petits lanceurs à impulsion, provoquant le même effet qu'un taser (une seule blessure provoque une brève perte de conscience).

Esquiver les drones est possible, tout comme les hackers provisoirement.

#### Obtenir des informations

- La fouille du centre permet de retrouver le comlink de Taz (crypté). Outre ses relations amoureuses multiples et très complexes, la jeune femme a reçu un message d'un certain **Zeraf**, du Havre, le marché noir situé sur les anciens bâtiments de la Gare du Nord. Il lui annonce qu'elle peut récupérer sa « cargaison » quand elle veut.
- Le sol et les murs sont couverts d'impact de balles. L'étage du dessus, qui donne sur l'espace central, montre que des tireurs embusqués ont tiré depuis l'étage sur les trois gangers. Beaucoup de douilles sont récupérables (le métal vaut cher et se revend au marché noir, au Havre par exemple, suffisamment assez pour gagner une Ferraille). Le manque de considération pour le

#### La Brigade

Depuis la nomination de la nouvelle Lieutenant, Yelena Marcova, l'action de la Brigade s'est durcie sur les territoires insurgés. Les descentes sont plus fréquentes...et plus violentes également. Là où les anciens brigadiers « assuraient l'ordre » et s'arrangeaient avec les Insurgés, la plupart des officiers ont été remplacés par des fidèles de Marcova, plus prompts à l'action.

Aujourd'hui encore, la Brigade est équipée avec du matériel Kinzoku. La firme shin-sumeragienne s'est spécialisée dans l'équipement à choc ou à décharges électriques non-létal. Le contrat d'armement de la Brigade représente une manne financière assez importante, mais détermine également les « méthodes » des forces de l'ordre. Si un équipement Kinzoku favorise les arrestations non-violentes, un revirement vers une corporation spécialisée dans les armes de guerre donnerait une autre tonalité.

Aujourd'hui, la majorité des Brigadiers, malgré leur côté cynique et désabusé, valorisent encore les idéaux de la Concorde sur lesquels la Brigade a été fondée. Des idéaux qui ont tendance à disparaître au fil des ans.

nombre de munitions dépensées laisse à penser une chose : les tireurs appartiennent à un groupe qui ne compte pas à la dépense (Corporation, Gang majeur, armée...).

– Aucune trace de blessure n'est à déplorer. Ce qui signifie que Taz et ses complices ont réussi à quitter les lieux sains et saufs.

– Le hack des drones permet d'avoir accès au rapport d'enquête. Habituellement les Brigadiers peuvent s'identifier et avoir accès à la mémoire des drones pour les besoins de l'enquête. La seule vidéo accessible est celle d'une patrouille de la Brigade, sur laquelle **Hiver**, la Street-fighteuse du groupe, jette un parapluie avant de se rendre. L'un des Brigadier détecte un groupe difficilement

identifiable, mais armé, qui se replie à la vue de la voiture. Les trois gangers sont embarqués dans la patrouilleuse, au Central Libération, une « guitoune » (petit checkpoint provisoire) entre le secteur XI (Secteur de Restriction) et le Secteur III (Libre, de l'autre côté du mur). Le chef d'accusation « Vandalisme » est en cours de changement, sans plus d'informations.

## 1.2 Le Bastion

Arriver au Bastion demande un peu d'audace de la part des Insurgés, dont le gang n'a pas été invité. À eux de voir comment passer les quelques Cats au service d'Angor et les gros bras Dogs sous l'autorité de **Malamute**, l'Alpha dominant des meutes.

L'endroit est une sorte de corps d'immeuble, consolidé par du blindage de bonne qualité : les traces du soutien de la Kinzoku aux anciens propriétaires des lieux est bien visible. Le reste du bâtiment tient plus de l'usine transformée en lieu d'habitation qu'à une base armée.

L'ambiance est plutôt festive : une partie des convives est déjà alcoolisée, la musique y est très forte et l'ambiance un peu brutale. Tous les moyens sont bons pour s'y frayer un chemin.

Un coin « VIP » réunissant Malamute, Angor ainsi que quelques chefs de gangs importants s'est constitué : d'ici quelques minutes, les deux Insurgés les plus populaires du « Mur de la Cred » vont prendre la parole pour féliciter les participants à la chute du Bastion et encourager les diverses bandes à mettre de côté leurs différends pour briser les murs qui séparent les Secteurs fermés du reste de la ville.

Le doute peut planer sur les intentions des deux « têtes » de la révolte du Bastion, notamment le fait d'avoir installé un endroit à part pour les leaders, mais également la présence de la nouvelle conquête d'Angor, **Volodymir Sesterce**, le « neveu » d'Oleksandre Sesterce, fondateur de la corporation bancaire

Sesterce. Playboy populiste, assurant que la Sesterce était en faveur du rétablissement de comptes anonymes pour permettre aux Insurgés de gagner leur vie, Volodymir agace autant qu'il surprend. Il est plus que probable que s'afficher à son bras est une provocation de la part d'Angor, qui s'amuse régulièrement à provoquer des scandales et faire grincer des dents.

### *Que trouver au Bastion ?*

Hormis les conflits qui peuvent survenir lorsque les Insurgés arrivent au Bastion, l'ambiance est plutôt amicale. Un micro pour la Feule est disponible sur le milieu de la scène centrale, comme le veut la tradition Cats, mais un rapide coup d'œil peut confirmer l'absence des gangs « mineurs ».

