



Le Try again Café est un bar tranquille qui peut servir de port d'attache à vos runners ou de point de chute dans une ville où ils seront de passage, de préférence dans les UCAS, les CAS, ou à Denver.

L'équipe du bar est composée de Raúl, Papa Smurf et Kyoko. Les videurs sont Karl et Rocky, qui reçoivent parfois un coup de main de Mr Mike, le DJ. Enfin, Grumpy le decker s'occupe de l'intendance malgré son handicap.

## Le staff

### Andrew "Papa Smurf" McGee

Quand ce nain de lointaine origine écossaise a ouvert ce bar, il l'a fait en pensant à ses potes, cramés lors du Crash 2.0, morts ou handicapés au cours de runs foireux, accros aux BTL... Il avait vu trop de bons gars disparaître ou sombrer, et il avait besoin de se lancer dans quelque chose de neuf.

Pour lui, le "Try Again Café" devait devenir un nouveau départ : l'occasion d'une vie relativement rangée, et surtout une façon de permettre à d'autres de se remettre dans le bain après avoir pris un coup de trop dans la gueule au cours de leur vie merdique.

Chacune des personnes qui bossent pour lui est arrivée là après qu'il leur a tendu la main. Le staff évolue avec le temps : certains sont repartis, d'autres les ont remplacés, mais Smurf s'est toujours promis une seule chose : chaque fois qu'une personne s'en ira, c'est dans un meilleur état que lors de son arrivée.

Jusqu'ici, il a toujours réussi.

### Jouer "Papa Smurf"

C'est un nain d'une soixantaine d'années au visage ouvert et à la barbe blanche fournie et soignée, qui a tout vécu ou presque, mais qui évite de la ramener.

Il n'a jamais eu d'enfants, et donne toujours des conseils de prudence à ses "p'tits schtroumpfs". Ses amis lui ont offert un béret rouge en référence à son pseudonyme, et il le porte avec plaisir.

Insistez sur son côté mélancolique - vos personnages lui rappellent certainement d'anciennes connaissances, même s'il n'y fait jamais référence. Il a également tendance à jurer en utilisant des termes désuets.

C'est un shaman chien qui a décidé qu'il était temps pour lui d'arrêter la chasse et de se reposer devant un bon feu de cheminée. Toutefois, s'il apprend qu'il est arrivé quelque chose à ses p'tits schtroumpfs, il n'hésitera pas à monter une opération pour leur sauver la mise.

### Ce qu'il cache

Le totem de Papa Smurf l'a abandonné pendant plusieurs mois quand il a renoncé à courir les ombres. Ce faisant, il abandonnait ses partenaires, qui ont tous connu une fin brutale au cours de leur run suivant.

### Robert "Grumpy" McGee

Le frère aîné de Papa Smurf, un decker à l'ancienne - il préférerait crever que se fier à du sans-fil quand il peut s'en passer.

Il a eu la chance relative d'être hospitalisé (et donc offline) au moment du Crash 2.0. Il venait de faire son dernier run - sa moelle épinière sectionnée, il se retrouvait paraplégique, condamné à vivre dans un fauteuil roulant. C'est sans doute ce qui a poussé son frère à laisser tomber les ombres.

Il donne des coups de mains pour ce qu'il maîtrise : électricité, technique, connectique, livraisons, gestion des stocks... Il s'est même bricolé un module transpalette qui se raccorde à son fauteuil roulant, lui-même largement customisé avec une interface véhiculaire et de nouveaux moteurs.

## Jouer "Grumpy"

Un vrai nain à l'ancienne... Il râle sur tout et n'importe quoi. Oui, décidément, c'était mieux avant. Les gamins qu'engage son frère ne sont pas à la hauteur, et ils n'ont pas connu la rue comme lui (Karl est le seul à échapper à ce reproche).

