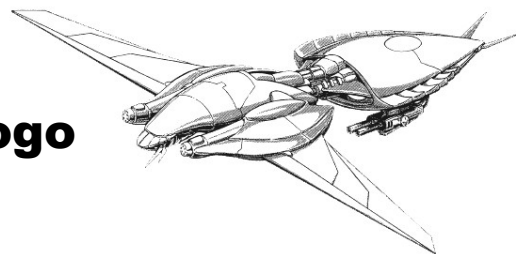




Invasion Mechanoïds à gogo



TERMINATOR (Mp74)

FOR: 40 **VIT:** 120 **Horreur:** 10 **CMD:** 150 Hauteur: 4 m

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

Immunité: Horreur et Contrôle mental

CMD Tête: 90 Bras: 50 Main: 20

Jambe: 90 Arme: 40

| Arme | MD | Portée (m) | Chargeur |
|-----------------------|---------|------------|----------|
| Fusil à plasma M-15 | 1D4 x10 | 1200 | illimité |
| Pistolet ionique M-20 | 4D6 | 152 | illimité |
| Poings | 3D6 | | |

Compétences

Renseignements: 65%

Brouilleurs: 96%

Pistage: 65%

Infiltration: 40%

Orientation: 85%

Pilotage: 96%

NA-BOT (Mp74)

FOR: 30 **VIT:** 60 **Horreur:** 8 **CMD:** 100 Hauteur: 1,2 m

NA: 5 +2 Initiative +5 Toucher +4 Parade Esquive +2 Encaissement

Immunité: Horreur et Contrôle mental

CMD Tête: 70 Bras: 30 Main: 10

Jambe: 70 Arme: 40

| Arme | MD | Portée (m) | Chargeur |
|------------------------------|---------|------------|----------|
| Fusil à variateur laser M-30 | 2D6/4D6 | 610 | illimité |
| Pistolet ionique M-20 | 4D6 | 152 | illimité |
| Poings | 2D4 | | |

Compétences

Renseignements: 65%

Brouilleurs: 96%

Pistage: 65%

Infiltration: 50%

Orientation: 85%

Pilotage: 96%

SKIMMER (Mp79)

FOR: 22 **VIT:** 400 **Horreur:** 9 **CMD:** 80 Longueur: 2,5 m

NA: 5 +2 Initiative +5 Toucher +Parade Esquive automatique

Immunité: Horreur et Contrôle mental

CMD Tête: 45 Bras: 25

Jets: 30 Canons: 25

| Arme | MD | Portée (m) | Chargeur |
|-----------------|---------|------------------|----------|
| Canons ioniques | 2D6/4D6 | 610 | illimité |
| Charge | 2D4 | 45% renversement | |

RUNNER (Mp53)

| INT | POU | CHA | FOR | VIT | Horreur | CMD |
|-----|-----|-----|-----|-----|---------|-----|
| 20 | 20 | 15 | 30 | 90 | 11 | 150 |

NA: 5 +1 Initiative +4 Toucher Parade Esquive +2 Encaissement

PFI: 490 Niveau 8 6^{ème} sens, **Champ de force psy** (Rp127): **CMD**: 200, Télémécanique (Rp127), Suggestion hypnotique (Rp125), Blocage mental, Vision d'aura (Rp122), Voir l'invisible (Rp122), Sentir la magie (Rp123), Total Recall (Rp123), Projection astrale (Rp119), Télépathie (Rp123), Psychométrie (Rp122)

Sauvegardes: +3 Psioniques (10) +5 Horreur

CMD Tête: 90 Bras: 50 Chambre: 120
Jambe: 100 Main: 20 Arme: 40

| Arme | MD | Portée (m) | Chargeur |
|---------------|---------|------------------|----------|
| Laser de bras | 4D6/6D6 | 1500 | illimité |
| Poing | 3D6 | | |
| Charge | 2D4 | 50% renversement | |

Compétences

Renseignements: 75% Piratage ordi: 40% Pilotages: 90%
Pistage: 75% Programmation ordi: 90% Survie désert: 75%

Haut de 4,5 m et large de 2 m, le Runner est curieux de tout et ingénieux. Meurt en 1D4 minutes si la Chambre de confinement est ébréchée, le corps du cyborg contient un cristal de puissance d'une valeur de 2D4 x100000 Cr au Marché Noir.

BRUTE TYPE II (Mp58)

| INT | POU | CHA | FOR | VIT | Horreur | CMD |
|-----|-----|-----|-----|-----|---------|-----|
| 18 | 18 | 18 | 30 | 120 | 10 | 180 |

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

PFI: 130 Niveau 3 Blocage mental d'autodéfense (Rp126), Epée psy (Rp126), Electrokinésie (Rp124), Télépathie (Rp123), Altération d'aura (Rp116), Ectoplasme (Rp117), Lévitiation (Rp117), Télékinésie (Rp118), Immunité: feu & froid (Rp117)

Sauvegardes: +2 Magie Poison +3 Psioniques (10) +4 Horreur

CMD Tête: 50 Bras: 100 Chambre: 120
Jambe: 200 Main: 30 Canon: 100

| Arme | MD | Portée (m) | Chargeur |
|----------------|---------|------------------|----------|
| Canon à plasma | 1D4 x10 | 1200 | illimité |
| Epée psi (4) | 4D6 | | |
| Charge | 1D6 | 50% renversement | |

Compétences

Brouilleurs: 60% Embuscade: 55% Pistage: 50%
Démolition/désamorçage: 81% Camouflage: 50% Survie désert: 55%

Haut de 3,5 m et large de 3 m, la Brute de Type 2 est utilisé pour la reconnaissance. Meurt en 1D4 minutes si la Chambre de confinement est ébréchée, le corps du

cyborg contient un cristal de puissance d'une valeur de 2D4 x100000 Cr au Marché Noir.

