



Le Mal parmi les hommes

L'aventure débute dans les Terres Sauvages, durant l'hiver 106 PA. Il neige, les aventuriers aperçoivent à l'orée d'un bois un homme en armure qui se jette sur une femme à terre et lui arrache ses vêtements: **il va la violer. Le violeur est un Croisé Blanc. La femme est une Dbee: elle se nomme Mea-La (Mp97): ses yeux sont d'un bleu uniforme. L'homme l'a assommé par surprise alors qu'elle ramassait des baies médicinales dans la forêt. Mea-La craint qu'il ne soit pas seul et s'inquiètera pour son village si elle est secourue par les aventuriers.**

Le village de Mea-La

D'aspect misérable, il compte une dizaine de huttes de terre où vivent une cinquantaine de DBees de la race de Mea-La. Une des huttes brûle, **avec des DBees dedans**. Les villageois sont regroupés sous la menace des armes des Croisés Blancs: **le village fait les frais d'une "opération de purification" menée par une troupe de suprémacistes humains: les Croisés Blancs de Sire Dart, un cyber-chevalier.**

Les Croisés Blancs sont au nombre de 2/aventurier, leurs véhicules sont 2 motos Nomades et un VTT Big Boss avec un fusil à particules NG-P7 en tourelle.



Moto Nomade (Rp227): Vmax:192 kms/h CMD: 35
Mitrailleuse: MD: 1D4 610 m Ch: 12

VTT Big Boss (Rp227): Vmax:240 kms/h CMD: 55
Tourelle avec Fusil à particules NG-P7: MD: 1D4 x10 365 m Ch: 8

CROISE BLANC Ranger Niveau 4

INT	POU	CHA	FOR	DEX	CON	BEA	VIT	CDS	PV
10	11	6	19	15	18	10	25	75	35

EXPERT NA: 3 +2 Toucher +4 Parade Esquive +6 Encaissement

Armure: Bushman: CMD: 50 **Sauvegardes: +2 Magie Poison**

Arme	MD	Portée (m)	Chargeur
Ejecteur à plasma NG-E4	6D6	488	20
Pistolet NG-57	2D4/3D6	152	10
Vibradague	1D6		

Compétences

Survie désert: 55%	Infiltration: 52%	Lutte Sniper
Orientation: 58%	Pistage: 55%	Pilotage: 72%

Ce sont des fanatiques de la Cause de l'Humanité, l'arrivée du Dévoreur et de la Fin des Temps est la preuve que la dernière Guerre a commencé. **Depuis, ils ont détruit tous les villages de DBees sur leur route.**

SIRE DART Cyber-chevalier Niveau 6

INT 16 **POU** 14 **CHA** 11 **FOR** 25 **DEX** 18 **CON** 18 **BEA** 17 **VIT** 35 **CDS** 120 **PV** 40

MARTIAL NA: 5 +1 Initiative +4 Toucher +8 Parade Esquive Encaissement

Critique: 18-20 KO: 20

PFI: 55 6^{ème} sens, Sentir la magie, Psychométrie

Armure: Tête de mort lourde: CMD: 80

Cyber-armure: CMD: 50 AR: 16

Sauvegardes: +2 Magie Poison

Arme	MD	Portée (m)	Chargeur
Fusil laser pulsar Wilk 457	3D6 +2/1D6 x10	610	30/10
Pistolet NG Super laser	2D4	244	20
grenades	2D6	152 (1,8)	6
Epée psy	3D6		

Compétences

Equitation: 75%

Infiltration: 65%

Boxe Lutte

Conn Démons: 70%

Renseignements: 59%

Anthropologie: 60%

«Un bon DBee est un DBee mort» est sa devise. Fanatique, il tuerait de ses mains le violeur de Mea-La, s'il venait à apprendre cette trahison à la pureté de la race ! Puis exécuterait "cette diablesse tentatrice". Lui et ses Croisés Blancs sont en guerre contre le Dévoreur, en Croisade contre les ennemis de l'Humanité; il proposera aux aventuriers de se joindre à eux pour purifier ce village, sauf évidemment si l'un d'eux est un Dbee ou un sorcier !

Sire Dart est monté sur un cheval robot moyen (Sp99).

GLOIRE, CHEVAL ROBOT DE SIRE DART

CMD: 200 FOR: 24 DEX: 18 BEA: 9 VIT: 88 (96 kms/h)

NA: 3 +2 Toucher Parade Esquive Sabots: MD: 2D4

Compétences: Equitation: 94% (en mode automatique)

Radio incorporée, phares, comprend l'Américain, 2 soutes ventrales (une contient les effets personnels de Sire Dart, l'autre un PC-3000 et un livre: un essai «philosophique» rédigé par Sire Dart: «Combat pour la Pureté raciale»).