- Si les Insurgés le font remarquer, une certaine inquiétude naîtra parmi les personnes présentes.
- En se montrant diplomates, ils apprennent l'arrestation de leurs amis, avec probablement comme seuls témoins un ou plusieurs « Colliers » (premier rang de la hiérarchie Dogs) d'Argos, avec qui les relations risquent d'être tendues (si le personnage de Stiff est joué).
- Ils peuvent également se faire remarquer en prenant le micro pour informer la foule que plusieurs petits gangs sont aux abonnés absents. Une action qu'Angor supporte difficilement : il déteste se faire voler la vedette.

### *Don K., le providentiel*

Si les PJ apprennent qu'ils doivent se rendre à la « Guitoune Liberté », on leur conseille d'aller voir « Don K », abréviation de Don Corleone, comme se fait appeler le chef des « Pinkie's », un petit gang dont le principal business est le trafic de néon.

Corleone déteste qu'on l'appelle Don K., il insiste sur Corleone, même si presque personne ne l'appelle comme ça.

Il a connu Paris avant la Faille et est très fier d'avoir choisi le pseudonyme d'un criminel célèbre d'une fiction dont il rebat

### La Feule et le Raid Chaos

Avertissez vos Insurgés de ces traditions, voir s'ils sont tentés de les appliquer sur scène.

La Feule est une tradition Cats qui s'applique aujourd'hui à tous les Insurgés. Elle consiste à prendre un micro ou un porte-voix sur scène et de clasher verbalement une personne ou un groupe, généralement en révélant ses faiblesses, mensonges ou actions contestables. Il peut également s'agir d'un défi. Une Feule est « notée » par les membres du public qui lèvent un doigt en l'air en soutien à l'orateur qu'ils préfèrent. Le perdant doit généralement quitter la pièce sous les insultes et les moqueries. Il doit cependant toujours avoir droit de réponse. Si sa parole est coupée ou muselée, le feulard est discrédité.

L'autre tradition Cats désormais universelle est le Raid Chaos (RKO). Il s'agit d'un « jeu » typiquement Insurgés en réaction à un événement grave, en commémoration ou pour rappeler aux autorités que les zones Insurgés existent. Le déclarant du Raid Chaos annonce un prix, qu'il met en jeu et qui peut être suivi par d'autres dons spontanés. Le principe consiste à fixer un « itinéraire » du chaos pour que les participants réalisent le plus d'actions antisystème possibles (vandalisme, tag, assaut sur la Brigade etc.) Le principe n'est pas de provoquer des morts volontaires, mais juste de montrer que l'esprit faillard n'est pas mort.

Généralement, les parcours sont suivis par des drones et les vainqueurs sont annoncés sur la Fronde. Le plus remarqué est appelé Roi/Reine Chaos bénéficie d'un blanc-seing une journée durant.

les oreilles à tout le monde, sans que personne ne sache de quoi il parle.

Corleone est inratable : c'est un vieil homme, engoncé dans un manteau de fourrure synthétique rose, paré de bijoux factices et électroluminescents. La plupart de ses mimiques sont très théâtralisées, mais les Pinkies restent l'un des « vieux gangs » ayant pignon sur rue depuis la Faille et des relations avec les corporations de loisir. Il est méprisé par une partie des Insurgés pour sa complaisance à l'égard du pouvoir, mais assez inévitable pour ceux qui ont besoin de Ferraille rapidement. De son côté, il méprise également la « tournure » révolutionnaire que prennent les choses. Pour lui, tôt ou tard, les idéalistes finiront par se ranger du côté de « la raison ».

Si on se montre respectueux avec lui, il offre un repas chaud à ses « invités », sous l'œil de ses deux brutes en complet « Flamingo », des costumes holographiques

rose de la corporation Égérie, probablement tombés du camion.

La demande de Don K. est simple : il sait dans quelle « guitoune » ont été emmenés les membres du gang des Insurgés et il se trouve que deux de ses hommes y sont aussi retenus prisonniers. Au petit matin, un panier à salade de la Brigade partira les « cueillir » pour les emmener à la Carcérale (le plus grand centre pénitentiaire de Néo-Lutèce, sous la surveillance de la corporation Pythagore).

Le complexe de la Carcérale couvre la moitié de l'ancien département de la Seine Saint-Denis et est réputé pour être extrêmement sécurisé. Une fois là-bas, toute récupération semble impossible.

L'offre de K est la suivante, il consent à utiliser un service d'un de ses proches, un dénommé **Morsov**, pour aider les personnages à rejoindre le central via l'Underground, mais en échange, les PJ doivent aider à l'extraction de ses hommes : **Théo**

et **Léo**. Il s'agit de jumeaux « témoins » qu'il utilise habituellement pour témoigner qu'une transaction se passe bien... ou organiser une opération de chantage. Les jumeaux ont un implant oculaire indétectable Kinzoku, avec un data-vault scellé, qui permet de conserver les enregistrements de ce qu'ils ont vu et de les crypter. L'un à l'œil droit, l'autre à l'œil gauche, mais Corleone ne se rappelle jamais quel œil pour quel jumeau. Ces derniers ont été témoins d'une transaction « spéciale » qui permettrait à Don K d'avoir une pièce à conviction intéressante. Le sous-entendu est clair : ce n'est pas la vie des jumeaux qui intéresse le chef des Pinkies, mais l'implant et son contenu.

