



Génocide

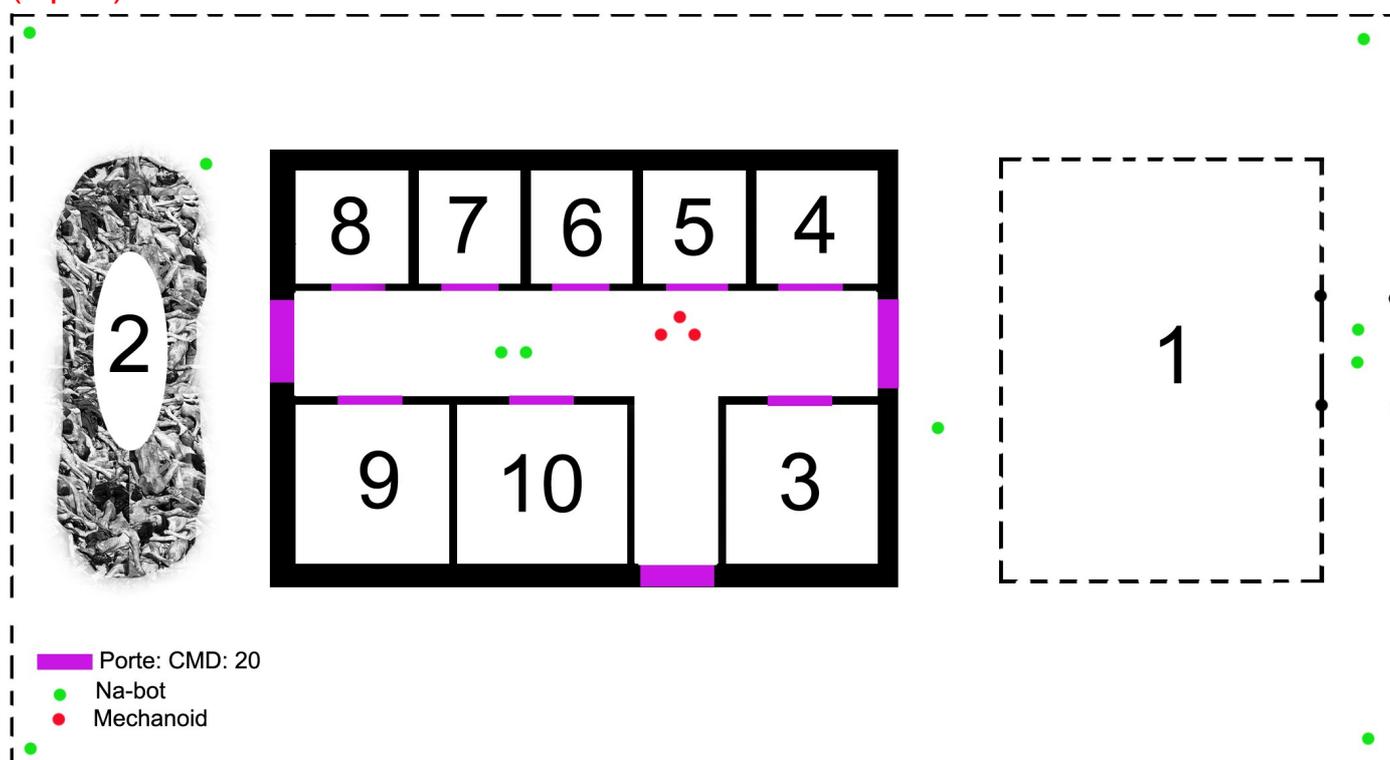
Le camp d'extermination

L'aventure débute dans les Terres Sauvages, durant l'année 106 PA. Les aventuriers sont abordés par un ranger: Nolan Pilley, [de la communauté de Road Pike](#). Il demande de l'aide: sa communauté a été attaquée par les Mechanoïds, les survivants ont été emmenés. Laisse pour mort, Nolan a suivi la piste jusqu'à un camp situé dans un canyon à une dizaine de kms d'ici. Il a vu les siens parqués devant un bâtiment où les prisonniers sont emmenés régulièrement, [ce qui ne présage rien de bon pour eux](#). 8 Na-bots protègent le camp, entouré par une clôture métallique électrifiée de 4 m, tout comme le parc des prisonniers.