WASP(Mp60)

| INT | POU | CHA | FOR | VIT | Horreur | CMD |
|-----|-----|-----|-----|-----|---------|-----|
| 15 | 20 | 13 | 30 | 666 | 12 | 150 |

NA: 6 +5 Initiative +7 Toucher +6 Parade Esquive automatique +5 Encaissement
PFI: 210 Niveau 8 Blocage mental d'autodéfense (Rp126), Télépathie (Rp123),
Altération d'aura (Rp116), Ectoplasme (Rp117), Lévitacion (Rp117), Télékinésie
(Rp118), Immunité: feu & froid (Rp117)

Sauvegardes: +3 Psioniques (10) +4 Horreur +8 Contrôle mental

CMD Tête: 100 Chambre: 120

Aile: 100 Canons: 50

| Arme | MD | Portée (m) | Chargeur |
|---------------------------|---------------------|------------------------|----------|
| Canon à particules | 1D4 x10/1D6 x10 | 1200 | illimité |
| Canons laser à tir rapide | 1D6/2D6/6D6/1D6 x10 | 1200 | illimité |
| Charge | 2D6/4D6/1D4 x10 | 40/55/75% renversement | |

Long de 5 m et large de 2m, le Wasp peut passer de sa vitesse normale à Mach 3 en 5 secondes (Charge en vitesse normale/Mach1/ Mach 2+) ! Meurt en 1D4 minutes si la Chambre de confinement est ébréchée, le corps du cyborg contient un cristal de puissance d'une valeur de 2D4 x100000 Cr au Marché Noir.

BRUTE TYPE I (Mp56)

| INT | POU | CHA | FOR | VIT | Horreur | CMD |
|-----|-----|-----|-----|-----|---------|-----|
| 20 | 18 | 18 | 30 | 65 | 12 | 280 |

NA: 5 +2 Initiative +5 Toucher Parade Esquive +3 Encaissement
PFI: 150 Niveau 5 Blocage mental d'autodéfense (Rp126), Epée psy (Rp126),
Electrokinésie (Rp124), Télépathie (Rp123), Altération d'aura (Rp116), Ectoplasme
(Rp117), Lévitacion (Rp117), Télékinésie (Rp118), Immunité: feu & froid (Rp117)

Sauvegardes: +2 Magie Poison +3 Psioniques (10) +4 Horreur

CMD Tête: 280 Bras: 100 Chambre: 120

Jambe: 150 Canons: 100

| Arme | MD | Portée (m) | Chargeur |
|---------------------|---------------------------|------------|----------|
| Canon tri laser | 4D6/1D4x 10 +6/1D6 x10 +6 | 1828 | illimité |
| Canons à particules | 1D4 x10/2D4 x10 | 488 | illimité |
| Lance-missiles | 1D4 x10 | 1600 | 40 |
| Epée psy | 4D6 | | |

Compétences

Brouilleurs: 70%

Embuscade: 65%

Pistage: 60%

Démolition/désamorçage: 87%

Cryptographie: 60%

Renseignement: 63%

Haut de 5 m et large de 4 m, la Brute de Type 1 est une plate-forme d'armes mobile. Meurt en 1D4 minutes si la Chambre de confinement est ébréchée, le corps du cyborg contient un cristal de puissance d'une valeur de 2D4 x100000 Cr au Marché Noir.

EXTERMINATOR (Mp62)

| INT | POU | CHA | FOR | VIT | Horreur | CMD |
|-----|-----|-----|-----|-----|---------|-----|
| 10 | 15 | 10 | 30 | 120 | 11 | 180 |

NA: 5 +2 Initiative +6 Toucher +1 Parade +2 Esquive +4 Encaissement

PFI: 130 Niveau 3 Télépathie (Rp123), Altération d'aura (Rp116), Ectoplasme (Rp117), Lévitiation (Rp117), Télékinésie (Rp118), Immunité: feu & froid (Rp117)

Sauvegardes: +2 Psioniques (10) +4 Horreur

CMD Tête: 50 Armes: 50 Chambre: 90

Jambe: 90 Chambre Seeker: 50

| Arme | MD | Portée (m) | Chargeur |
|---------------------------|-----------------|------------------|----------|
| Canons à particules | 1D4 x10/2D4 x10 | 1200 | illimité |
| Canons laser à tir rapide | 2D6/1D4 x10 +6 | 610 | illimité |
| Lance-missiles | 5D6 | 910 | 18 |
| Charge | 2D6 | 50% renversement | |

Compétences

Brouilleurs: 55%

Embuscade: 55%

Sniper

Orientation: 59%

Camouflage: 50%

Renseignements: 55%

Haut de 5 m et large de 2 m, l'Exterminator est une unité chasseuse-tueuse qui contient un Seeker Pod. Meurt en 1D4 minutes si la Chambre de confinement est ébréchée, le corps du cyborg contient un cristal de puissance d'une valeur de 2D4 x100000 Cr au Marché Noir.

SEEKER POD (Mp63)

| INT | POU | CHA | FOR | VIT | Horreur | CMD |
|-----|-----|-----|-----|-----|---------|-----|
| 13 | 15 | 18 | 17 | 120 | 7 | 50 |

NA: 4 +3 Initiative +4 Toucher Parade +6 Esquive +3 Encaissement

PFI: 60 Niveau 3 6^{ème} sens, Blocage mental, Voir l'invisible (Rp122), Télépathie (Rp123), Psychométrie (Rp122)

Sauvegardes: +2 Psioniques (12) +4 Horreur

CMD Chambre: 30

Bras: 10

| Arme | MD | Portée (m) | Chargeur |
|----------------|---------|------------|----------|
| Tourelle laser | 1D6/2D6 | 610 | illimité |
| Poing | 1D4 | | |

Compétences

Brouilleurs: 60%

Pistage: 55%

Sniper

Infiltration: 45%

Renseignements: 60%

Falsification: 45%

D'un diamètre de 65 cm, le Seeker Pod est une unité d'espionnage. Meurt en 1D4 minutes si la Chambre de confinement est ébréchée, le corps du cyborg contient un cristal de puissance d'une valeur de 2D4 x100000 Cr au Marché Noir

BRAIN (Mp50)

| | | | | | | |
|------------|------------|------------|------------|------------|----------------|------------|
| INT | POU | CHA | FOR | VIT | Horreur | CMD |
| 25 | 22 | 20 | 30 | 65 | 13 | 270 |

NA: 4 +3 Toucher Parade Esquive +2 Encaissement

PFI: 1800 ! Niveau 12 Possession mentale (Rp125), Mauvais Œil (Rp124), Flèche mentale (Rp126), Transmission empathique (Rp124), Blocage mental d'autodéfense (Rp126), Pont mental (Rp126), Super télékinésie (Rp127), Suggestion hypnotique (Rp125), Télépathie (Rp123), Altération d'aura (Rp116), Ectoplasme (Rp117), Lévitacion (Rp117), Télékinésie (Rp118), Immunité: feu & froid (Rp117) et tous les pouvoirs Guérisseurs (Rp115-116)

Sauvegardes: +2 Magie Poison +4 Psioniques (10) +6 Horreur

CMD Tête: 150 Bras: 50 Chambre: 120

Jambe: 50 Arme: 25

| Arme | MD | Portée (m) | Chargeur |
|-----------------|---------|------------------|----------|
| Sphère à plasma | 1D4 x10 | 610 | illimité |
| Flèche mentale | 2D4 | 360 | 50 PFI |
| Poings | 1D6 | | |
| Charge | 2D6 | 50% renversement | |