En amont, le vieux dealer leur proposera une avance de 2 Ferrailles, une dose de Néon et deux autres à leur retour avec l'implant.

## ACTE 2. AVANT LA TEMPÊTE

Il est possible que les Insurgés utilisent d'autres solutions pour rejoindre le central, mais il leur est nécessaire de préparer leur coup avant, plus particulièrement s'ils ont eu maille à partir avec la Brigade.

### 2.1 Le Retour

Le retour à la planque du gang est l'occasion de mettre à plat les trouvailles et de préparer leur coup.

Un rapide retour sur le Styx, si l'un des Insurgés possède un accès, leur apprend que le convoi du matin a été « avancé ». La Pythagore a décidé de considérer Taz, Hiver et la Poudre comme des « détenus prioritaires » et de dépêcher un convoi pénitencier de la corporation pour aller les chercher dans la nuit.

Ce type d'extraction n'est pas « rare » mais seulement pour les détenus présentant un danger important, ce qui n'est pas le cas ici (cela devrait leur mettre la puce à l'oreille).

### 2.2 Le Havre

Si les PJ ont découvert la livraison de **Zéraf**, ils peuvent se rendre au Havre de Gare du Nord.

Récupéré par un contrebandier audacieux, **Janus**, le Havre de la Gare du Nord est le plus grand marché noir de Néo-Lutèce, et accessoirement, une des zones tampon permettant d'accéder, contre rémunération et confiance, en zone libre.

#### Neon Night

Ce que Don K veut récupérer, ce sont les vidéos d'une transaction ayant eu lieu entre les Dogs de Malamute et un agent de la Panarkos, la corporation médicale à l'origine du Néon, l'une des drogues les plus vendues dans la rue. Cette vidéo prouve à la fois que la Panarkos continue à fournir la rue en narcotiques, mais qu'un des « chefs révolutionnaires » des Dogs fait du profit sur le trafic de drogue.

Description : drogue de combat conçue pour prolonger la veille des soldats et stimuler leur adrénaline, les effets secondaires du Néon (dépendance, dégénérescence cérébrale...) l'ont rapidement rendu impropre à la vente. Son nom vient de l'hypersimulation que le Néon provoque et l'impression d'évoluer dans un environnement très lumineux. Elle est consommée à l'aide d'un respirateur dans lequel on place une capsule brisée. Les vapeurs sont inhalées avec force et l'effet stimulant est pratiquement immédiat. En terme de jeu, une bouffée de Néon permet de jeter un Dé d'Adrénaline supplémentaire, de conserver le meilleur et d'annuler tous les malus dûs au Stress et aux Blessures. Elle réduit également le Stress à 0.

*Les Nitroïdes (Harmonisation)[Optionnel]*

Si vous souhaitez faire durer la partie ou dépenser des points de Protocole d'Harmonisation, vous pouvez faire intervenir le groupe des Nitroïdes de retour à la planque. Il s'agit d'une bande de trafiquants de Néon qui veut se faire une réputation par un comportement agressif.

Vous pouvez faire en sorte que le garage des PJ ait été vandalisé (tag des Nitroïdes partout, mobilier détruit, équipement volé...) en guise de message.

Le gang compte une dizaine de membres, qui ont investi l'ancienne station de métro « Richard Lenoir ». Le quai de la ligne de métro sert à entreposer leur stock de contrebande et quelques wagons délabrés font office de « piaule » et de salle de jeu. Le guichet, aujourd'hui couvert de blindage soudé à la va-vite, mène sur l'ancienne salle de repos du personnel, qui est désormais le « bureau » de leur chef, Law, reconnaissable à son chapeau de cow-boy et ses manières « cavalières ».

À l'extérieur de la station, deux hommes retapent une moto du XXI<sup>e</sup> siècle à la lumière de drones de récupération, et deux « Klebs », les chiens mutants errants dans les Zones Insalubres, montent la garde sous l'œil endormi de leur dresseur.

Au bout du quai, le tunnel a été bloqué par des gravats, des installations de planches et des plaques de fer soudées. Il s'agit d'un passage vers l'Underground (des avertissements de Nitroïdes taggés mettent en garde tout curieux).

Si les PJ viennent chercher des crosses à Law pour le coup que son gang a fait (il leur propose de les recruter). Et si les choses s'éternisent, un commando armé vient « faire le ménage ». En effet, les Nitroïdes ont, eux aussi, accepté le contrat de Ret-Con.

L'unité « banalisée » appartient à la Pythagore qui vient, progressivement, nettoyer ses traces derrière elle.

Après l'affrontement ou la fuite (les militaires sont armés, entraînés et dangereux), il est possible de transformer les Nitroïdes en alliés, s'ils se battent côte à côte, ou tout simplement prendre leur repère, plutôt confortable.

L'extérieur de la **gare du Nord** est un gigantesque « Bazar de la Butine » où se vend et s'achète tout ce qui a pu se récupérer dans les ruines de Néo-Lutèce. L'intérieur est transformé en sorte de Halles géantes pour les trafiquants avec du matériel de bonne qualité, issu de la contrebande. Les espaces « boutiques » servent aujourd'hui d'échoppe pour différents services : rebouteux, cyberchirurgiens, point d'accès au Styx...