Le camp d'extermination

Le bâtiment est monobloc, sans porte apparente. [Les systèmes d'ouverture sont actionnés par les pouvoirs psioniques des Mechanoïds: Télémechanique ou Télékinésie](#), les robots utilisent une longueur d'ondes spécifique ([jet de Brouilleurs et Cryptographie pour l'intercepter](#)). Les Mechanoïds utilisent le camp comme "parc d'attractions" pour «jouer avec les humanoïdes». Si les aventuriers surveillent le camp durant plusieurs jours, ils verront des Mechanoïds accompagnés de prisonniers (leur "consommation personnelle") entrer et sortir du bâtiment.

[MJ: noter les jets d'Horreur ratés de chaque aventurier, au bout de 3, tirer une Phobie \(Rp20\).](#)



1. Parc des prisonniers

3D10 +10 humains, mutants et DBees: [Orks](#), [Coyles](#), [Simvans](#), etc.. sont parqués ici, affamés et transis.

2. Charnier

Des centaines de corps **méconnaissables** sont entassés ici. **Horreur: 9.**

Le bâtiment

Un **Mechanoïd Brain** et 2 **Runners** y mènent leurs macabres «**expériences**».

3. Exposition

Des dizaines de têtes d'humanoïdes ont été greffées sur des corps métalliques monstrueux. **Afin de les rendre plus «jolies».** **Horreur: 12.**

4. Chambre de résistance à l'électricité

Une chaise qui sert de "gégène" sophistiquée, où un reste d'humanoïde est en train de "griller". **Horreur: 8.**

5. Centrifugeuse

Les humanoïdes sont soumis dans un dispositif de centrifugeuse à des G croissants, **jusqu'à ce qu'ils soient transformés en bouillie.** **Horreur: 9.**

6. Exposition

Des parties d'humanoïdes ont été greffées entre elles, **pour réaliser des sculptures monstrueuses.** **Horreur: 11.** Cette salle contient également le cristal de puissance qui fournit l'énergie au bâtiment(d'une valeur de 2D4 x100000 Cr au **Marché Noir**).

7. Chambre de résistance à la température

Dans des enceintes closes, des humanoïdes sont soumis à des températures variant entre 90 °C et -70 ° C. **Horreur: 8.**

8. Chambre de résistance à la pression

Des humanoïdes ont les parties du corps confinées dans des enceintes closes remplies de liquide sous pression, **leur comprimant différentes zones du corps, en les broyant les unes après les autres.** **Horreur: 9.**

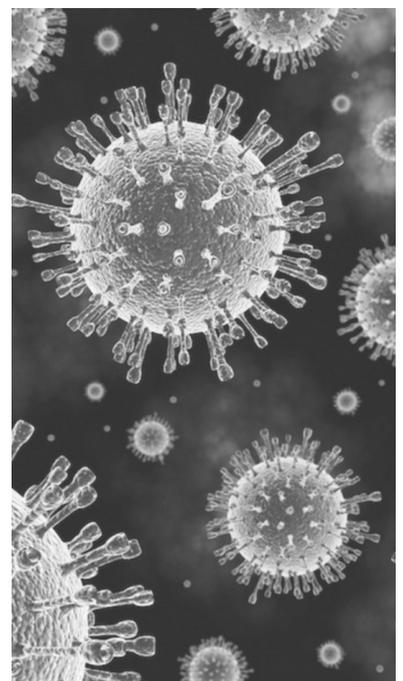
9. Exposition

Salle d'anatomie comparée des humanoïdes, où les victimes sont maintenues vivantes **mais paralysées.** **Elles deviennent folles bien avant de mourir.** **Horreur: 12.**

10. Chambre de résistance **aux maladies**

Dans des enceintes closes, des humanoïdes sont en train de mourir à petit feu **de maladies diverses:** chute de cheveux, de dents, hémorragie internes, desquamation, boutons purulents, peau cyanosée ou de couleur anormale, saignements généralisés, etc... **Horreur: 11.** Les **Mechanoïds** testent des **souches virales pathogènes** sur les humanoïdes, afin de déterminer quel virus est le plus efficace sur cette planète. Tout aventurier entrant dans une enceinte sans armure environnementale doit effectuer un jet de Sauvegarde contre les **Poisons létaux** ou mourir d'une maladie contagieuse en 1D4 +1 jours.