Epilogue et conclusion

Que va t-il devenir des habitants du village ? Cela dépend des aventuriers, s'ils restent passifs, tous les DBees seront massacrés. Si les aventuriers aident les DBees, Mea-La utilisera ses pouvoirs pour soigner un aventurier blessé, si besoin.

Les aventuriers gagnent 1000 points d'expérience, qu'ils éliminent ou aident Sire Dart et ses Croisés Blancs.





Go East & Die

Les Monteurs des Plaines Bleues

L'aventure débute dans les Terres Sauvages, durant l'hiver 106 PA. Les aventuriers font la rencontre d'une tribu de Simvans de (2D4 +2) x10 membres (dont la moitié sont des guerriers): les Monteurs des Plaines Bleues. Le chef de la tribu: Slon-Tarrek est monté sur un Rhino-Bison: quelques jeunes de la tribu ont atteint "l'âge de Monte", le chef souhaite qu'ils affrontent quelques aventuriers, parmi les plus impressionnants. Le combat se fait au troisième sang, durant les combats les pouvoirs psioniques ou magiques sont interdits. Les intentions de la tribu sont d'organiser des combats rituels et de faire du troc avec les aventuriers.

GUERRIER SIMVAN Niveau 4

INT	POU	CHA	FOR	DEX	CON	BEA	VIT	CDS	PV
12	14	7	22	16	20	7	30	110	45

EXPERT NA: 5 +2 Toucher +4 Parade Esquive +6 Encaissement

Armure: Chasseur: CMD: 35

Arme	MD	Portée (m)	Chargeur
Fusil pulsar L-20	2D6/6D6	488	50/16
Blaster ionique NG-57	2D4/3D6	152	10
Vibrasabre	2D4		

PFI: 65 6ème sens, Blocage mental, Empathie, Télépathie, Pont mental (Rp126)
Sauvegardes: +3 Magie Psioniques

Compétences

Survie désertique: 70% Infiltration: 52% Camouflage: 45%
Pistage: 65% Equitation: 76% Radio: 65%

Les guerriers Simvans chevauchent des Dinosaures de 2 m de haut et 4,5 de long: des Ostrausaurus.

OSTROSAURUS (Sp112)

FOR	DEX	CON	VIT	Horreur	CMD
28	19	24	88	12	90

NA: 4 +3 Initiative +4 Toucher +6 Parade +8 Esquive Svg+5 Magie Poison

CMD Tête: 40 Queue: 40
Pattes arrière: 50 Pattes avant: 30

Arme	MD	Portée (m)
Morsure	2D6	
Bond (2 At)	4D6	12
Griffes	2D6	

Les guerriers Simvans parlent Gobelin et un Américain approximatif monosyllabique.

L'Initiation Heureuse

Slon-Tar-Irek proposera aux aventuriers qui se sont bien sortis des combats de devenir des Amis des Monteurs des Plaines Bleues, en passant l'Initiation Heureuse avec le shaman de la tribu: Mâar-Kal-Der.

Cette série d'épreuves dure 3 demi-journées:

Epreuve de la Puissance: l'aventurier est isolé et doit conter ses exploits à la tribu qui "écoute" en Empathie.

Epreuve du Talent: l'aventurier est isolé et doit partager une de ses compositions avec la tribu: chant, danse, cuisine ou autre exhibition.

Epreuve du Partage: un Simvan établit un Pont mental avec l'aventurier puis raconte ses plus grosses hontes et sentiments refoulés devant toute la tribu esclaffée, c'est ensuite au tour de l'aventurier de faire la même chose.

Au soir de la dernière épreuve, les Valeureux: sages et anciens de la tribu se réunissent en conciliabule et décident si l'Initiation Heureuse est réussie.

Il y a toutes les chances qu'elle le soit, sauf si l'Epreuve du Talent a été désastreuse.

Les aventuriers qui ont passé l'épreuve avec succès deviennent alors des Amis des Monteurs des Plaines Bleues et acquièrent un statut intermédiaire entre guerrier et Simvan qui Marche.



Epilogue et conclusion

Les aventuriers qui deviennent des Amis des Monteurs des Plaines Bleues gagnent 1000 points d'expérience.