Contrairement aux autres lieux de trafics de la ville, le Havre est rangé, presque propre et étroitement surveillé par les hommes de Janus et une flotte de drones volants. L'endroit possède l'électricité (le

générateur est un ancien moteur de transporteur volant) et grand luxe, la climatisation, ainsi que des filtres à air efficaces. De grands bacs proposent du matériel militaire, des rats mod ou des Modifications neuves ou des combinaisons Hazmat de la Killverm. On peut TOUT trouver au Havre.

L'occasion peut-être pour les PJ d'échanger leurs trouvailles contre un peu de Ferraille ou d'en dépenser.

Faire du grabuge au Havre serait la pire idée du monde. Les hommes de Janus sont bien équipés, entraînés et modifiés avec des Rat-mods de qualité.

**Zeraf** est un « Locker », c'est-à-dire le responsable de casiers sécurisés pour les

trafiquants. Il est un ami de longue date de Taz et connaît sans doute de vue les Insurgés. C'est un homme méditerranéen d'une trentaine d'années, au phrasé lent et toujours très familier. Il donnera la livraison sans hésitation aux PJ Taz, prévoyant un coup fourré, a demandé une « avance » au commanditaire : une armure balistique, trois fusils à pompe Lancelot et une des bombes expérimentales de la Pythagore, la Stentor (qui provoque un souffle extrêmement puissant, sans explosion).

### 2.3 Le Faubourgier du Canal Saint-Martin

Le Faubourgier est le bidonville où se trouve le fameux **Morsov**, que Corleone leur a indiqué.

L'ancien canal a été entièrement couvert dans les années 2100 pour en faire une promenade tapissée de panneaux photovoltaïques, initiative de la corporation Shams. Mais les bombardements, puis la faille ont totalement détruit les installations. Ce bidonville est composé d'habitants repoussés vers l'est par l'expropriation des secteurs de l'ouest. Des rejetés de l'accreditation citoyenne, des activistes et des hors la loi. Mais également des insurgés qui ne sont plus vraiment les bienvenus dans les quartiers insurgés pour cause de crime ou de dette. Ce coupe-gorge est le parfait endroit pour trouver des informations ou un guide.

Le secteur est majoritairement habité par des vagabonds, mais également un nombre important de personnes ayant contracté le Polychaos Nova. Les mutations apparaissent à l'air libre, et la « signalétique » bugz est présente un peu partout. Le « taulier » en charge de cette communauté est un certain **Nabuk Mira**.

Un groupe sans Cred peut difficilement obtenir un rendez-vous avec lui, mais une Ferraille ou un cacheton de Néon peut délier les langues et les accès. Mieux vaut obtenir l'autorisation de Nabuk avant d'entrer en contact avec Morsov. Sans tergiverser, Nabuk propose

#### Nabuk Mira

Nabuk Mira est un immense sénégalais dont la stature imposante fait partie du paysage de Faubourgier. Géant, ses chaussures compensées lui donnent un aspect titanesque, renforcé par son énorme chignon de dread coiffé par un petit chapeau noir. Nabuk se réclame de la Sapologie de Décharge, un terme qui mêle une élégance exubérante (grand manteau, parapluie holographique) à la praticité de la Butine (gri-gri de pièces détachées, poupées vaudou, chaise pliante à la ceinture).

C'est un excellent parleur, un terrible homme d'affaires et un leader charismatique dont le principal commerce sont les bruits de la rue. Mira cherche désespérément un Styx Crafter, capable de lui installer une borne dans son bourbier, mais l'humidité permanente des lieux et le manque d'énergie isolent pour l'instant son « village » comme il l'appelle avec ironie.

Mira est un personnage qu'il vaut mieux avoir en allié qu'en ennemi. Le fait qu'il puisse déployer une armée de mendiants à n'importe quel endroit en zone Insurgée et en zone libre en fait un homme puissant.

l'alternative de passer par les sous-sols (l'under comme on le nomme dans les secteurs insurgés) et les anciennes voies du métro hors service depuis plus de 20 ans. Et pour ce faire de mettre en contact les PJ avec **Morsov**. Pour cette mise en relation il demande 1 Ferraille contre ce service ou... une dette d'honneur (un « prêté pour un rendu » selon ses termes).

## ACTE 3 : LA LIBÉRATION

### 3.1 Le Mur

Véritable ligne de démarcation du nord au sud, il coupe les secteurs insurgés des secteurs XII, XI, X avec le secteur corporatiste du IX ou les secteurs secondaires du III et du IV. Il part de la boueuse et finit aux portes de Lutèce dans le secteur XIX. Le

mur haut de 8 mètres est infranchissable et il est constamment surveillé par des drones thermiques incapacitants. Au pied de ce mur une zone de 15 mètres de « *no man's land* » isole le secteur protégé des zones insurgées. Au-delà celle-ci s'étend l'immense bidonville de l'est de l'ex-canal Saint Martin.