Les aventuriers gagnent 1000 points d'expérience et savent maintenant quels adversaires ils affrontent.





Génocide

Brute 208514 MYP

L'aventure débute dans les Terres Sauvages, durant l'année 106 PA. Les aventuriers rencontrent un groupe de 3D6 guerriers Coyles, menés par un Mechanoïd: [un AbM Brute 208514 MYP](#).

GUERRIER COYLE Ranger Niveau 4

INT	POU	CHA	FOR	DEX	CON	BEA	VIT	CDS	PV
11	8	10	18	16	20	13	35	100	30

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

Armure: Bushman: CMD: 50

Sauvegardes: +3 Magie Poison

Arme	MD	Portée (m)	Chargeur
Fusil d'assaut laser C10	2D6	610	20
Pistolet NG-57	2D4/3D6	152	10
Vibradague	1D6		

Compétences

Survie désert: 55%

Infiltration: 52%

Lutte Sniper

Orientation: 58%

Pistage: 55%

Pilotage: 72%

BRUTE 208514 MYP (Image: Mp35 Caractéristiques: Mp39)

INT	POU	CHA	FOR	VIT	Horreur	CMD
20	20	20	30	65	12	200

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

PFI: 150 Niveau 5 Blocage mental d'autodéfense (Rp126), Epée psy (Rp126), Electrokinésie (Rp124), Télépathie (Rp123), Altération d'aura (Rp116), Ectoplasme (Rp117), Lévitiation (Rp117), Télékinesis (Rp118), Immunité: feu & froid (Rp117)

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

CMD Tête: 200 Bras: 90 Chambre: 120

Jambe: 100 Canons: 20

Arme	MD	Portée (m)	Chargeur
Canons à particules	1D4 x10/2D4 x10	488	illimité
Epée psy	4D6		
Charge	1D6	50% renversement	

Compétences

Brouilleurs: 70%

Embuscade: 65%

Pistage: 60%

Démolition/désamorçage: 87% Cryptographie: 60%

Renseignement: 63%

Haut de 4 m et large de 2 m, l'AbM Brute est l'équivalent d'un sergent. 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.

La Brute 208514 MYP est un AbM qui a été rifté sur la Terre des Rifts en même temps que la Forteresse Mechanoïd.

La Forteresse Mechanoïd était engagée dans un combat contre une force d'AbM lorsqu'elle fut riftée à Washington, quelques AbM sont ainsi parvenus sur Terre. La Brute 208514 MYP est le dernier d'entre eux. Il connaît les techniques de combat des Mechanoïds renégats, dont il a instruit ses troupes.

Il a averti une tribu Coyle de l'imminence d'une attaque de Mechanoïds renégats, ce qui permit de la sauver. Devant sa connaissance de l'ennemi, les Coyles ont fait de MYP leur Shaman de Guerre et depuis, le suivent dans son combat contre les envahisseurs renégats.