Compétences

Médecines: 95%

Piratage ordi: 68%

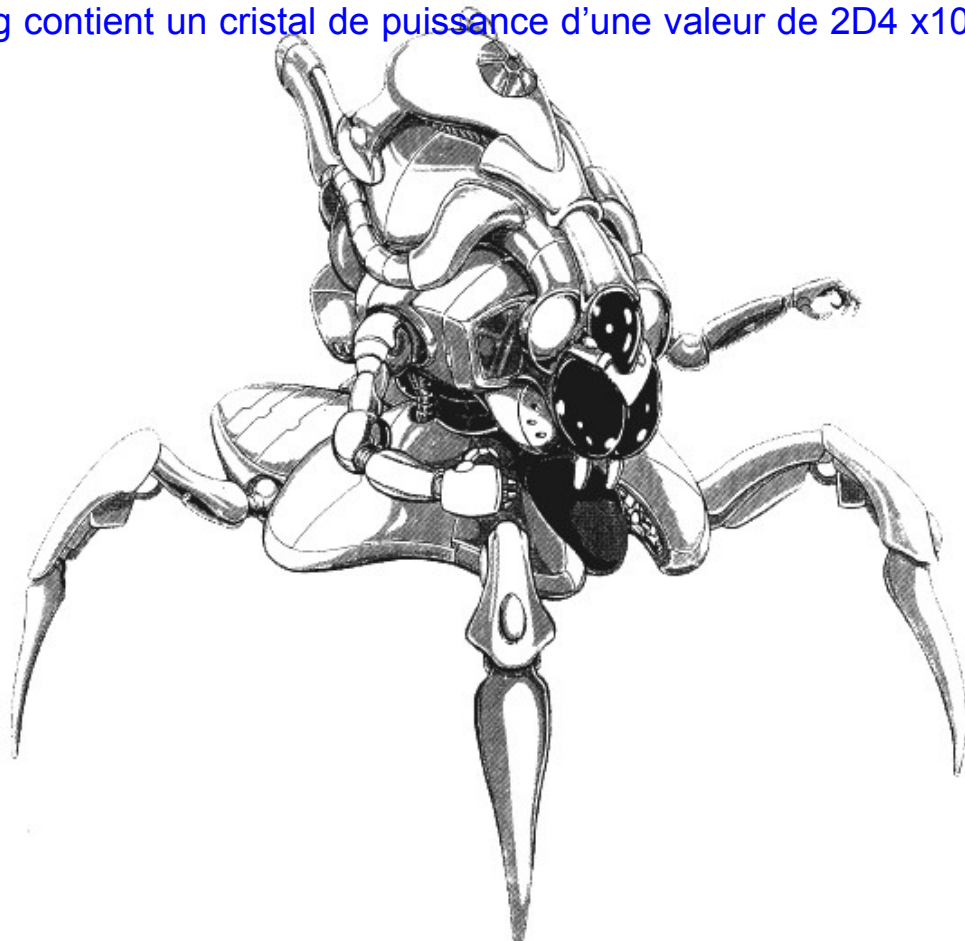
Pilotages: 98%

Sciences: 98%

Programmation ordi: 98%

Vaisseau spatial: 90%

Haut de 4 m et large de 2,5 m, le Brain est une unité de commandement et un scientifique. Meurt en 1D4 minutes si la Chambre de confinement est ébréchée, le corps du cyborg contient un cristal de puissance d'une valeur de 2D4 x100000 Cr au Marché Noir.



Rencontres de Mechanoïds

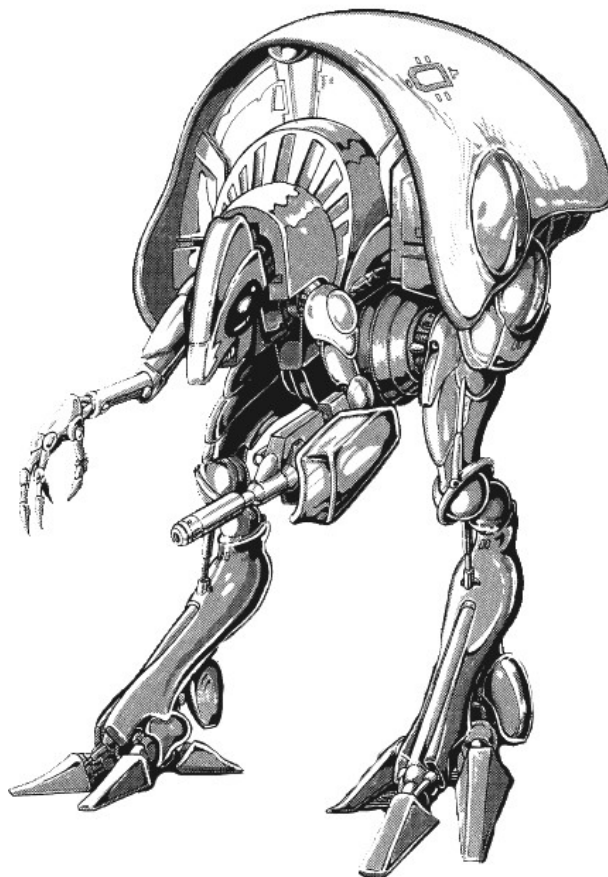
Lancer 1D20:

- 1-2: 1D3 +1 Skimmers
- 3-4: 1 Terminator et 1D6 Na-Bots
- 5-6: 1D3 Terminators
- 7: 2D4 Na-Bots
- 8: Runner [812305 BMC l'Eventreur](#)
- 9-10: 1 Exterminator [et son Seeker Pod](#)
- 11-12: 1D3 Wasps
- 13-14: 1 Wasp et 1D3 Skimmers
- 15-16: 1 Brute type 2 et 1D6 Na-Bots
- 17-18: 1 Brute type 1 et 1D4 Terminators
- 19: 1 Brain et 2D3 Terminators
- 20: 1 Brain et une Brute type 1

○ Runner [812305 BMC l'Eventreur](#)

Dans les Terres Sauvages, les aventuriers trouvent les restes dévastés d'une petite communauté Coyle. [Tous les cadavres ont été dépouillés d'un organe par leur assaillant: un Runner qui collecte les organes des ses victimes, qu'il porte en ornementation !](#) **Horreur: 9**

[Plus tard, les aventuriers entendent des hurlements en provenance d'une forêt: l'Eventreur est en train de prélever un foie sur un Coyle, sa victime est toujours en vie au cours de l'opération !](#)





Invasion

Le bon, la brute et le robot & autres

L'aventure débute dans les Terres Sauvages, durant l'année 106 PA. Les aventuriers font la rencontre de:

O: Le bon, la brute et le robot

Un Multi-bot NG-M56 (Sp49), l'équipage du robot est constitué de Sir Talender, un cyber-chevalier et d'Axxa, un Gurgoyle.