Le Mur du côté de Faubourgier est légèrement déserté. Quelques drones de surveillance planent au-dessus du bidonville, et la Brigade fait confiance aux tourelles de défense automatisée placées sur les hauteurs, neutralisant les tentatives d'escalades. Pire, les lasers parcourant la passerelle qui permet de marcher sur les hauteurs du Mur envoient également une décharge puissante, suivie d'un avertissement.

### 3.2 L'Underground

Si un accord est trouvé pour rencontrer Morsov, le chef de Faubourgier emmènera les PJ à proximité d'une grille d'aération d'un ancien métro, avant d'y installer son fauteuil pliant et d'entamer une cérémonie bruyante, en écartant les bras et les jambes pour dissimuler de son manteau ce qui se passe.

Du bout de son parapluie, il frappe un code sur la grille, où apparaît le visage de Morsov. Les PJ ont très peu de temps pour s'y engouffrer avant que Nabuk ne replie tout et ne rentre vers ses quartiers.

Le couloir de la ligne 1 est aujourd'hui partiellement inondé. Le guide de l'Underground leur déconseille de toucher l'eau qui stagne dans les couloirs pour les conduire vers les systèmes de ventilation de l'Opéra Bastille, un peu plus loin. Aucun travaux n'ayant été effectué dans les souterrains, le paysage est apocalyptique. Mais Morsov les rassure, au -1, dans ce coin, les dangers sont peu nombreux. Il leur distribuera cependant des « boucliers » conçus à partir de découpe de tonneaux ou de panneaux routiers réfléchissant, bardés d'aluminium. Une petite protection contre les drones de sécurité

que la Killverm fait régulièrement circuler dans les conduits. Braqués correctement, les boucliers réfléchissants peuvent tromper les capteurs de luminosité des drones, déjà affaibli par l'humidité des lieux.

Régi en « théorie » par la Killverm l'Underground est normalement inaccessible pour un citoyen ordinaire et sa présence est punie de mort. Si les drones ne représentent pas de véritables dangers, le fait qu'ils alertent un groupe d'intervention de la KV est un vrai risque que Morsov ne veut pas courir. Il leur interdit de tenter quoi que ce soit à l'encontre des appareils.

#### Saint Paul

Après avoir franchi la première partie des souterrains, le groupe débouchera sur l'ancienne station Saint Paul, plus à sec. Elle est envahie par une horde de « gris », les gros rats mutants qui peuplent l'Underground, affairés autour du cadavre d'un vagabond probablement mort de

#### Derrière les murs

Monter sur un des murs, depuis Saint Martin où une faille de sécurité est visible, reste un acte très dangereux. Un « saute-gouttière » Cats pourrait peut-être y parvenir, mais le risque est réel : il n'y pas de sommation chez les armes automatisées du Mur.

La solution la plus brutale, qui consiste à forcer un des check point à l'aide d'un véhicule, est envisageable, mais les Brigadiers chargés des checks tirent à balles réelles et sont souvent mieux équipés que les patrouilleurs ordinaires.

D'autres ruses sont possibles comme voler une voiture de patrouille et truffer les scans d'identité, mais la solution n'est pas simple. Si les joueurs sont astucieux, la Meneuse ne devrait pas brider leur créativité, mais il est nécessaire de faire comprendre que les zones de restrictions spéciales ne sont pas des gruyères et que la sanction peut-être très sévère.

faim ou de maladie. Les Gris sont particulièrement agressifs et il est conseillé de les faire fuir ou détourner leur attention, car ils attaquent facilement.

Morsov indique une ouverture sur les hauteurs, nécessitant de monter sur l'un des guichets de la station : elle débouche sur la rue Saint-Antoine, à quelques mètres de la « guitoune ».

Un bruit électrique peut également alerter les Insurgés restés en bas, qu'un écran magnétique a été déployé. En effet, pour un Insurgé de petite taille et doué en acrobatie, il est possible de se glisser dans l'un des tas de gravats et passer de l'autre côté de la station. Ce sous-sol, bloqué effectivement par un mur magnétique, est un accès vers le local technique du central et le

#### Morsov

Morsov à la cinquantaine, cet ancien militaire de Pythagore à connu la faille. Depuis, il vit comme un survivaliste dans les tréfonds de Lutèce. On raconte qu'il est un des seuls à savoir descendre jusqu'au niveau -4 ou de passer en secteur insalubre sous la boueuse. Il porte sur lui de multiples appareils permettant l'autonomie dans l'under autour d'une ceinture multifonction. Il aime chasser les petites créatures de l'under (rats, chiens, chats...) qu'il attrape grâce à des appâts constitués d'insectes enfermés dans des boîtes à sardines. Il porte fièrement ses appâts autour de son cou, ainsi que de multiples ossements, gris gris et autres trophées. Plutôt affable, il ne pose pas vraiment de question aux PJ, mais leur annonce le prix, deux ferailles, pour pour passer de l'autre côté du mur via l'ancienne ligne 1 du métro.

générateur central. N'ayant aucun moyen alloué à la restauration des commissariats, ceux-ci se branchent généralement sur l'ancien réseau électrique de la ville, en retapant des vieux générateurs. Passer la barrière magnétique nécessite un accès

ou un hacking. Elle permet d'accéder au générateur (et couper l'électricité) ou au garage de la guitoune.