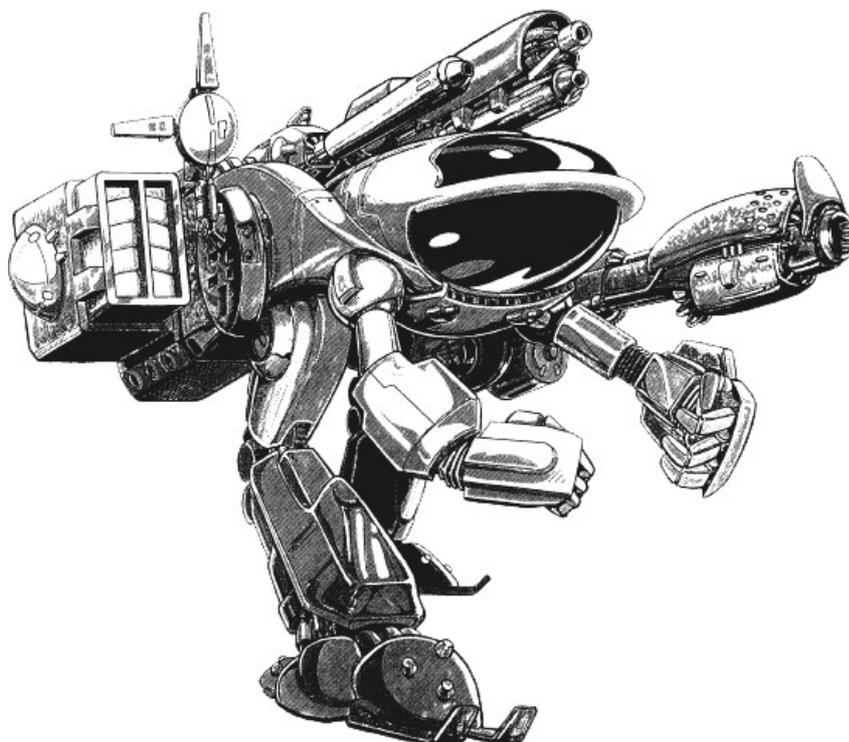
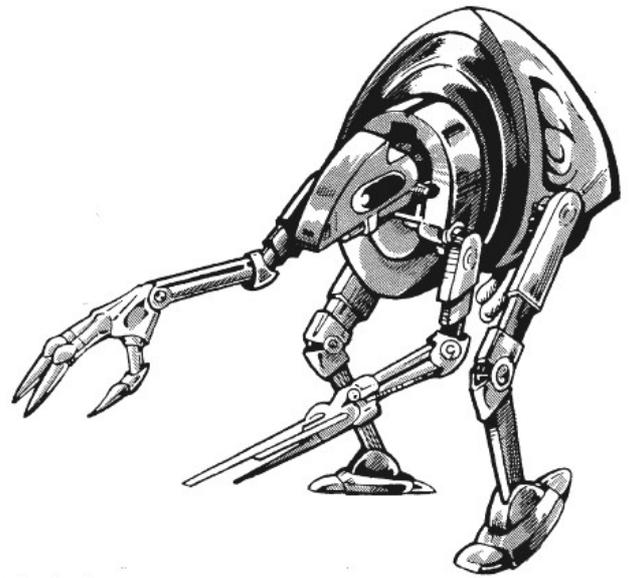
La Brute 208514 MYP connaît l'histoire de son espèce, qu'il a distillé aux Coyles dans une vision qui taille la part belle aux AbM (en ne parlant pas de leurs exactions) «dont le courageux suicide a mis fin à une menace galactique».

De son point de vue, les Mechanoïds actuels ne sont qu'un petit groupe de renégats, qu'il faut anéantir.

MYP est un soldat et son but est de détruire ses Ennemis Génétiques, peu lui importe de perdre ses "auxiliaires" humanoïdes dans la bataille. Il recherche la Forteresse Mechanoïd, dans le but de la détruire, même s'il ignore encore comment.

Très vite, le groupe de combat des Coyles va affronter une Brute type 1 et 2D6 +2 Terminators (ce qui va l'anéantir, sans l'intervention des aventuriers).

Les aventuriers gagnent 1000 à 2000 points d'expérience, selon s'ils apprennent de MYP l'histoire des Mechanoïds.





Génocide L'usine de répllication

L'aventure débute dans les Terres Sauvages, durant l'année 106 PA. Les aventuriers Clairvoyants font un cauchemar: le rêveur se promène dans une cité en ruine (Washington) et arrive devant l'entrée d'une sorte de bunker portant le numéro 7. Un immense bourdonnement métallique se fait entendre derrière les portes et augmente en amplitude jusqu'à réveiller le rêveur.

Washington

Après l'arrivée et le passage des Mechanoïds la ville est particulièrement dévastée, surtout aux abords de l'ex République. A l'endroit indiqué par le cauchemar, l'entrée du Bunker 7 (ex Zoo: les laboratoires génétiques du Professeur Dampton, où étaient incubés et produits les Pumas mutants auxiliaires de la Garde fédérale) est surveillée par un groupe d'une vingtaine de personnes: ils se nomment eux-mêmes les Gardiens, leur chef est un Coyle nommé Nall Trosenn.