Go East & Die Parasitoïde II

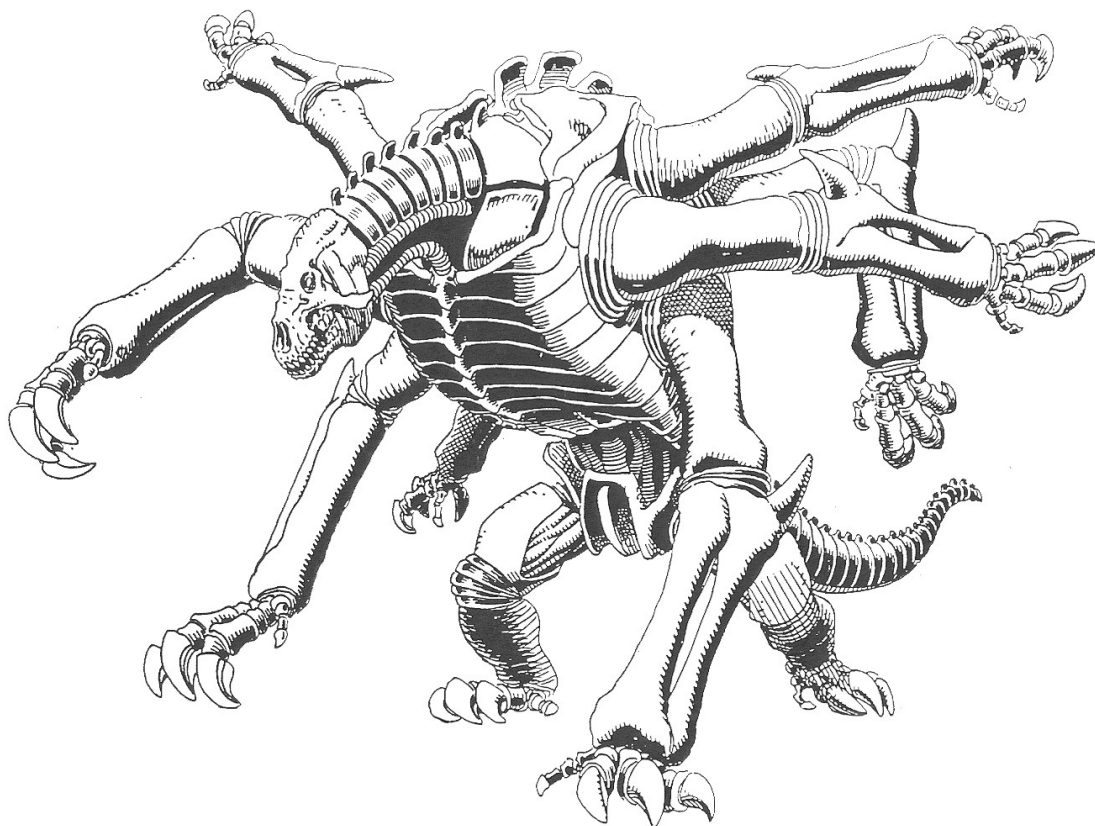
L'aventure débute dans les Terres Sauvages, durant l'hiver 106 PA. Les aventuriers arrivent en vue d'un village fortifié par une palissade en pierre: Urvarg, une communauté ork d'une trentaine de membres. Un petit Ork court vers les aventuriers, sortant d'un buisson: il se nomme Logt et à 5ans: il cueillait des vers de terre (!) quant un homme est entré dans son village, puis il a entendu des bruits très forts et un Ork est sorti avec une grosse bête avec une grande langue accrochée à son dos. Elle l'a ramené dedans. Depuis, il se cache, n'osant pas entrer car il n'entend plus de bruit.

Les Orks ont été attaqués par Bronth, le Parasitoïde (ou par l'un de ses frères si Bronth a été tué dans les Burbs, mais c'est peu probable). Bronth a quitté Chi-Town où la vie devenait trop difficile pour lui lors de la reprise en main des Burbs par la Police Militaire. De plus, il a emmagasiné suffisamment de "nectar" pour pondre.

Il a attaqué le village des Orks pour cacher son œuf.

Bronth surveille maintenant le village, sous forme humaine.

Les cadavres d'Orks sont rassemblés dans une des huttes. L'œuf de Bronth (CMD: 10) est installé dans une hutte où un puits a été creusé, et rempli de liquide spinal pour sa croissance (ceci rendra les descendants de Bronth de meilleurs chasseurs de la faune locale). Si les aventuriers détruisent son œuf, Bronth deviendra fou.



Epilogue et conclusion

Les aventuriers gagnent 1000 points d'expérience s'ils détruisent Bronth et son œuf.



Go East & Die Tonnerre Valeureux

L'aventure débute dans les Terres Sauvages, durant l'hiver 106 PA. Le groupe des aventuriers est attaqué par un Scarabée Furie.