### 3.3 Le Central (ou la Gitoune)

La remontée des ruines de la rue Saint Antoine se fait sans encombre. La rue Saint Antoine est relativement vivante, il y a plus de commerces en « bail à céder » et d'immeubles abandonnés quand on se rapproche du mur. Proche du mur on trouve moins de personnes dans les rues et on entend fortement le vrombissement des drones de surveillance.

La « guitoune » comme le surnomment les lutéciens, est un petit avant-poste de la Brigade, comme il en existe un certain nombre à proximité du mur. Elle sert essentiellement de lieu de transit pour les insurgés arrêtés avant le départ vers la Carcérale et de garage pour quelques véhicules d'intervention légers.

La guitoune a été construite sur un ancien bâtiment Haussmannien dont la grande porte cochère en bois a été remplacée par un portique métallique. Une cour centrale donne sur un parking couvert, proche de celui d'une caserne de pompiers. On y compte un drone de combat anti-émeute Kinzoku (un engin quadripode, capable de voler sur une courte distance, armée de canon à énergie et à choc), trois patrouilleuses Météore et un fourgon d'intervention. Au-dessus du « parking » un hélicoptère pour gyrocoptère, pour l'instant vide.

Les patrouilleuses électriques ont deux places et peuvent être débloqués par une Accréditation citoyenne de Brigadier... ou un hack.

Le fourgon d'intervention (identique) contient :

- Deux casques lourds
- Deux boucliers magnétiques de poignets (il s'agit de bracelets déployant un petit champ de force)
- Un extincteur et une trousse de secours.

- Un accès au Flux et à la fréquence radio de la Brigade.

La guitoune peut accueillir une trentaine de Brigadiers, mais ceux-ci sont régulièrement en sous-effectif.

Deux Bricarts (ou Briscards) sont de service à la petite guérite posée à l'avant du bâtiment. Les Lutéciens sont familiers de ce type de petit poste, qui permet d'enregistrer des opérations simples (vérification de l'Accréditation citoyenne, plainte mineure...) sans devoir pénétrer dans l'enceinte.

À l'intérieur, six autres Brigadiers, en uniforme simple, sont plutôt détendus et tuent le temps en regardant les nouvelles sur Prisme.

À l'étage inférieur, en sous-sol, Taz, Hiver et la Poudre partagent la cellule de « gardav' » avec les jumeaux, reconnaissables à leur « sape » rose, caractéristiques des Pinkie's. La barrière magnétique qui fait office de mur de cellule permet aux Brigadiers de voir tout l'intérieur de la pièce sans avoir à y rentrer. Les entrées et les sorties se font, en revanche, par une porte coulissante, sur l'extrémité de la cellule, par l'action d'une accréditation de la Brigade.

Une coupure de courant a pour effet de désactiver le mur magnétique, car le système de sécurité prévu doit normalement être relié à un générateur moderne, ce qui n'est pas le cas du central.

### Informations

- La relève a lieu toutes les 12 heures. Le « panier à salade » vient chercher les prisonniers habituellement vers 6h du matin (si les Insurgés ont eu l'info : en réalité, c'est la Pythagore qui viendra les chercher, à 2h du matin, en « convoi spécial » pour les éliminer en toute discrétion)
- Les Patrouilleuses électriques reviennent régulièrement par la porte centrale, les guérites scannent automatiquement les accréditations des patrouilleuses pour ouvrir les portes.

### Menace to Society

La sortie des Insurgés par les ruines de la station de métro doit être discrète. Les médias abreuvent tellement les citoyens de propagande sur les Insurgés qu'en voir sortir du sol risque de provoquer un mouvement de panique. Pire, les drones de surveillance de la Brigade risquent d'être attirés par ce mouvement suspect. Une situation complexe d'autant qu'aucun d'entre eux ne sera en mesure de présenter une Accréditation citoyenne en règle au drone policier.

- Ouvrir la guérite nécessite un badge, qui ouvre une petite porte sur le côté de la structure. L'accès au panneau de commande de la guérite permet d'ouvrir la porte centrale.

### Mode opératoires possible

- Le Hacking de la guérite pour contraindre les Brigadiers à sortir.
- Réaliser une diversion par un méfait (vandalisme etc.)
- Soudoyer les Brigadiers. En effet, la plupart d'entre eux sont sous-payés, ont un travail difficile et sont déconsidérés par les corporations.
- Forcer le passage avec un véhicule lourd.
- Tenter d'infiltrer une patrouilleuse au moment où elle rentre.
- Se « rendre » aux forces de l'ordre pour pénétrer dans l'enceinte.
- Etc.

Dans tous les cas, le mieux reste de créer une diversion et faire profil bas.

**Ne pas oublier une chose :** Don K a payé pour les implants, pas pour les jumeaux, si l'un ou l'autre devait mourir pendant l'opération, il est impératif de récupérer l'implant... quelle que soit la méthode.

Sans matériel ni compétences adéquates, il est impossible de retirer un implant oculaire sans tuer son propriétaire, ce qui signifie que les Insurgés doivent

ramener impérativement les jumeaux... ou les éliminer. Réaliser une extraction sur un cadavre est une opération répugnante, qui laissera probablement des marques dans la psyché des témoins. Si cette solution est utilisée, tous les spectateurs gagneront **deux rangs de Stress**.