GARDIEN Ranger Niveau 4

INT	POU	CHA	FOR	DEX	CON	BEA	VIT	CDS	PV
8	8	9	16	12	14	11	20	70	30

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

Armure: Tête de Mort lourde: CMD: 60

Sauvegardes: +2 Magie Poison

Arme	MD	Portée (m)	Chargeur
Fusil d'assaut laser C12	2D6/4D6	610	30
Pistolet NG-57	2D4/3D6	152	10
Vibradague	1D6		

Compétences

Survie désert: 55%

Infiltration: 52%

Lutte Sniper

Orientation: 58%

Pistage: 55%

Pilotage: 72%

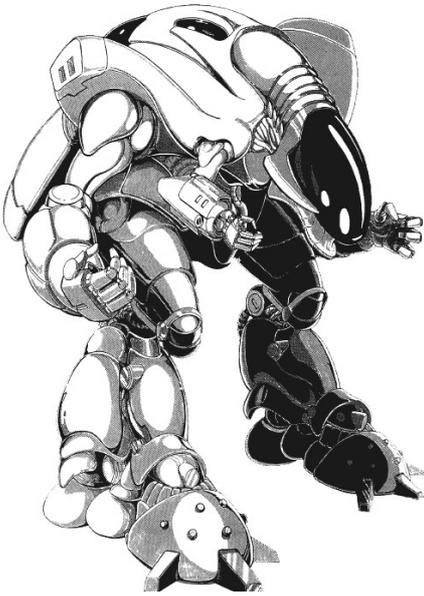
Ce groupe comprend des humains, des Orks, des Wolfens et des Coyles ainsi que quelques mutants. Ils combattent les Mechanoïds dont ils ont piégé une troupe à l'intérieur du Bunker 7. Les Gardiens ne sont pas assez puissants pour anéantir les Mechanoïds à l'intérieur: une Brute type II et 6 Terminators; de même, les Mechanoïds ne sont pas assez puissants pour pouvoir s'enfuir. Si les aventuriers veulent attaquer les Mechanoïds, les Gardiens les dissuaderont: eux-mêmes attendent une occasion favorable. Si les aventuriers insistent, ils leur diront de s'occuper de leurs affaires, se faisant mêmes menaçants ! Les Gardiens ont une mémoire et une histoire des plus confuses, variables d'un individu à l'autre. Ils souffrent de sérieuses perturbations mentales et de traces de possession mentale. Ce sont des esclaves mentaux des



Mechanoïds, des prisonniers dont le cerveau a été "réorienté" afin de servir de couverture à une base Mechanoïd.

Le Mechanoïd Brain de la base prend d'ailleurs de temps à autre le contrôle d'un d'entre eux, pour s'assurer que tout se passe bien.

Le Bunker 7



L'ancien laboratoire génétique de la République Américaine a été réaménagé par les Mechanoïds de la Force 3, afin d'augmenter leur nombre. Le Bunker 7 est devenu une usine de réplication de clone de Mechanoïds. Les clones produits sont cryogénisés en attendant leur "corps" robotique. Une autre usine commence d'ailleurs à produire les carapaces robotisées des Mechanoïds plus loin au Nord (cette usine sera détruite par le Protecteur sur les indications d'Archie 3-OZ). Les Mechanoïds ont jugé préférable de camoufler leur usine de réplication, mais, en cas d'attaque, une force aurait vite fait d'arriver sur place.

En tout cas, le manège des Mechanoïds n'est pas passé inaperçu pour tout le monde: dans les ruines alentours rôde un survivant à l'arrivée du Dévoreur. Il peut s'agir de:

O: général Grégor de la Garde fédérale

O: capitaine Carla Fortwell de la Garde fédérale

Le survivant, (trouvé presque mort dans les ruines par Mike Jamarillo ?) connaît une entrée secrète au Bunker 7, ignorée des Gardiens et des Mechanoïds . Cette entrée secrète mène directement au réacteur nucléaire du Bunker 7, principale fierté de la République Américaine était ainsi protégé d'un coup de main de la part de la Coalition; ceci à cause de la paranoïa du Professeur Dampton, dissident de Lone Star. Isolé, le survivant ne pouvait rien faire jusqu'à maintenant.