Et surtout, surtout, il ne laissera personne lui dire qu'il est handicapé. Le handicap, c'est bon pour les fainéants. Il n'a pas assez de temps pour ça - d'ailleurs, sans lui ce troquet tomberait en ruine.

Evidemment, à force, les autres relativisent ses explosions de colère en levant les yeux au ciel avec un demi-sourire.

## Ce qu'il cache

Durant son séjour à l'hôpital, des agents corpos sont venus l'interroger. En échange de la vie de son frère et de l'"oubli" de leurs dossiers, il a donné l'identité et les contacts de ses ex-collègues. Ils ont été tués lors de leur run suivant, sans doute une arnaque organisée par ces mêmes agents corpo.

## Raúl "Capitan" Morientes

Un ancien guérillero de la résistance Aztlane, qui a fini par mettre les voiles après le décès de sa femme. Il a deux jumelles de 5 ans, qui logent à présent au 2ème étage du squat qui surmonte le Try Again.

Après être arrivé en Amérique du nord, il a vaguement tenté une carrière de monte-en-l'air pour nourrir ses gamines. Elle s'est achevée au Try Again sous le talon de Rocky, que l'idée d'un cambriolage dans "son" bar faisait doucement marrer.

Quand Papa Smurf lui a proposé un job de serveur, un revenu stable et un logement pour ses filles, Raúl n'a pas hésité - et il ne l'a jamais regretté.

## Jouer "El Capitan"

C'est un humain latino de 30 ans au regard ténébreux et au sourire aussi rare qu'éclatant. Il n'aime pas les militaires et les corpos (Johnson inclus), et s'arrange toujours pour les laisser servir par quelqu'un d'autre.

Il cherche à présent un moyen de faire scolariser ses filles. S'il pouvait trouver un précepteur, un vieil intellectuel... ou un SIN, il serait prêt à donner beaucoup pour assurer (croit-il) l'avenir de ses jumelles.

## Ce qu'il cache

Lors de sa fuite, Raúl a dû pactiser avec l'ennemi pour assurer un passage sans danger à ses filles. Un

jour, un agent d'Aztechnology viendra lui rendre visite, et exigera un service.

Il n'aura pas l'occasion de refuser : la corpo a pris soin de conserver des cheveux de ses jumelles, et pourrait les tuer à tout moment par voie magique, où qu'elles soient. Là non plus, il n'hésitera pas : la vie de ses filles passe avant toute autre considération.

## Kyoko "O.K." Iwata

L'extraction foirée de son père par une corpo qu'elle n'a jamais identifiée (Novatech) l'a laissée dans la rue. Elle est tombée quasiment immédiatement sur Papa Smurf, ce qui fait qu'elle n'a jamais eu à en baver comme les autres, et qu'elle ne réalise pas forcément la dureté de la vie hors de cette communauté.

C'est sans doute la plus cultivée du lot, grâce à une éducation passée au sein d'une corpo japonaise. Elle imagine pouvoir partir quand elle le veut pour devenir indépendante, mais n'a jamais franchi le pas : le changement l'effraie, sans doute à juste titre.

C'est la petite princesse du Try Again, qui a une légère tendance à surestimer son importance - une forme de crise d'adolescence sur le tard. Elle croit aux contes de fées, a tendance à tomber amoureuse au quart de tour, et se fait généralement remettre en place par Rocky juste avant que ses histoires ne partent vraiment en sucette.

## Jouer "O.K."

Une humaine asiatique d'environ 25 ans, sympa et souriante, qui aime plaire et porter des fringues flashy et trop courtes pour elle, mais avec une forme d'innocence assez désarmante.

Elle trouve tout le monde (ou presque) mignon, adore recevoir de petits cadeaux, et se demande souvent pourquoi sa meilleure copine Rocky est si rabat-joie. Evidemment, elle place au moins un "OK" par phrase - pour elle, c'est devenu un signe de ponctuation.

Si quelqu'un doit se laisser embarquer dans un mauvais plan et se faire sauver la mise par des runners, c'est certainement elle.