SCARABEE FURIE (Rp255)

Horreur: 14 VIT: 140 CMD: 500 Tête: 300 Ventre: 50

NA: 4 +2 Initiative +3 Toucher +1 Parade Esquive (+4 en pleine vitesse)

PFI: 30 Blocage mental, Sentir le mal, Sentir la magie PM: 30

Arme	MD
Morsure	4D6
Charge	3D6

Orientation: 52%

TONNERRE VALEUREUX Ranger Niveau 9

INT	POU	CHA	FOR	DEX	CON	BEA	VIT	CDS	PV
15	13	14	25	20	25	14	40	85	65

EXPERT NA: 5 +5 Toucher +7 Parade Esquive +6 Encaissement Critique: 18-20

Armure: Scarabée: CMD: 70

Sauvegardes: +5 Magie Poison

Arme	MD	Portée (m)	Chargeur
Fusil laser pulsar Wilk 457	3D6 +2/1D6 x10	610	30/10
Arc à Flèches HI-explosives	3D6	213	20
Pistolet Backup Wilk 237	3D6/6D6	152	16/8
Vibrépée	2D6		

Compétences

Survie désert: 80%

Orientation: 78%

Infiltration: 72%

Pistage: 80%

Lutte Sniper

Pilotage: 92%



C'est un guerrier sioux, pilotant un Gravbike Chauffard, chasseur de Scarabées Furie; il les chasse pour leur carapace. Sa technique consiste à repérer un point d'eau où se rend l'animal et à creuser plusieurs trous d'homme dans lequel il se réfugie lorsque le Scarabée Furie charge, puis il lui explose le ventre, ce qui laisse la carapace intacte. Et pouvant être récupérée pour une armure à CMD: Rp255.

Il prendra un ou deux rounds pour creuser son trou avant d'attirer à lui le Scarabées Furie.

Tonnerre Valeureux est un guerrier franc et courageux. Il a aperçu une troupe de monstres, il y a 4 jours, au sud, non loin de Fort Liberty: un "dragon", des Chimères et une sorte de "centaure".

Il s'agit d'Enfants du Désastre: le Chaos Dévastant.



Go East & Die Chaos Dévastant

L'aventure débute dans les Terres Sauvages, durant l'hiver 106 PA. Les aventuriers arrivent à Fort Liberty, une petite ville de 500 habitants, ceinturée par un mur d'enceinte de 4 m. Le niveau technologique est élevé, on y trouve une centrale électrique, une station d'essence, des magasins (les prix sont doublés). La milice compte une cinquantaine de membres, mais plus que vingt actuellement.

Fort Liberty est en état de siège: depuis deux nuits une troupe de monstres l'attaque, le marshall Wichin, un éclateur et une dizaine de miliciens ont été transformés en statues de pierre par le chef de la bande: Umm Râ, un Basilisk, tandis que d'autres ont été dévorés par des Chimères. Le nouveau marshall, nommé par les miliciens: John Korstel, clairement dépassé par la situation, demandera de l'aide.

UMM RÂ, Basilisk (Cp120)

INT	POU	CHA	FOR	DEX	CON	BEA	VIT	Horreur	CMD
15	20	8	30	20	23	14	25	15	250

NA: 5 +3 Initiative +6 Toucher Parade Esquive +2 Encaissement

Capacités: Invisibilité, Voir l'invisible, Langages, Bio régénération: CMD: 4D6/min

Pétrification (3 At max): Svg Magie: 13 si touché par le rayon pétrifiant

PM: 300 Niveau 4 Flash (Rp168), Voir l'aura (Rp168), Coup de tonnerre (Rp169), Peur (Rp169), Dissimulation (Rp169), Lévitiation (Rp170), Confusion (Rp170), Armure d'Ithan (Rp170), Télékinésie (Rp171), Immunité: feu (Rp171), Projection astrale (Rp172), Flèche de Feu (Rp173), Image multiple (Rp173), Filet magique (Rp173)

Sauvegardes: +8 Magie Poison +7 Psioniques

Arme	MD	Portée (m)	Chargeur
Flèche de Feu	4D6	36	7 PM
Morsure	3D6		
Coup puissant (2 At)	6D6		

Compétences

Pistage: 40%

Survie désert: 70%

Infiltration: 50%

Leader du Chaos Dévastant, une bande des Enfants du Désastre, c'est une créature fourbe, cruelle et vicieuse qui "joue" avec les défenseurs de la ville. Umm Râ adore se vanter pour lui, ses adversaires ne sont que des morts en sursis. Après le carnage de Chi-Town, les Enfants du Désastre se sont scindés en groupes et doivent se rassembler à la capitale de l'ancien



Empire américain: Washington. Umm

Râ a de fortes chances de le dire.

Le Basilisk considère FILL comme une créature inférieure, et les Chimères comme des animaux stupides. Sa stratégie de harcèlement et de terreur des défenseurs de Fort Liberty a déjà coûté la vie à des nombreuses Chimères, et Umm Râ est prêt à continuer. Si Umm Râ meurt les miliciens et le marshall pétrifiés ou les aventuriers transformés en statues redeviennent normaux.