SIR TALENDER, Cyber-chevalier Niveau 9

| INT | POU | CHA | FOR | DEX | CON | BEA | VIT | CDS | PV |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|
| 18 | 18 | 22 | 25 | 16 | 22 | 16 | 40 | 130 | 60 |

MARTIAL NA: 6 +1 Initiative +2 Toucher +6 Parade Esquive +8 Encaissement

ROBOT: NA: 9 +1 Initiative +4 Toucher +8 Parade Esquive +11 Encaissement

PFI: 70 6^{ème} sens, Sentir le mal (Rp122), Empathie (Rp121)

Armure: Cyber-armure CMD: 50 (AR:16) Svg: +4 Magie Poison +2 Psioniques

Armure de puissance Titan ailé (Rp212)

CMD Tête: 70 Corps: 180

Aile: 30

Arme

MD

Portée (m) Chargeur

Fusil laser pulsar Wilk 457

3D6 +2/1D6 x10

610

30/10

Mini-missiles

1D6 x10

1200

12

Epée psi

4D6

Compétences

Robots et armures: 80%

Infiltration: 80%

Boxe Lutte

Conn Démons: 85%

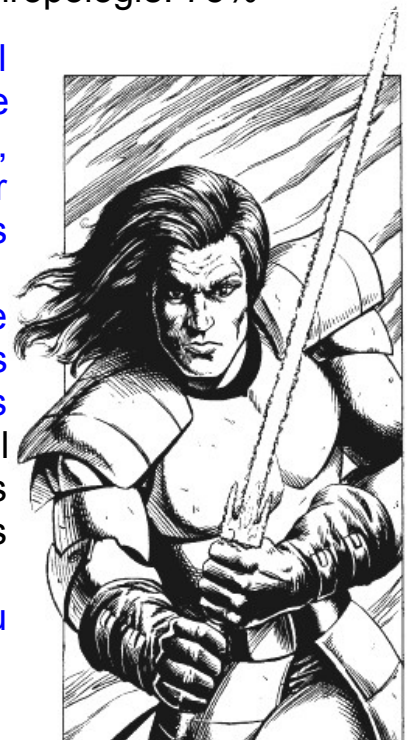
Renseignements: 71%

Anthropologie: 75%

C'est le type même du cyber-chevalier, bon, généreux, loyal et courageux (il a même fait vœu de chasteté !). Il est le bienfaiteur de nombreuses institutions, dont Down's Hospital, l'hôpital des Burbs de Chi-Town dirigé par le Docteur Braghter. Il a élevé Axxa comme un fils, et des liens très forts les unissent.

Sir Talender a parcouru les Terres Sauvages à la recherche du Dévoreur, puis, il s'est lancé dans la lutte contre les Mechanoïds. Ils parcourent les Terres Sauvages en aidant les réfugiés à gagner un lieu sécurisé de leur convenance. Il connaît la situation à l'ouest: New Lazlo, Ishpeming et les états coalisés de Chi-Town et du Missouri ont été attaqués par les Mechanoïds et sont actuellement en état de guerre.

Si les aventuriers sont dans le besoin, il viendra à leur aide ou les accompagnera.



AXXA, Gurgoyle (Cp182)

| INT | POU | CHA | FOR | DEX | CON | BEA | VIT | Horreur | CMD |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|---------|-----|
| 10 | 12 | 10 | 30 | 25 | 25 | 8 | 35 | 14 | 300 |

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

Sauvegardes: +5 Magie Poison +1 Psioniques +10 Horreur

| Arme | MD | Portée (m) | Chargeur |
|--------------------------|---------|------------|----------|
| Fusil d'assaut laser C12 | 2D6/4D6 | 610 | 30 |
| Poings | 3D6 | | |
| Coup puissant (2 At) | 6D6 | | |

Pistage: 50% Infiltration: 50% Survie désert: 60%

Il pilote le Multi-bot NG-M56. Il considère Sir Talender comme son père et l'appelle d'ailleurs «Pâpâ». Quiconque menace son père rend Axxa furieux. Il mesure 2,50 m.

O: Garnak le Dragon-Chimère



Dans les Terres Sauvages, les aventuriers croisent à l'orée d'une forêt la route d'un homme en justaucorps noir, en fuite. Il se nomme Robert Naymen, caporal Grogard. L'escouade dont il faisait partie a été anéantie par une troupe de Mechanoïds accompagnée d'un Dragon-Chimère: Garnak. Celui-ci a gardé des prisonniers, qu'il chasse en compagnie de Na-bots. Robert Naymen est le dernier d'entre eux, il est physiquement épuisé et moralement abattu. Bien vite des rugissements se font entendre et l'ex-Fleur Garnak des Enfants du Désastre déboule de la forêt, avec 1D4 +1 Na-bots

Garnak est incapable de donner des ordres aux Na-bots, mais un Runner les a chargé d'assurer sa protection: ils n'hésiteront pas à se lancer contre un tir dangereux sur le Dragon-Chimère. Si Robert Naymen survit, il fera son possible pour rejoindre la Coalition.

GARNAK, DRAGON-CHIMERE (Mp13)

| INT | POU | CHA | FOR | DEX | CON | BEA | VIT | Horreur | CMD |
|-------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|---------|-----|
| 8/5/4 | 7 | 3 | 30 | 21 | 22 | 6 | 30 | 16 | 290 |

NA: 9 (3 par tête !) +4 Initiative +6 Toucher +7 Parade +9 Esquive

Capacités: Voir l'invisible (Serpent), Immunité: Psionique (Lion), Immunité: Magie (Antilope) Bio-régénération: CMD: 2D6/round CMD de chaque tête: 50

Sauvegardes: +7 Magie Poison +3 Psioniques Horreur

| Arme | MD | Portée (m) | Chargeur |
|-------------------|-----------------------------|------------|----------|
| Antilope: flammes | 3D6 | 24 | |
| Lion: morsure | 4D6 | | |
| Serpent: morsure | 2D6 +Poison: Svg ou DS: 6D6 | | |
| Griffes | 3D6 | | |

Infiltration: 30% Pistage: 50% Dragon: 70%

O: Véhicule de Combat Multi-Brain

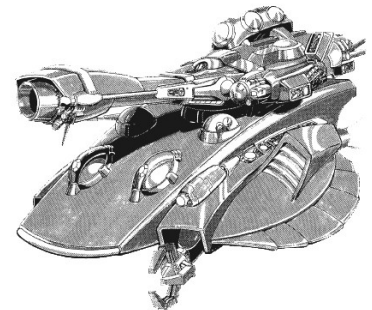
VEHICULE DE COMBAT MULTI-BRAIN (Mp51)

Vitesse: Mach 1 ! Hauteur: 3 m Longueur: 10 m Pilotes: 3 Brains !