## Ce qu'elle cache

Kyoko teste des BTL en cachette. Elle n'est pas encore accro, mais ça ne saurait tarder. C'est une manière tellement plus facile et moins dangereuse de réaliser ses rêves de liberté, sans entrer dans l'inconnu...

## Sabrina "Rocky" Wigglethumbs

Avant, c'était une jolie petite fille rousse, qui avait même été reine de beauté de son école primaire. Sa vie est partie en vrille à l'âge de 12 ans, quand un éveil tardif lié à la puberté l'a fait muter en trolle - un cas rare mais pas exceptionnel.

Après avoir causé son échec scolaire, le divorce de ses parents, des accès de violence contre les anciennes jalouses qui se moquaient d'elle, cette nouvelle condition l'a poussée à fuguer pour échapper à ses parents qui l'accusaient de tous les maux.

Dans la rue, elle a croisé des gens cruels, mesquins, et même un mac qui l'a fourguée à des clients amateurs de "spécialités". Un jour, elle a tué l'un de ceux-ci, trop violent, avant de fuir dans les ombres... et d'être récupérée par Papa Smurf.

### Jouer "Rocky"

C'est une trolle surprenante - charismatique (pour une trolle), dragueuse, mais méfiante face aux types qui ont l'air trop sympas. Elle n'est pas particulièrement forte (pour une trolle), mais son humour et sa corpulence suffisent généralement à calmer les récalcitrants.

Elle voit en O.K. une espèce de petite sœur, à la fois très intelligente et beaucoup trop naïve, alors qu'elles ont toutes deux le même âge.

### Ce qu'elle cache

Depuis son adolescence, Rocky est l'équivalent sentimental d'un accident d'avion, et cette situation n'est pas près de s'arranger.

Elle est tombée amoureuse de Raúl, mais elle sait que ce sentiment ne sera jamais réciproque. Pour ne pas attirer l'attention sur ses sentiments, elle fait mine de draguer tous les types potables qui entrent dans le bar.

## Karl "K.O." Morgendorfer

Cet orc âgé d'une quarantaine d'années au fort accent germanique n'aime pas parler de son passé. Orphelin des euroguerres, il a reçu une éducation militaire, avant d'être renvoyé de l'EDF pour insubordination.

Il a ensuite navigué entre divers groupes de mercenaires - les crimes de guerre qu'il a commis à l'époque, les civils et prisonniers maltraités, tués et violés... il était sous l'effet de drogues et rendu fou par le combat, qu'il n'était en réalité pas prêt à affronter. Maintenant, il préfère oublier, et dissimule autant

que possible les blessures qui pourraient pousser quelqu'un à l'interroger.

Il s'est retrouvé ici par hasard : après un passage chez ARES au début des années 60, l'alcoolisme a fini par le rendre inutile. Il a vidé ses dernières ressources en écumant les bars de la zone, jusqu'à se faire offrir un job au Try Again un soir où il avait dépanné Rocky et Mr Mike, qui avaient du mal à maîtriser un petit groupe de loubards.

### Jouer "K.O."

Il sent la fin de sa vie arriver. Il n'est plus aussi rapide ni aussi fort qu'au temps de sa jeunesse, mais heureusement, sa carrure fait qu'il n'a par trop souvent à en faire usage, et il sait qu'il peut compter sur Rocky et Mr Mike pour le couvrir.

C'est OK qui lui a donné son surnom après l'avoir vu assommer d'un coup de boule un troll éméché qui la draguait d'un peu trop près - pour la petite histoire, K.O. et le troll avaient tous deux fini dans les vapes.

Kyoko l'appelle aussi affectueusement son "jumeau maléfique" puisque leurs pseudonymes sont similaires mais inversés.