FLLL, Melech (Cp148)

INT	POU	CHA	FOR	DEX	CON	BEA	VIT	Horreur	CMD
6	10	8	16	14	16	3	50	16	80

NA: 5 +3 Toucher Parade +4 Esquive Encaissement

Sauvegardes: +2 à toutes

Arme	MD	Portée (m)	Chargeur
Fusil à particules NG-P7	1D4 x10	365	8
Griffes	2D6		
Morsure	1D8		

Compétences

Survie désert: 80%

Pistage: 35%

Orientation: 80%

CHIMERE (Cp114)

INT	POU	CHA	FOR	DEX	CON	BEA	VIT	Horreur	CMD
4	4	3	25	16	23	8	30	14	100

NA: 4 +1 Initiative +4 Toucher Esquive Sauvegardes: +6 Magie +4 Poison

Arme	MD	Portée (m)
Jet de flammes	3D6	5
Morsure	2D6	

Il en reste 2D6, et elle sont furieuses, de nombreuses Chimères sont mortes au cours des assauts répétés contre Fort Liberty (MJ: 1D6 d'entre elles sont là pour "occuper" les miliciens).



Epilogue et conclusion

Si les aventuriers débarrassent Fort Liberty de ses attaquants, ils seront traités en héros par les habitants, et l'on proposera le poste de marshall au plus vaillant d'entre eux (sauf si le marshall Wichin n'est plus pétrifié, évidemment).

Les aventuriers gagnent 2000 points d'expérience.



Go East & Die Une nuée de Vautours

L'aventure débute dans les Terres Sauvages, durant l'hiver 106 PA. Les aventuriers font la rencontre près de la Zone Magique d'un vol de Loogaroos: il y en a 1/aventurier plus le chef Ek Klak Ek. Ils attaqueront de nuit, par surprise.

LOOGAROO Ranger Niveau 5 (Cp145)

INT	POU	CHA	FOR	DEX	CON	BEA	VIT	Horreur	CMD
14	7	2	16	10	12	3	10/60	16	140

NA: 5 +2 Toucher Parade Esquive (+4 en vol)

Capacités: Invisibilité, Voir l'invisible, Sentir le bien, Immunité: poison

Sauvegardes: +3 Magie

Arme	MD
Bec	1D4
Serres	2D6

Compétences

Survie désert: 60%

Infiltration: 56%

Pistage: 60%

EK KLAKEK, Marcheur des Lignes Niveau 9 (Cp145)

PM: 180 Flash (Rp168), Voir l'aura (Rp168), Coup de tonnerre (Rp169), Peur (Rp169), Dissimulation (Rp169), Lévitacion (Rp170), Confusion (Rp170), Armure d'Ithan (Rp170), Télékinésie (Rp171), Immunité: feu (Rp171), Projection astrale (Rp172), Flèche de Feu (Rp173), Image multiple (Rp173), Filet magique (Rp173), Transe (Rp174), Dissipation de l'énergie (Rp174), Appel de la foudre (Rp176), Dissipation des barrières magiques (Rp178), Porte-malheur (Rp180), Malédiction: phobie (Rp182)

Arme	MD	Portée (m)	Chargeur
Appel de la foudre	9D6	91	15 PM
Flèche de Feu	4D6	42	7 PM
Bec	1D4		
Serres	2D6		

Cette troupe fait partie des Enfants du Désastre et se rend à la capitale de l'ancien Empire américain: Washington.

Epilogue et conclusion

Les aventuriers gagnent 1000 points d'expérience.





Go East & Die Washington RA

L'aventure débute dans les Terres Sauvages, durant l'hiver 106 PA, à proximité des ruines de l'ancienne capitale de l'Empire américain: Washington. Les ruines sont parcourues par plusieurs Lignes d'Energie et Nexus.

Rencontres dans les ruines

Effectuer des jets d'Orientation, puis lancer 1D20:

1-2: rien

3-4: 1D6 Tri-Fangs [membres des Enfants du Désastre](#)

5-6: 1D3 Chimères [membres des Enfants du Désastre](#)

7-8: 1D4 Loogaros [membres des Enfants du Désastre](#)

9-10: 1D2 Melechs [membres des Enfants du Désastre](#)