1. Troupe des Gardiens

2. Sas de sécurité

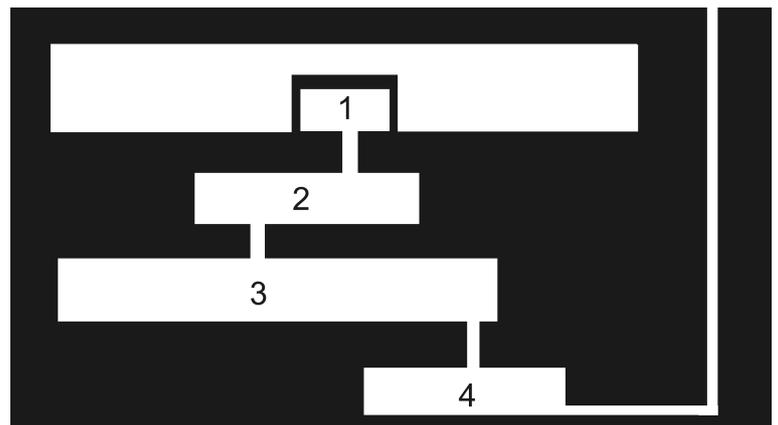
Une Brute type II et 6 Terminators.

3. Usine de réplication

4. Réacteur nucléaire

Son activité est commandée par un Runner et 1D4 Na-bots. Un ascenseur mène à la salle de contrôle de l'usine de réplication.

Faire sauter le réacteur en le faisant surchauffer nécessite: un jet de Démolition, d'Ingénierie mécanique ou de Piratage d'ordinateur.



L'usine de réplication

1. Rotonde

Gardée en permanence par 1D4 Terminators.

2. Chambre de clonage

Deux Runners sont en activité dans la salle, remplie d'équipement ultra-technologique permettant la réplication de l'ADN nécessaire à la production de clones.

3. Incubateurs

1D3 Na-bots veillent au bon fonctionnement de plusieurs centaines de cuves où baignent des clones immergés dans leur liquide physiologique.

4. Machines d'association

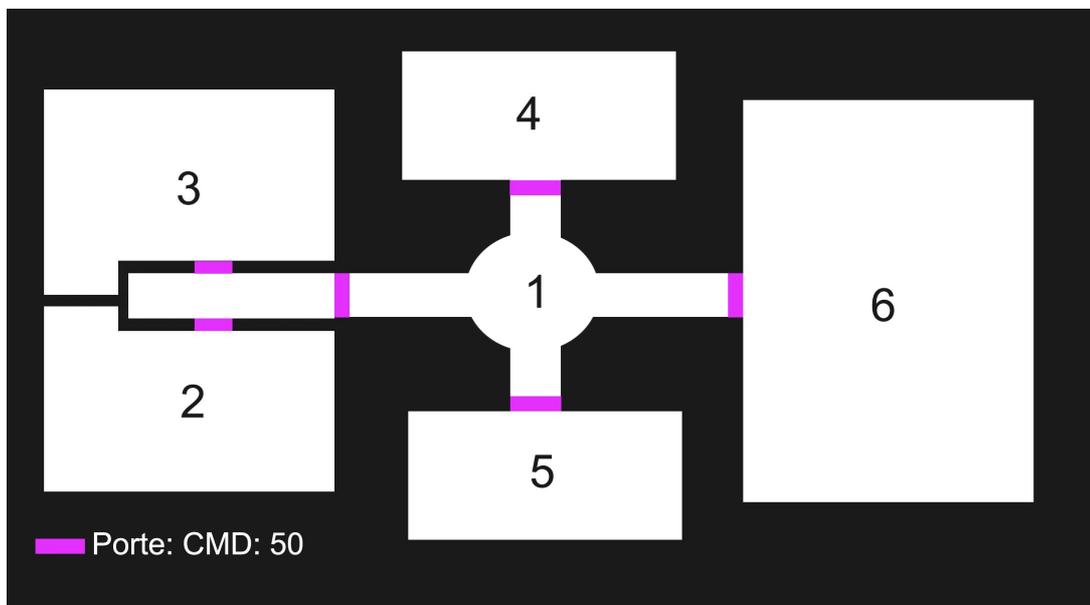
Des machines perfectionnées insèrent les clones dans leur Chambre de confinement avant d'être cryogénisés.