CMD Corps: 400 Jambes: 120 Réacteurs: 80
Dômes: 80 Canon: 140 Tourelles: 100

| Arme | MD | Portée (m) | Chargeur |
|---------------------|--------------------|------------------|----------|
| Canon à plasma | 2D4 x10 | 2400 | illimité |
| Missiles | 2D4 x10 | 64 kms | 8 |
| Tourelles laser (2) | 2D6/4D6/1D6 x10 +6 | 1800 | illimité |
| Pincés (2) | 3D6 | | |
| Charge | 4D6 | 75% renversement | |

Le VCMB a une puissance suffisante pour atomiser les aventuriers mais il va «s'amuser» avec eux, jusqu'à ce qu'une autre cible se présente: communauté isolée, troupes de la Coalition ou le Protecteur !



BRAIN (Mp50)

| INT | POU | CHA | FOR | VIT | Horreur | CMD |
|-----|-----|-----|-----|-----|---------|-----|
| 25 | 22 | 20 | 30 | 65 | 13 | 270 |

NA: 4 +3 Toucher Parade Esquive +2 Encaissement

PFI: 1800 ! Niveau 12 Possession mentale (Rp125), Mauvais Œil (Rp124), Flèche mentale (Rp126), Transmission empathique (Rp124), Blocage mental d'autodéfense (Rp126), Pont mental (Rp126), Super télékinésie (Rp127), Suggestion hypnotique (Rp125), Télépathie (Rp123), Altération d'aura (Rp116), Ectoplasme (Rp117), Lévitiation (Rp117), Télékinésie (Rp118), Immunité: feu & froid (Rp117) et tous les pouvoirs Guérisseurs (Rp115-116)

Sauvegardes: +2 Magie Poison +4 Psioniques (10) +6 Horreur

CMD Tête: 150 Bras: 50 Chambre: 120
Jambe: 50 Arme: 25

| Arme | MD | Portée (m) | Chargeur |
|-----------------|---------|------------------|----------|
| Sphère à plasma | 1D4 x10 | 610 | illimité |
| Flèche mentale | 2D4 | 360 | 50 PFI |
| Poings | 1D6 | | |
| Charge | 2D6 | 50% renversement | |

Compétences

Médecines: 95%

Sciences: 98%

Piratage ordi: 68%

Programmation ordi: 98%

Pilotages: 98%

Vaisseau spatial: 90%

Haut de 4 m et large de 2,5 m, le Brain est une unité de commandement et un scientifique. Meurt en 1D4 minutes si la Chambre de confinement est ébréchée, le

corps du cyborg contient un cristal de puissance d'une valeur de 2D4 x100000 Cr au Marché Noir.

O: **Le Sentier Dououreux**

Les aventuriers font la rencontre d'une douzaine de Guerriers Simvans, portant des peintures de guerre. Ce sont les survivants de la tribu des Monteurs des Plaines Bleues. Les Mechanoïds ont exterminé la tribu au cours d'une attaque massive.

Le chef de la tribu: Slon-Tar-Irek a retrouvé sa tribu anéantie au retour d'une expédition de chasse. Depuis, ils marchent sur le Sentier Dououreux, le chemin de la guerre contre les Mechanoïds, jusqu'au dernier. Les Simvans aideront des Amis dans le besoin, car ils savent qu'ils vont mourir mais survivront dans l'esprit des vivants. Les Monteurs des Plaines Bleues partiront ensuite affronter leur destin: qu'ils rencontreront bientôt sous la forme d'un groupe de Mechanoïds: 1 Brute type 1 avec 1D4 Skimmers et 2D4 Terminators.

O: **Les Dents de la Terre**

Le campement des aventuriers est attaqué en son centre même par 1D3 Mechanoïds qui jaillissent du sol: des Tunnel Crawlers.

TUNNEL CRAWLER (Mp64)

| INT | POU | CHA | FOR | VIT | Horreur | CMD |
|-----|-----|-----|-----|-----|---------|-----|
| 15 | 18 | 10 | 20 | 25 | 9 | 200 |

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

PFI: 60 Niveau 5 6^{ème} sens, Blocage mental, Voir l'invisible (Rp122), Télépathie

Sauvegardes: +2 Magie Psioniques (12) +4 Horreur

CMD Chambre: 90

Pattes: 10

| Arme | MD | Portée (m) | Chargeur |
|------------------------|--|------------------|----------|
| Blaster ionique pulsar | 2D6/4D6 | 360 | illimité |
| Gaz innervant | Svg Poison létal ou DS: 6D6 et PV: 1D6/round | | |
| Charge | 1D6 | 50% renversement | |

Compétences

Pistage: 45%

Infiltration: 60%

Embuscade: 60%

Camouflage: 55%

Renseignements : 58%

Orientation: 72%



Haut de 1,5 m et long de 2 m, le Tunnel Crawler est une unité de chasse et d'extermination. Meurt en 1D4 minutes si la Chambre de confinement est ébréchée, le corps du cyborg contient un cristal de puissance d'une valeur de 2D4 x100000 Cr au Marché Noir

O: Kittanis en guerre

Les aventuriers rencontrent une escouade de 2D6 Guerriers Kittanis, menés par une armure de puissance Equestre. Venus d'Atlantis le Commandeur Ontm Vere et ses soldats Kittanis brûlent de haine envers les Mechanoïds: à leur dernier point de ravitaillement, ils ont refusé de reprendre le transporteur pour Atlantis, malgré leur effectif qui ne cesse de se réduire. Il y a quelques jours, ils ont trouvé les traces de dévastation provoqués par une Forteresse Mechanoïd ! Ils cherchent maintenant à la localiser pour la détruire, avec une force adéquate. Du moins, c'est ce qu'ils pensent que ferait Lord Splynncryth (ce qui n'est pas le cas).