## ACTE 4 : LA FUITE

Réussir à extraire ses amis d'une cellule, c'est bien, mais encore faut-il rentrer. Selon la manière dont les Insurgés sont entrés, la sortie sera plus ou moins difficile. Les atouts voyant des jumeaux ne rendront pas la tâche facile, cependant, maintenant, le gang est de nouveau au complet (et peut-être utilisé comme tel).

Si les PJ ont fait du grabuge dans le central, la Pythagore (si elle n'est pas déjà là) intervient rapidement sous couvert d'aider la Brigade. La rue risque de réagir avec panique et hostilité à l'égard des Insurgés (à moins que vous ne préfériez que des personnes favorables à la « cause » des Insurgés ne les aide).

La réaction de Morsov, qui les a attendu, ne sera pas la même : s'ils ont fait dans le feutré, le retour est très simple et le guide de l'underground satisfait (rendez vous à la Conclusion).

Si en revanche leur position est compromise, il est très mécontent et impose de « descendre plus bas » dans l'Underground pour être plus tranquille (4.2 Plus loin dans les ténèbres).

La dernière solution est une « évasion » plus sportive, avec probablement des patrouilleuses et des gyrocoptères au train (4.1 Par la Grande Porte).

### 4.1 Par la Grande porte

Si les PJ sont « grillés » pendant leur évasion rocambolesque, il leur faut rejoindre les quartiers insurgés au plus vite pour se mettre au vert. À partir d'une certaine distance, les Brigadiers arrêtent la poursuite et les corporations ne se

risquent pas à envoyer illégalement des mercenaires à la vue et au su de tous.

Sans véhicule, la tâche est presque impossible, à moins de se fondre dans le paysage urbain, le plus discrètement possible.

En véhicule, il est possible de foncer par le Pont de Sully en direction de l'île Saint Louis et de la Zone Insalubre du secteur V, pour revenir vers le Secteur XI en longeant les quais. Deux problèmes se posent : le pont de Sully est miné et surveillé par la Killverm, et quand bien même nos amis passeraient le pont, ils se retrouveraient sur le territoire des Ravageurs, une milice Buzg ultra-violente.

L'autre solution, nécessitant beaucoup de chance est de passer par le « Tunnel du Chemin Vert », un des checkpoints

#### Nettoyage par le vide [Optionnel]

En fonction du niveau de tension que vous voulez ajouter, vous pouvez décider de faire venir le convoi spécial de la Pythagore. La corporation a parfaitement le droit de venir les chercher en avance, car elle a truqué les dossiers. Si la corporation ne se confronte pas directement avec les Brigadiers, elle n'a en revanche aucune pitié avec les Insurgés. Ils ne sont pas là pour les arrêter, mais pour les éliminer et une tentative d'évasion justifie largement leur mauvais comportement.

Contrairement aux Brigadiers, les soldats Pythagore sont surentraînés et très bien équipés. La doctrine Pythagore favorisant le culte du guerrier, assez peu sont « modifiés » même si les implants Pythagore existent. Mieux vaut éviter de croiser leur chemin. Il est possible pour un Insurgé avec un bon bagout, de persuader que le convoi Pythagore est un traquenard et pousser les Brigadiers à aider à l'évasion ou leur faire gagner du temps (en leur demandant plus d'accréditation qu'à l'ordinaire lors de leur arrivée par exemple ou en jouant à l'imbécile qui ne comprend pas).

## Théo et Léo

Théo et Léo sont peu loquaces. Ils présentent clairement des troubles cognitifs certainement liés à une consommation excessive de Néon et de Nucléotropine, le médicament nécessaire à toute personne ayant reçu une Modification.

Ils se déplacent en synchronicité et finissent leurs phrases mutuellement. Leur comportement narcissique et leur attrait pour les apparences flashy en auraient fait de parfaits Cats, mais ils ont opté pour la criminalité par facilité et goût de l'argent. Don K paye bien.

Ils expliquent avoir été arrêtés par une patrouille au-delà du mur (des descentes sont souvent organisées pour forcer l'acceptation de la citoyenneté). Si les jumeaux sont habitués à ce cirque et finissent logiquement par être rejetés après un contrôle de routine, ils craignent cette fois que le contenu de leurs implants ne les mette vraiment en danger. Effectivement le film qu'ils ont enregistré inculpe la Panarkos et le leader le plus populaire des Dogs, Malamute. D'habitude, Don K utilise leurs implants pour du petit chantage à caractère grivois ou enregistrer des transactions.

La fuite se passe sans encombre, ils ne ralentissent pas le groupe mais ils ne prennent pas part au combat si la situation dégénère. Si lors de l'évasion les PJ sont en difficulté les jumeaux les abandonnent dès qu'ils ont une occasion.

permettant d'accéder à la Zone Insurgée que Taz prétend être en travaux. La grande porte est dysfonctionnelle mais il faut tout de même franchir un barrage solidement armé de Brigadiers.

## 4.2 Plus loin dans les ténèbres

Pénétrer dans les tréfonds de l'Underground est une expérience difficile. Morsov retire les boulons et les plaques de fer soudées sur une plaque d'évacuation d'eau, des quais du métro, largement balisée d'avertissement inquiétants. Il ajoute sa propre marque, pour signifier que le passage a été ouvert et qu'il serait de bon ton de refermer derrière lui. L'explication est simple, les accès permettant aux « Autres », les véritables habitants de l'Underground de remonter aux étages supérieurs doivent être scellés à chaque passage.