5. Salle de contrôle

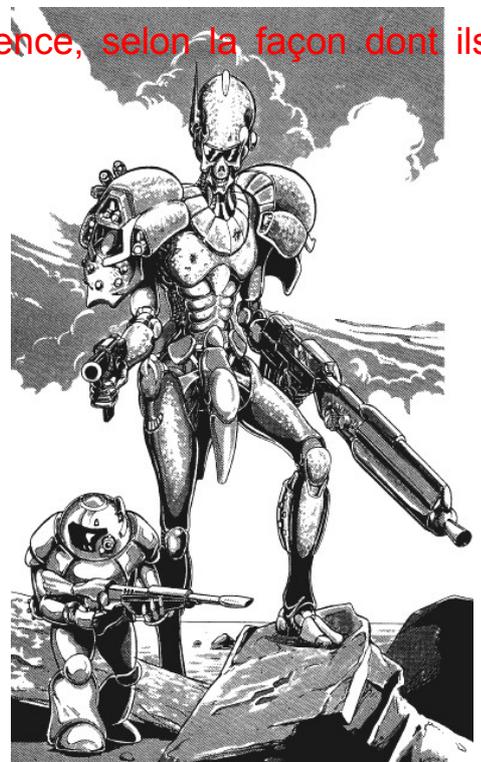
Un Mechanoïd Brain (responsable du contrôle mental des Gardiens) et 1D4 Na-bots coordonnent ici l'activité de l'usine de réplication. Un ascenseur mène au réacteur nucléaire.

6. Chambre cryogénique

Des centaines de clones enchâssés dans leur Chambre de confinement sont stockés ici, en attente de leur carapace robotisée.



Les aventuriers gagnent 2000 à 3000 points d'expérience, selon la façon dont ils détruisent l'usine de réplication des Mechanoïds.





Génocide

La Cité Changeante

L'aventure débute dans les Terres Sauvages, durant l'année 106 PA. Les aventuriers sont survolés au petit matin par un énorme bloc de roches [qui porte une cité sous dôme: la Cité Changeante](#). Une dizaine d'humanoïdes ailés et armés s'otent de la cité et se dirigent vers les aventuriers.

NOU-TAKAN

INT	POU	CHA	FOR	DEX	CON	BEA	VIT	Horreur	CMD
9	15	12	35	20	20	14	20/60	8	120

NA: 5 +3 Initiative +4 Toucher Parade Esquive +2 Encaissement

PFI: 25 6^{ème} sens, Immunité: magie, Télékinésie

Armure: Champ de force NF-10A: CMD: 45 **Svg: +3 Magie Poison Psioniques**

Arme	MD	Portée (m)	Chargeur
Fusil à plasma NE-10	1D4 x10	365	20
Pistolet à plasma NE-4	1D4 x10	152	10
Serres	3D6/6D6		



Ce sont des humanoïdes aviens ailés multicolores de 2 m de hauteur et 4 m d'envergure. Ils parlent le Dragon. [Ils servent comme gardes dans la Cité Changeante](#). Les Nou-Takans sont dévoués au Commandeur Arsh Tranall, et obéissent à un Loogaroo qui les commande: Roô Zwi Roô. Il y a une [centaine de Nou-Takans dans la cité](#). Ils inviteront les aventuriers à les suivre dans la Cité Changeante: leur Commandeur désire les rencontrer. [Ils transporteront les aventuriers non volants dans leurs serres, s'ils disposent d'un véhicule terrestre, il sera capté par un «rayon tracteur», les Nou-Takans emploieront la force, si nécessaire.](#)

Ils présenteront la Cité Changeante dont ils sont les gardes aux aventuriers: une cité qui navigue entre les dimensions du Multivers !

La Cité Changeante

[C'est une base volante grâce des dispositifs technosorciers, qui se déplace en longeant les Lignes d'Energie](#). Elle est dirigée par un grand Dragon Cornu qui prend la forme d'un Atlante: Arsh Tranall. Il commande un groupe de pirates: les Fantômes Dimensionnels; l'arrivée de la Cité Changeante sur la Terre des Rifts n'est pas due au hasard: un raid a lieu en ce moment dans la cité de Splynn, à Atlantis. La Cité Changeante attend le retour à bord des Fantômes Dimensionnels pour quitter cette dimension. Le Commandeur Arsh Tranall a "invité" les aventuriers pour qu'ils l'informent de la situation récente sur ce monde.