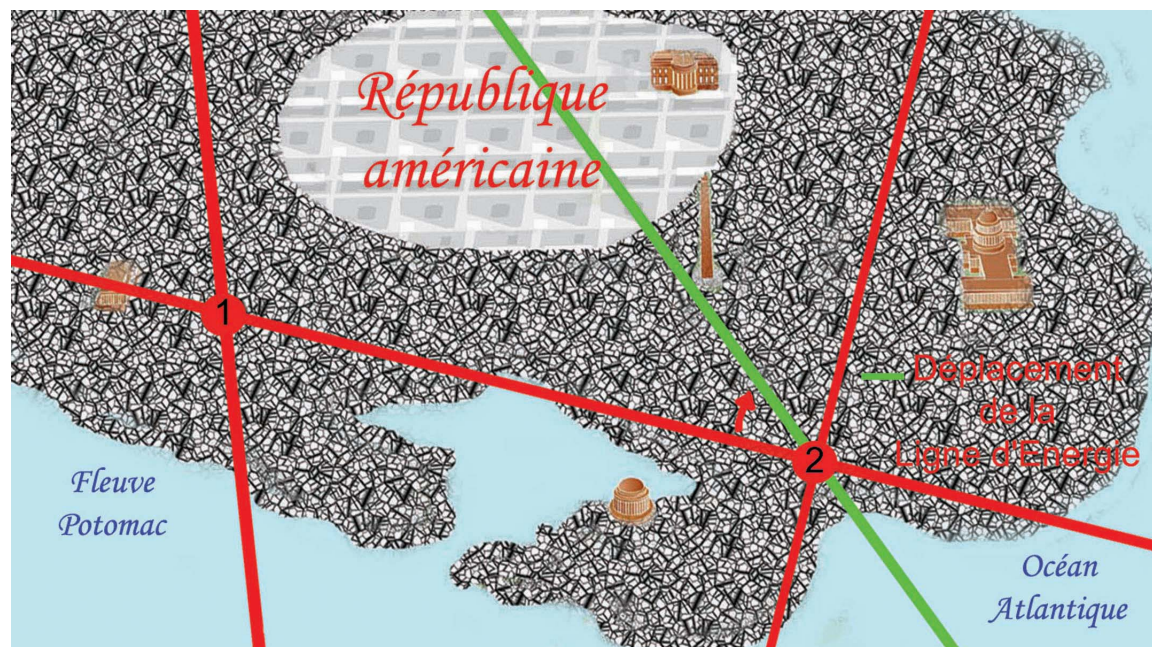
11-12: 1D6 Nippers [membres des Enfants du Désastre](#)

13-14: deux robots A-63 en patrouille: ils protègent les «frontières» du complexe souterrain d'Archie 3-OZ, attaquant tout ce qu'ils rencontrent

15-16: un ranger: Mike Jamarillo, c'est un loup-garou, qui s'est établi dans les ruines depuis 5 mois. Il aime se confronter à d'autres "monstres" et connaît les ruines de façon remarquable

17-18: un Marcheur des Lignes elfe: Jonza Maz-Loün: il vient de New Lazlo à la recherche d'indices sur le Dévoreur. Habitué à manipuler l'énergie magique, il est assez arrogant avec ceux qui n'en sont pas capables. Jonza Maz-Loün surveille les Enfants du Désastre qui semblent en savoir beaucoup sur le Dévoreur.

19-20: 6 Pumas mutants et une mercenaire: une patrouille de la Garde fédérale de la République Américaine commandée par Carla Fortwell; elle a "rêvé" sa rencontre avec les aventuriers, sans la moindre sensation de danger, aussi sera t-elle amicale avec eux.



1. Enfants du Désastre

2. Arrivée du Dévoreur

TRI-FANG (Cp166)

INT	POU	CHA	FOR	DEX	CON	BEA	VIT	Horreur	CMD
2	8	3	20	20	20	6	20	15	80

NA: 6 +3 Initiative +3 Toucher +6 Esquive automatique

Sauvegardes: +3 Magie Poison

Arme	MD
Morsure	2D6
Constriction	1D4 +5

Compétences: Infiltration: 32% Escalade: 60%

ROBOT A-63 (Sp83)

INT	FOR	DEX	VIT	CMD
16	40	20	265	250

NA: 5 +2 Initiative +4 Toucher +6 Parade Esquive +2 Encaissement Critique: 19-20

CMD Tête: 50 Bras: 50

Jambe: 100 Main: 10

Arme	MD	Portée (m)	Chargeur
Fusil laser A-22	1D6/5D6	914	80/16
Poing	1D6		

Compétences

Infiltration: 60%

Embuscade: 60%

Systemes arme: 90%

Orientation: 94%

Camouflage: 60%

Pilotages: 90%

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

MIKE JAMARILLO Loup garou Niveau 4 (Cp191)

INT	POU	CHA	FOR	DEX	CON	BEA	VIT	Horreur	PV
11	14	12	20	20	25	12	20/50	12	55

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

Capacités: vulnérable à l'argent, aux psioniques et à la magie uniquement, Métamorphose, Bio régénération: PV: 4D6/h

PM: 60 Invocation et contrôle des chiens (Rp183), Répulsion des animaux (Rp173)