GUERRIER KITTANI Niveau 5

| INT | POU | CHA | FOR | DEX | CON | BEA | VIT | CDS | PV |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|
| 20 | 20 | 16 | 25 | 18 | 20 | 8 | 15 | 110 | 40 |

ASSASSIN NA: 5 +3 Toucher +4 Parade Esquive +8 Encaissement KO: 20

PFI: 50: 6ème sens, Blocage mental, Télémechanique, Psychométrie, Total Recall

Armure: Explorateur: CMD: 85 avec jet pack intégré

Sauvegardes: Psioniques (12) +3 Magie Poison

| Arme | MD | Portée (m) | Chargeur |
|---------------------------|----------------|------------|----------|
| Fusil ionique pulsar K-30 | 4D6/1D6 x10 +6 | 305 | 30/10 |
| Pistolet à pompe KEP | 5D6 | 60 | 20 |
| Epée à plasma | 2D6/4D6 | 30 | 6 |
| Grenades à plasma | 6D6 | 30 (4) | 3 |

Compétences

Radio: 75%

Jets packs: 62%

Boxe Lutte Sniper

Brouilleurs: 65%

Gobelin/dragon: 95%

Systèmes arme: 70%

COMMANDEUR VERE en armure de puissance Equestre (Ap142) Niveau 5

| INT | POU | CHA | FOR | DEX | CON | BEA | VIT | CDS | PV |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|
| 20 | 20 | 16 | 60 | 18 | 20 | 8 | 80 | 110 | 40 |

ASSASSIN NA: 7 +2 Initiative +5 Toucher +6 Parade +7 Esquive +10 Encaissement

PFI: 50: 6ème sens, Blocage mental, Télémechanique, Psychométrie, Total Recall

Sauvegardes: Psioniques (12) +3 Magie Poison

CMD Cheval: 450 Tête: 90 Bras: 100 Boucliers: 150

Torse: 375 Pattes: 250 Lance: 90

| Arme | MD | Portée (m) | Chargeur |
|-----------------------|---------|------------|----------|
| Super canon d'assaut | 1D6 x10 | 1800 | 100 |
| Canons pulsar jumelés | 1D6 x10 | 1200 | illimité |
| Lance mini-missiles | 1D6 x10 | 1600 | 6 |
| Lance à énergie | 3D6/6D6 | 1800/900 | 40 |

Compétences

Radio: 70%

Orientation: 77%

Boxe Lutte Sniper

Brouilleurs: 70%

Robots et armures: 81%

Systèmes arme: 75%

L'armure de puissance Equestre mesure 5 m de hauteur et 6 m de long. Le Commandeur Ontm Vere est un officier Kittani typique: arrogant et plein de morgue.

O: De vieux amis

Une détonation retentit au loin: elle provient d'un Robot d'assaut urbain UAR-1 en train d'exploser. Le pilote a saboté le robot, irréparable après un accrochage avec des Wasps. Le pilote est le capitaine Kross que les aventuriers ont peut-être rencontré à la Base Militaire ou dans les Burbs en tant que Graines des Enfants du Désastre.

CAPITAINE KROSS, Spécialiste militaire Niveau 8

| INT | POU | CHA | FOR | DEX | CON | BEA | VIT | CDS | PV |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|
| 13 | 12 | 10 | 20 | 14 | 18 | 8 | 30 | 95 | 50 |

ASSASSIN NA: 9 +4 Toucher +8 Parade Esquive (+11 Vol) +10 Encais KO: 17-20

Armure de puissance SAMAS (Rp193)

CMD Tête: 70 Corps: 250

Aile: 30

| Arme | MD | Portée (m) | Chargeur |
|-----------------------|-------------|------------|----------|
| Canon d'assaut C40R | 1D4/1D4 x10 | 1200 | 50 |
| Lance missiles plasma | 1D6 x10 | 1300 | 2 |

Compétences

Infiltration: 60%

Brouilleurs: 80%

Embuscade: 75%

Robots et armures: 77%

Boxe Lutte Sniper

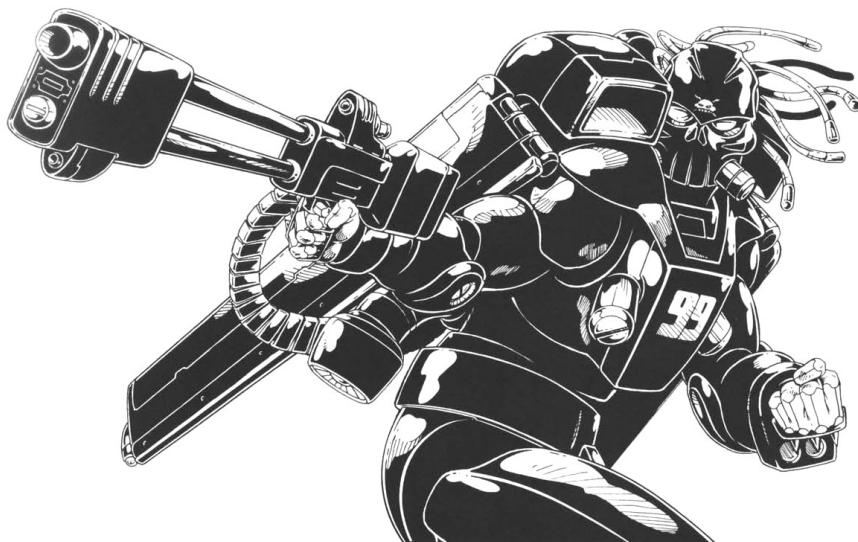
Systèmes arme: 85%

Le capitaine Kross reconnaîtra les aventuriers qui ont déjà eu affaire à lui, même s'il n'en dira rien tant qu'il se trouve en situation précaire, comme maintenant. Sa compagnie a subi un accrochage avec la Forteresse Mechanoïd il y a 5 jours maintenant, où son robot a été gravement endommagé puis harcelé par des Wasps.

Le capitaine Kross craint que les Wasps ne reviennent en force pour lui régler son compte.

Il cherchera à rejoindre le groupe des aventuriers, oubliant pour un temps ses convictions coalisées.

Peu de temps après un vol de 1D4 +1 Wasps déferlent sur le groupe.



O: Le Prophète Monstrueux

Les aventuriers rencontrent un groupe d'Enfants du Désastre accompagné par des Mechanoïds. Il s'agit d'une Bête neurale: **Nrii l'Omniscient** avec 1D6 Zas avec 1 Brain, 1 Runner et 1D6 +2 Terminators.