### Ce qu'il cache

Karl a appris récemment qu'il avait hérité d'une petite fortune dans la région de Hambourg. Il hésite à répondre à la convocation du notaire, car il soupçonne un piège de la part d'une de ses victimes. Il pourrait se confier à des runners prêts à l'accompagner ou à enquêter pour lui.

## Michael "Mr Mike" Phelps

Ce DJ à l'ancienne a quitté la scène quand la réalité augmentée a fait son apparition. La plupart des gros dance clubs fonctionnent maintenant avec des systèmes de diffusion personnelle qui le rendent superflu.

Papa Smurf l'a fait sortir de la drogue quand il lui a proposé un job de videur. De ses années coke, meth et paillettes, il n'a gardé que le réseau de connaissances et un sens musical certain. Depuis l'arrivée de K.O., il a recommencé à établir les playlists du bar, qui conserve une sono à l'ancienne. Il lui arrive même parfois de mixer en live, pour le plaisir.

Devenu fixer attiré du Try Again, il fait en sorte que tout tourne comme prévu, et n'hésite pas à donner un coup de main aux videurs en cas de besoin.

## Jouer "Mr Mike"

C'est un grand orc noir au sourire éclatant et au rire tonitruant, qui appelle tout le monde "mon pote". Toujours bien sapé (en costume noir et chemise blanche immaculée), c'est le plus sociable des employés du café.

Il connaît pas mal de monde dans le milieu du divertissement, et a assez fréquenté de fixers pour orienter des runners vers des personnes plus capables que lui-même s'ils cherchent quelque chose de particulier.

## Ce qu'il cache

Il a des dettes de jeu envers un groupe mafieux à déterminer (Mafia, Vory, Triade, suivant l'emplacement de votre campagne). Pour peu que vos runners s'en fassent des ennemis, leurs faits et gestes risquent de subir une surveillance rapprochée et discrète, surtout s'ils s'en sont fait un ami...

Il n'ira toutefois pas jusqu'à faire tomber sciemment ses potes dans un piège. Si les mafieux le lui demandent, il préférera tout déballer aux runners et leur demander de l'aide. Dans ce cas, il finira sans doute par quitter le Try Again pour ne pas mettre ses amis en danger.

# Les clients

## Delphine "DeeDee" Denwood

Une elfette blonde, certainement la plus belle femme du bar, ex-escort et ex-accro aux BTL qui tente de se ranger. Elle est une oreille attentive pour ceux qui arrivent dans ce bar, mais se refuse à toute relation sentimentale.

Elle aimerait trouver un job d'assistante administrative ou juridique, mais le dernier qu'elle a dégotté comprenait des services très personnels à un patron obsédé, et elle a préféré laisser tomber : si elle voulait gagner de l'argent en couchant, elle aurait juste continué son job précédent, qui payait nettement mieux.

Elle connaît un certain nombre de personnalités notables, mais répugne à faire appel à elles. Il faudra être très proche d'elle ou payer un saladier pour qu'elle accepte d'exploiter son réseau.

## Jouer "DeeDee"

C'est un rôle plus complexe qu'on pourrait le penser. Elle se plaît à jouer la blonde superficielle que tout le

monde s'attend à entendre, mais elle a une assez bonne idée de ce qu'elle cherche dans la vie - et ce n'est pas un rôle de potiche.

Elle est légèrement jalouse de "O.K.", particulièrement de son insouciance, mais évite de le montrer. Elle donne parfois des coups de main à Papa Smurf pour la comptabilité du bar en échange de services divers.

## Tommy "Chelito" Hodgers

Un étudiant perpétuel (histoire, sociologie, économie, philosophie, psychologie) qui vit de piges dans différents médias. Il aime parler politique, anarchisme et militantisme, mais préfère le débat à l'action et l'idéalisme à des actions crédibles.

Il vient ici régulièrement, et s'engueule parfois avec Papa Smurf, qui a une vision plus pratique et réaliste de ce qui peut être fait pour rendre le monde meilleur. Là où Chelito parle de réformer la société, Andy préfère se consacrer à aider une personne à la fois, ce qui ne fait que faire le jeu des corpos, si on en croit l'étudiant.