PFI: 20 6ème sens, Voir l'invisible, Blocage mental

Armure: Chasseur: CMD: 40 Svg: +7 Magie +5 Poison +2 Psioniques +6 Horreur

Arme	MD	Portée (m)	Chargeur
Pistolet Backup Wilk 237	3D6/6D6	152	16/8
Morsure	2D6		
Morsure puissante (2 At)	4D6		
Griffes	1D6		
Coup puissant (2 At)	2D6		

Compétences

Infiltration: 80%

Camouflage: 40%

Pistage odeur: 70%

Orientation: 58%

Survie urbaine: 45%

Survie désert: 55%

JONZA MAZ-LOÛN, Marcheur des Lignes elfe Niveau 9

INT	POU	CHA	FOR	DEX	CON	BEA	VIT	CDS	PV
16	19	10	13	18	16	24	20	35	70

EXPERT NA: 4 +4 Toucher +6 Parade Esquive +3 Encaissement Critique: 18-20
PM: 220 Flash (Rp168), Voir l'aura (Rp168), Voir l'invisible (Rp168), Coup de tonnerre (Rp169), Peur (Rp169), Dissimulation (Rp169), Lévitacion (Rp170), Confusion (Rp170), Armure d'Ithan (Rp170), Télékinésie (Rp171), Invisibilité mineure (Rp171), Immunité: feu (Rp171), Projection astrale (Rp172), Flèche de Feu (Rp173), Image multiple (Rp173), Filet magique (Rp173), Vol (Rp175), Appel de la foudre (Rp176), Dissipation des barrières magiques (Rp178), Porte-malheur (Rp180), Muet (Rp182)

Armure: Chasseur: CMD: 40

Svg: +1 Magie +2 Poison Psioniques +4 Horreur

Arme	MD	Portée (m)	Chargeur
Appel de la foudre	9D6	91	15 PM
Flèche de Feu	4D6	36	7 PM
Pistolet TS Starfire	3D6	305	12
Épée enflammée TS	4D6		

Compétences

Survie désert: 75%

Conn démons: 75%

Astronomie: 80%

Anthropologie: 75%

Survie urbaine: 52%

Dragon: 98%

CARLA FORTWELL, Spécialiste militaire Niveau 5

INT	POU	CHA	FOR	DEX	CON	BEA	VIT	CDS	PV
15	14	15	20	15	18	14	30	80	40

ASSASSIN NA: 5 +2 Toucher +3 Parade Esquive +7 Encaissement KO:20

PFI: 40 6^{ème} sens, Clairvoyance, Blocage mental

Armure: Gladiateur: CMD: 70

Arme	MD	Portée (m)	Chargeur
Fusil long Wilk 567	1/2/3/4/5D6	670	50(1-3)/25(4-5)
Pistolet pulsar Wilk 227	2D6/4D6	275	24/12
Vibrépée	2D6		

Compétences

Infiltration: 45%

Brouilleurs: 65%

Embuscade: 60%

Robots et armures: 68%

Boxe Lutte Sniper

Systèmes arme: 70%



Capitaine dans la Garde fédérale de la République Américaine, c'est l'unique personne qui commande seule une escouade de Pumas mutants. [La République étant coupée du monde depuis longtemps, la Capitaine Fortwell emmènera les aventuriers rencontrer ses chefs, le](#)

président Bill Marvish et le général Grégor au Bunker 4, afin de rendre compte de la situation extérieure.

La République américaine est sur le pied de guerre, depuis plusieurs semaines, des monstres (des Enfants du Désastre) affluent sans cesse depuis l'ouest.

PUMA MUTANT Niveau 4

INT	POU	CHA	FOR	DEX	CON	BEA	VIT	CDS	PV
11	15	14	22	15	18	11	35	75	35

MARTIAL NA: 5 +2 Initiative +2 Toucher +5 Parade Esquive +7 Encaissement

Sauvegardes: +2 Magie Poison +1 Psioniques

Armure: Guerrier urbain CMD: 40

Arme	MD	Portée (m)	Chargeur
Fusil pulsar L-20	2D6/6D6	480	40
Pistolet laser NG-33	1D6	244	20
Vibradague	1D6		

Compétences

Infiltration: 70%

Survie urbaine: 55%

Lutte

Brouilleurs: 60%

Désamorçage: 77%

Orientation: 58%

Ce sont des mutants agressifs, sauvages et instables. Ils ont été créés pour chasser les monstres dans les rues et les égouts de Washington, et sont réputés pour leur furtivité. Ils sont produits dans les laboratoires génétiques du Bunker 7 de la République Américaine, dirigé par le Professeur Dampton, (un dissident de Lone Star). Un millier d'entre eux sont au service de la Garde fédérale actuellement (et autant en incubation).



