



SCENAR 4 : Opérateur !! Vite un Opérateur ! (Matrix)

Les aventuriers sont dans la matrice. Ils doivent sauver un des leurs qui est en train de se faire torturer par des agents de la matrice.

→ indique l'entrée de la maison, A vous d'imaginer les pièces que visiteront vos joueurs, en vous basant sur le plan. L'immeuble est en mauvais état et on entend les cris de leur collègue qui se fait torturer. Il y a un téléphone dans une des salles marquées X, en haut à gauche. Il n'y a que comme ça que les joueurs pourront fuir et remporter la partie.

Les agents sont indestructibles, tout juste si on les mets hors service, avant qu'ils se reforment, en empruntant un corps de la bande de clochards en X, en bas à gauche, ou des laveurs de carreaux en haut à droite en X toujours.

LES MECHANTS

Les Agents : ils sont 3, Dangerosité à 7, (ça veut dire qu'ils ont 6 dans toutes les caractéristiques) deux dés dans toutes les compétences.

L'agent Smith : différent des autres, il a développé des programmes parasites et n'est plus vraiment contrôlé par la matrice. Dangerosité à 9, deux dés dans toutes les compétences. Il fracassera les murs pour aller chercher les joueurs dans les pièces, quelles qu'elles soient.