C'est "Capitan" qui lui a donné son surnom de "petit Che", comme un clin d'oeil ironique à un révolutionnaire latino que tout le monde a oublié depuis longtemps.

C'est évidemment le genre de personne qu'O.K. aime bien : un type qui n'en a pas encore pris plein la tête, et qui est encore capable de rêver un peu.

## Jouer "Chelito"

Lunettes à l'ancienne, veste en lin froissée et cheveux châtons en bataille. Il a toujours de quoi lire dans son commlink, et il transporte même parfois de vieux bouquins (en papier !) d'auteurs étrangers morts depuis plus d'un siècle...

Il lance de grandes vérités sur tout et n'importe quoi, développe des théories totalement dénuées d'application pratique voire complètement fumeuses, et s'emporte rapidement quand on parle politique...

D'un autre côté, il est une source fiable pour tout ce qui est information sur les corpos, l'histoire des Amériques, les mouvements sociaux, les gangs de la ville et la politique internationale.



## Les adversaires

### Les Black Rocks

Un groupe de délinquants du quartier qui aimerait mériter le qualificatif de "gang". Ce n'est pas encore le cas, même si leurs leaders les entraînent de plus en plus vers des actions d'éclat.

#### Jimmy "Ripper" Sanders

Le leader officiel du groupe est un ork qui use et abuse de drogues synthétiques. Son pseudonyme effrayant vient non pas de ses pulsions violentes (qui sont toutefois bien réelles), mais du traitement qu'il réserve à l'ameublement des lieux que le groupe cambriole quand ses membres sont en manque de moyens (et aux fringues des types qui ont le malheur de traîner dans leur quartier alors qu'ils s'ennuient).

#### Jessie "Bella" Denwood

La pimbêche elfe du groupe à l'égoïsme maladif. En réalité, c'est elle qui pousse Ripper et le reste du "gang" au crime, par jalousie, frustration et haine de tout ce qui n'est pas sien. Elle aime manipuler les membres du groupe pour se faire obéir.

Les rares autres filles qui ont croisé les Black Rocks un jour ou l'autre avaient le choix entre une soumission totale ou une fin misérable. Elle est douée autant pour la torture psychologique que fascinée du côté plus physique de la chose.

Les faits divers les plus glauques liés à son groupe sont tous plus ou moins directement à son actif. Tant qu'elle fera partie du groupe, les choses iront de mal en pis.

C'est également la petite soeur de Deedee, qui a fugué à l'âge de 14 ans. C'est la jalousie envers sa soeur qui l'a poussée à fuguer. Elle la hait profondément, mais ne sait pas qu'elle est souvent de passage dans le quartier... quand elle l'apprendra, sa prochaine cible sera évidente.

### Les promoteurs

Le quartier dans lequel se trouve le Try again est à la limite de l'exploitable. Le groupe propriétaire de cette parcelle envisage de le raser pour y construire de futures résidences semi-luxe. Ils n'ont pas l'intention de se fatiguer avec une procédure d'expulsion en règle, et le conflit risque de dégénérer assez vite.

Il existe plusieurs manières de retarder ou de faire capoter le projet pour un groupe entreprenant. C'est toutefois un moyen de se faire remarquer par des actionnaires pas forcément commodes.

#### John "Mr. Johnson" Gillespie Jr.

L'homme de main des propriétaires, qui est chargé de transmettre les doléances aux occupants. C'est également lui qui engagera tôt ou tard des runners pour aller régler le problème.

Tant que les plans ne seront pas prêts, ils commenceront évidemment par exiger un "loyer" exorbitant. Si le staff réunit les sommes nécessaires (en se saignant à blanc ou avec l'aide des joueurs), cela s'avèrera rapidement insuffisant.