Morsov leur demande d'attraper une corde fixée au mur et leur ordonne de ne jamais la lâcher. Le couloir du drain d'égout s'enfonce dans l'obscurité la plus totale et aucune lampe ne doit être allumée.

Outre l'odeur épouvantable des lieux et l'étroitesse des passages, ce sont les bruits constants dans l'obscurité et les

étranges lumières émises par le mycélium d'un nexus de Polychaos Nova qui risque le plus d'affecter les Insurgés. Les personnages n'ayant aucun lien avec l'Underground gagnent un rang de Stress.

La zone contient des Marcheurs, des créatures humanoïdes pratiquement aveugles, se repérant uniquement au son. Les Insurgés entendent, dans le dédale des égouts, des déplacements erratiques et des grognements.

Un seul bruit fort, et la meute vient les chercher : la situation est alors désespérée. Il est pratiquement certain qu'une ou plusieurs personnes ne ressortent jamais d'une telle rencontre.

## CONCLUSION

Une fois les PJ chez eux, il est temps de trouver un nouvel endroit pour se mettre au vert en attendant que les choses se tassent. Ils n'en ont pas conscience, mais l'opération Grand-Duc vient de commencer et ils en sont probablement les seuls survivants. Voilà qui devrait les amener à être méfiants... ou à s'engager réellement contre les corporations et leurs méthodes.

Quant à leur éventuel Deal avec Don K., les pages suivantes sont envisageables.

### Fast and Furious

Considérez cette scène comme une course poursuite à vive allure, où les Insurgés ont intérêt à ne jamais s'arrêter, ni tenter d'assaut frontal : la vitesse est leur seule alliée, car il leur est impossible de rivaliser avec toutes les forces déployées. Souciez-vous moins du trajet véritable que de maintenir vos PJ dans une réactivité immédiate : ils n'ont pas le temps de réfléchir, si cela va trop lentement, passez le tour de celui qui hésite trop. Tous les membres de l'équipage gagnent immédiatement un rang de Stress.

Traverser les Zones Insalubres doit être fait en vitesse : les menaces des Ravageurs sont partout autour du quartier (Masque de la Killverm accroché en guise d'exemple, ossements, barricades) et la zone est contaminée. Faites plutôt plâner les maîtres des lieux comme un danger que comme une rencontre hostile. Au bout d'un temps les poursuivants cesse, y compris le gyrocoptère : le survol des zones hostiles peut donner lieu à de mauvaises surprises.

[Il n'y a pas de règles de véhicules dans le Kit de démo, jouez-la simple]

### Briscard description :

- Gilet par balle avec surveillance médicale du porteur
- À la ceinture, arme incapacitante, menottes synthétiques, arme de poing, badge d'accès.
- Système de communication laryngophone entre les briscards et vers le centrale
- Uniforme bleu nuit de la brigade et béret officiel.

- Rage +1
- Résistance 10

- Dégâts arme incapacitante - 1d6 minutes de paralysie
- Dégâts arme de poing - 2 niveaux de blessures
- Scrap sur chaque briscard : 1 balise / 1 matériel / 1 techno / 1 arme

### Théo et Léo :

- costume rose
- implant oculaire de mauvaise qualité

- Flambe +3
- Résistance 4

- Pas d'arme
- Scrap sur l'implant : 1 balise / 1 techno

Rats mutants : +1 niveau de blessure de la mutation

- Rage +3
- Résistance 8

- Morsures 2 niveaux de blessures
- Griffures 1 niveau de blessure

| Les choix                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|-------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Restitution des jumeaux                                     | Don Corleone est satisfait il recommandera le gang. Le paiement s’effectue normalement. Le gang progresse du côté cynisme en devenant « survivaliste »                                                                                                                                                                                           |
| Restitution que des implants                                | Don Corleone va vraiment demander à justifier cette ignominie. Il ne va pas obligatoirement imaginer les PJ capables d’hacker le contenu. Il va assurer les PJ qu’il re-travaillera avec eux pour les tâches les plus dégradantes qui pourraient être proposées. Le gang progresse du côté cynisme de deux niveaux en devenant « opportuniste ». |
| Dénoncia-<br>tion aux<br>Dogs ou à la<br>Panakos            | Dans les deux cas c’est très lucratif avec une négociation possible entre 10 et 30 ferrailles. Par contre Don Corleone devient l’ennemi juré du gang qui progresse du côté cynisme en devenant « opportuniste ».                                                                                                                                 |
| Double jeu                                                  | Les PJ décident de faire la mission mais d’hacker et/ou de balancer Don Corleone. Le gang choisi son évolution entre « survivaliste » ou « engagé »                                                                                                                                                                                              |
| Diffusion du contenu du hacking sur prisme                  | Gain de 30 ferrailles et de 5 points de street Cred. Mais le gang est maintenant connu et surveillé par les corpos. Le gang choisi son évolution entre « survivaliste » ou « engagé »                                                                                                                                                            |
| Diffusion du contenu du hacking sur le Styx et/ou La Fronde | Gain de 15 points de Street Cred. Mais le gang est maintenant connu des insurgés. Le gang progresse du côté idéaliste en devenant « militant »                                                                                                                                                                                                   |

## **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.