Les Enfants du Désastre

Ils se regroupent à proximité du Nexus ouest de Washington. Des dizaines de monstres, avec Nrii l'Omniscient, un homme (Nigel le Dragon Nightstalker) et Garnak le Dragon-Chimère sont rassemblés ici.

Ils font un sabbat tous les soirs, en attendant l'arrivée du Libérateur, l'Essaim de la Vengeance. La veille de l'arrivée des Mechanoïds, Nrii l'Omniscient annoncera la venue du Libérateur pour le lendemain; les aventuriers Clairvoyants verront «un flash de lumière bleue, accompagné des hurlements de milliers d'entités métalliques qui capturent le rêveur, le promènent dans les ruines dévastées de la République Américaine avant de se jeter sur lui et le détruire puis jeter son cadavre sur un charnier». Carla Fortwell verra tout ceci, mais décidera de faire face, par loyauté.

Les aventuriers non Clairvoyants auront également droit à un Cauchemar futur.

Le but est de faire comprendre aux aventuriers que le lendemain, ça va craindre vraiment et qu'ils feraient mieux de se tirer vite.

La République Américaine

C'est une zone de plusieurs kms² dans les ruines de Washington, où sont disséminés des abris souterrains reliés aux anciens réseaux d'égouts et de transports. Environ

20000 personnes y trouvent refuge, dont 3000 membres de la Garde Fédérale plus un millier de Pumas mutants. Les abris sont appelés Bunkers par les Républicains, et sont capables d'accueillir environ 1000 personnes, leurs entrées étant protégées vigoureusement par la Garde fédérale. Une partie des Bunkers est réservée aux civils, une autre partie est dédiée à l'administration et aux militaires.

Bunker 1: Aérodrome: il contient 2 Rois des Cieux (Rp228) et 3 Sky Sycles (Rp201) d'avant l'Apocalypse. L'entrée est protégée par un Guerrier Scintillant vert dont l'armure est marquée du drapeau américain.

Bunker 2: Hôpital: toutes les activités sanitaires de la République sont rassemblées ici.

Bunker 3: Atelier: usine de production de biens technologiques.

Bunker 4: Maison Blanche: Quartier Général de la République. Le président Bill Marvish «Junior» y réside; L'entrée est protégée par un Guerrier Scintillant vert dont l'armure est marquée du drapeau américain.

Bunker 5: Potager: cultures hydroponiques à base d'algues.

Bunker 6: Muséum: les objets technologiques récupérés dans les ruines de Washington sont étudiés ici, puis revendus au Marché Noir.

Bunker 7: Zoo: laboratoires génétiques du Professeur Dampton, (un dissident de Lone Star) où sont incubés et produits les Pumas mutants auxiliaires de la Garde fédérale.

Bunker 8: Pentagone: base principale de la Garde fédérale, où réside le général Grégor et Carla Fortwell. Les aventuriers seront logés ici, sous surveillance des Pumas de Carla. L'entrée est protégée par un Guerrier Scintillant vert dont l'armure est marquée du drapeau américain.

Bunker 9: Jardins: cultures hors sol et serres de productions de fruits et légumes.

Bunker 10: Ferme: élevage en batterie de bovins, porcs, ovins et volailles.

Bunkers 11-20: bunkers réservés au logement de la population civile républicaine.



L'arrivée du Dévoreur

Un soir, un Rift s'ouvre au niveau du Nexus est de Washington: les lignes d'Énergie se déplacent, et l'une d'elle en direction de la République Américaine: toute personne sur son trajet est détruite: son énergie absorbée par la Ligne en déplacement. Des milliers de républicains meurent en quelques secondes, alimentant l'énergie du Rift qui s'enfle et s'amplifie. **La Forteresse mechanoïd arrive alors sur la Terre des Rifts et envoie ses robots "jouer" avec les humanoïdes:** des milliers de **Skimmers**, **Terminators** et **Na-bots** déferlent dans les rues de Washington, exterminant toute vie humanoïde sur leur passage. La Garde fédérale oppose une résistance héroïque mais vaine, au matin, la République Américaine est anéantie.

Epilogue et conclusion

Après l'arrivée des Mechanoïds il vaut mieux bloquer les aventuriers durant 1D6 +4 jours, le temps que les Mechanoïds se dispersent loin de Washington. Un jet de Survie réussi permet de trouver une grotte dont l'entrée est masquée par un filet de camouflage électromagnétique (un vieil abri de chasseurs visiblement) assez grande pour un VTT Montagnard. Ainsi camouflés les aventuriers assisteront à l'avancée des Skimmers, Terminators et Na-bots sans risques.

Les aventuriers gagnent 2000 à 3000 points d'expérience, selon leur comportement au cours de l'aventure.