NRII L'OMNISCIENT, Bête neurale (Mp12)

| | | | | | | | | | |
|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|----------------|------------|
| INT | POU | CHA | FOR | DEX | CON | BEA | VIT | Horreur | CMD |
| 28 | 23 | 22 | 20 | 16 | 21 | 4 | 44 | 14 | 700 |

NA: 8 +1 Initiative +3 Toucher +5 Parade +3 Esquive +2 Encaissement

PM: 180 Niveau 3 Flash (Rp168), Lévitacion (Rp170) Invisibilité mineure (Rp171), Flèche de Feu (Rp173), Image multiple (Rp173), Transe (Rp174), Domination (Rp174), Appel de la foudre (Rp176)

PFI: 180 Niveau 3 Possession mentale (Rp125), Mauvais Œil (Rp124), Flèche mentale (Rp126), Epée psi, Transmission empathique (Rp124), Blocage mental d'autodéfense (Rp126), Pont mental (Rp126), Voir l'aura, Voir l'invisible, Psychométrie, Sentir la magie, Total Recall

Sauvegardes: +3 Magie Poison +4 Psioniques (10)

CMD Bras (4): 100 Tentacules (14): 50

| Arme | MD | Portée (m) | Chargeur |
|--------------------|-----|------------|----------|
| Flèche mentale | 2D4 | 90 | 50 PFI |
| Appel de la foudre | 3D6 | 90 | 15 PM |
| Flèche de Feu | 4D6 | 36 | 7 PM |
| Epée psi | 4D6 | | |
| Tentacules | 2D6 | | |

Compétences

Anthropologie: 58%

Astronomie: 63%

Renseignements: 67%

Conn démons: 63%

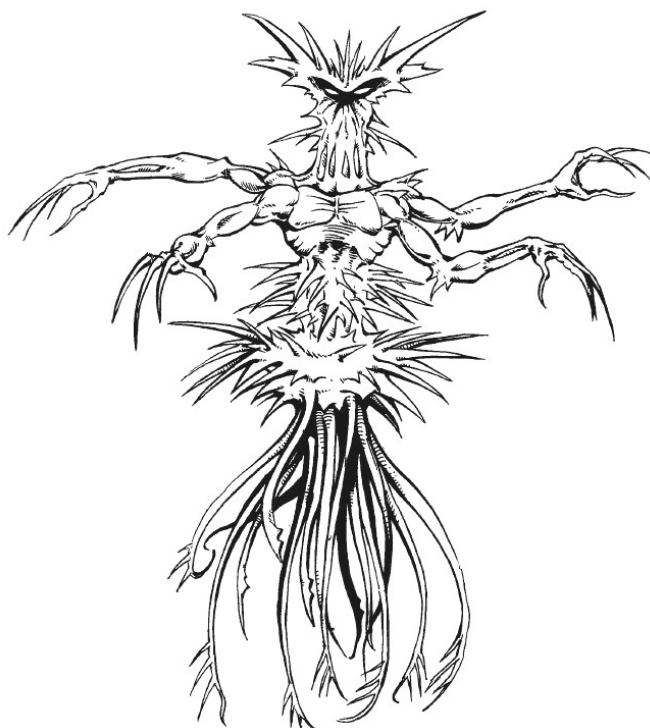
Survie urbaine: 51%

Langages: 88%

Leader des Enfants du Désastre, Nrii l'Omniscient se délecte de sa situation d'allié des Mechanoïds. Il tient d'eux la façon dont ils sont arrivés sur la Terre des Rifts grâce à un Invokeur maladroit qui a ouvert un Rift pour de l'argent, dans un complexe souterrain de Washington. Nrii trouve cela irrésistible.

Il s'est disputé avec Nigel, le Dragon Nightstalker à propos de leurs alliés: Nigel veut dominer l'espèce humaine, non l'exterminer. Aussi a-t-il quitté les Enfants du Désastre.

Nrii l'Omniscient est une créature fourbe, lâche et perverse, il se considère comme le nouveau Prophète de la Terre des Rifts,



chargé de mener la Croisade contre l'Humanité.

ZA (Cp167)

| INT | POU | CHA | FOR | DEX | CON | VIT | Horreur | CMD |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|--------|---------|-----|
| 8 | 9 | 1 | 15 | 12 | 10 | 15/200 | 14 | 110 |

NA: 5 +1 Initiative +2 Toucher Parade +4 Esquive +2 Encaissement

Capacités: Vol, Bio régénération: 1D8 CMD/round

PM: 60 Voir l'invisible, Immunité au feu (même magique)

| | |
|---------|-----|
| Arme | MD |
| Morsure | 1D8 |
| Griffes | 2D6 |

Sous le contrôle mental de Nrii, ces créatures feront tout pour le protéger.

Les Mechanoïds qui accompagnent le groupe sont chargés de protéger leur allié, lui et sa troupe fournissant des informations et une aide utiles aux Mechanoïds. De plus, leur «programmation» les pousse à protéger ces formes de vie non humanoïde.

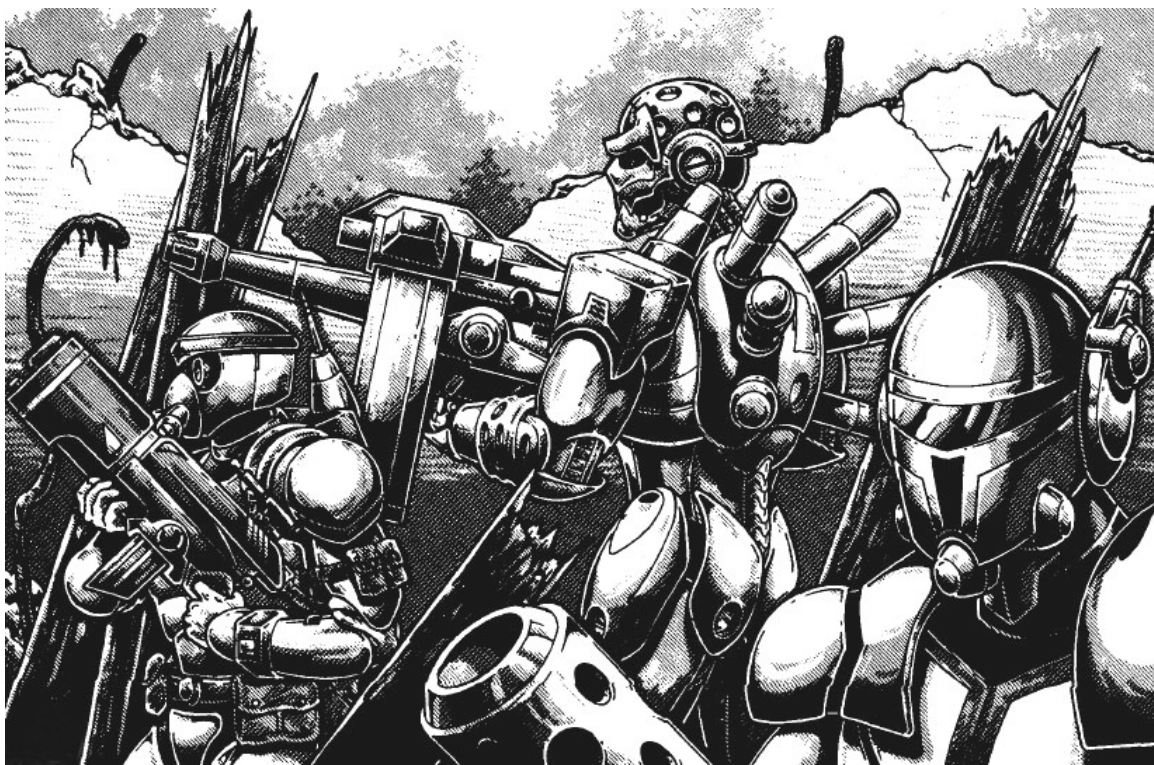
O: Mechanoïds Hunters

Les aventuriers rencontrent une troupe de mercenaires: les Mechanoïds Hunters, qui chassent les Mechanoïds pour leurs cristaux énergétiques. La troupe est commandée par le colonel «War Born» Graff, (ex spécialiste militaire), qui dirige d'une main de fer: toute erreur est fatale avec les Mechanoïds.

Si les aventuriers veulent se joindre aux Mechanoïds Hunters, ils devront faire la preuve de leurs compétences, puis obéir au doigt et à l'œil aux ordres du colonel «War Born» Graff.

La troupe comprend Black & White, le Marshall Claws, Tonnerre Valeureux ainsi qu'une centaine des mercenaires, borgs, pilotes d'armures de puissance et de robots de combat et des Eclateurs et Crazy's (dont "Moustik" Herr, affublé d'une tapette à mouches et d'une moustiquaire autour de la tête).

Ils sont à la recherche d'une Forteresse Mechanoïd.





Invasion Le Protecteur

L'aventure débute dans les Terres Sauvages, durant l'année 106 PA. Les aventuriers rencontrent un homme en armure de puissance pourpre d'un modèle inconnu, il se nomme lui-même le Protecteur.

LE PROTECTEUR, Hagan Lonovich Opérateur Niveau 8

| | | | | | | | | | |
|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|-----------|
| INT | POU | CHA | FOR | DEX | CON | BEA | VIT | CDS | PV |
| 14 | 15 | 11 | 17 | 14 | 12 | 10 | 9 | 45 | 30 |

MARTIAL NA: 3 +1 Toucher +2 Parade Esquive Encaissement

ROBOT: NA: 7 +6 Toucher +7 Parade Esquive (+11 vol) Encaissement

PFI: 50 Télémécanique (Rp127)

Armure de puissance Braise (Mp21)

CMD Tête: 85 Corps: 320

Aile: 50

| Arme | MD | Portée (m) | Chargeur |
|----------------------|---------|------------------|----------|
| Canon à plasma A 230 | 1D4 x10 | 1200 | 30 |
| Mini-missiles | 1D6 x10 | 1200 | 12 |
| Blaster avant-bras | 3D6/5D6 | 610 | illimité |
| Bombes fusion | 4D6 x10 | | 12 |
| Vibrasabres | 2D4 | | |
| Charge | 2D6 | 50% renversement | |

Compétences

Ingénierie Méca: 80%

Crochetage: 80%

Mécanique robot: 70%

Ingénierie Armement: 75%

Robots & armures: 95%

Brouilleurs: 90%

Le Protecteur peut être rencontré seul, ou avec son robot de combat **Sauveur de la Terre I** (Mp24) ou en compagnie d'une dizaine de robots de modèle inconnu: **chasseurs-tueurs AA-60** (Mp27).

Le rôle du Protecteur est de fournir de l'aide et/ou de venir en aide aux aventuriers lorsqu'ils sont en situation critique avec les Mechanoïds. Le but du Protecteur est d'éradiquer la menace des Mechanoïds, c'est la seule information qu'il divulgue facilement.



ROBOT CHASSEUR-TUEUR AA-60 (Mp27)

| | | | | |
|-----|-----|-----|-----|-----|
| INT | FOR | DEX | VIT | CMD |
| 16 | 40 | 20 | 120 | 330 |

NA: 6 +5 Toucher Parade +6 Esquive +2 Encaissement Critique: 19-20

CMD Tête: 60 Bras: 100
Jambe: 120 Main: 25

| Arme | MD | Portée (m) | Chargeur |
|--------------------------|-------------|------------|----------|
| Fusil laser pulsar TX-41 | 3D6/1D6 x10 | 1200 | 100/33 |
| Canon à plasma A-2S | 6D6/1D6 x10 | 610 | 60 |
| Vibrépées | 2D6 | | |
| Block fusion | 4D6 x10 | | |

Compétences

Infiltration: 60%

Embuscade: 70%

Systèmes arme: 90%

Pistage: 70%

Camouflage: 70%

Pilotages: 90%

Dispositif d'auto destruction: 2D6 x10MD à 6 m

Ils font 3 m de hauteur.

O: au cours d'un accrochage entre les aventuriers et les Mechanoïds: un guerrier en armure de puissance pourpre apparaît, détruit quelques Mechanoïds puis disparaît.

O: aventuriers dans le besoin matériel: le Protecteur les contacte directement ou par radio pour leur indiquer une cache dans les Terres Sauvages. La cache contient: des armures Explorateur CMD: 70, des fusils d'assaut laser C-12 avec 1D4 +2 E-Clips, un kit IRMSS (Rp247), 4 Blocks fusion (MD: 1D6 x10), éventuellement un Fusil laser pulsar TX-41 et une armure de puissance NG-X9 Samson (Rp212) ou Titan ailé (Rp212).

O: aventuriers capturés par les Mechanoïds: la force qui les a capturé a subit des accrochages avec le Protecteur, les Mechanoïds pensent que le Protecteur est l'un des aventuriers et les interrogent: «Qui vous informe?» «Comment savez-vous toujours où nous nous trouvons?». Les Mechanoïds interrogeront/tortureront les aventuriers pendant un certain temps, puis, des explosions se produisent: les Mechanoïds sont attaqués puis détruits par un robot de combat: Sauveur de la Terre I (pilote par le Protecteur) et une dizaine de robots d'un modèle inconnu.