L'entrée est surveillée par 4 Nou-Takans: elle contient toutes sortes de véhicules: robots de combat, jets de combat, hélicoptères, antigravs, armures de puissance, missiles et armes à énergie utilisés par les Fantômes Dimensionnels au cours de leur raids.

Pyramide des Machines (MA)

L'entrée est surveillée par 4 Nou-Takans et l'accès est rigoureusement interdit. Arsh Tranall a placé une Alarme mystique sur les portes de cette pyramide qui contient les machineries technosorcières permettant le bon fonctionnement de la Cité Changeante.

Pyramide d'Arsh Tranall

C'est la plus grande et la plus luxueuse de toute la Cité, son mobilier seul valant plusieurs dizaines de millions de Crédits. Les vastes salles contiennent un nombre faramineux de reliques, objets magiques et de haute technologie. C'est l'unique endroit où le Commandeur Arsh Tranall prend parfois sa véritable apparence, que bien peu de Fantômes Dimensionnels connaissent.

COMMANDEUR ARSH TRANALL, Atlante, Grand Dragon Cornu

Caractéristiques équivalentes à celles de Nigel: Mp14, si on en vient aux mains.

C'est un Atlante de 2,5 m qui porte le tatouage d'un œil à l'intérieur d'un double cercle sur le front (Œil du Savoir mystique). C'est le Commandeur de la Cité Changeante, riftée sur ce monde depuis 3 jours et quittera cette dimension dès qu'un Nexus convenable se présentera. Il ne dira évidemment rien des véritables raisons de la présence des Fantômes Dimensionnels sur la Terre des Rifts. Il désire avoir des nouvelles récentes du monde sur lequel se trouve la Cité. Arsh Tranall est un Atlante courtois, galant et hospitalier.



IRON FIST, Super héros du monde de Marvel Niveau 7

INT	POU	CHA	FOR	DEX	CON	BEA	VIT	Horreur	CMD
15	14	12	28	22	20	15	30	8	600

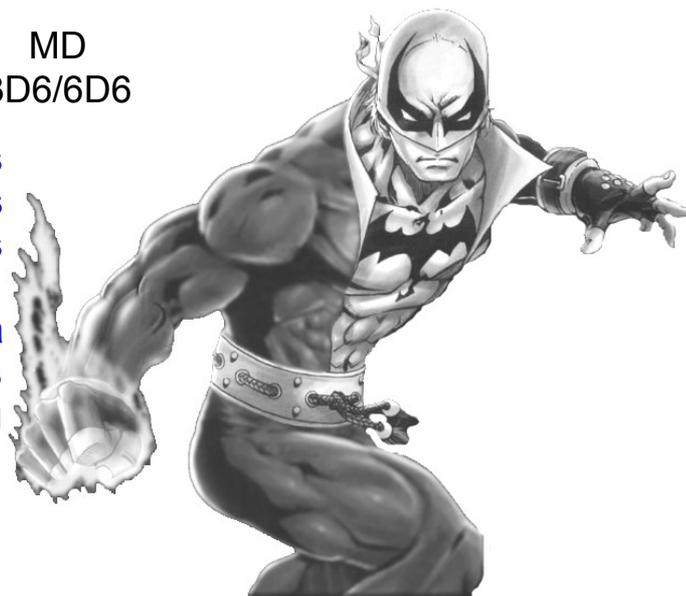
MARTIAL NA: 6 +2 Initiative +6 Toucher +10 Parade Esquive Encaissement
Critique: 18-20

Sauvegardes: +3 Magie Poison Psioniques

Arme	MD
Poings	3D6/6D6

C'est un super héros, recruté par les Fantômes Dimensionnels il y a quelques années déjà, et devenu un des lieutenants d'Arsh Tranall.

Il commande Red et Sweet Sue, mais n'a que peu d'autorité sur Roô Zwi Roô et les Nou-Takans qui en réfèrent directement au Commandeur.



C'est un jeune homme sympathique mais solitaire.

L'Oracle

Peu après leur entrevue avec Arsh Tranall, les aventuriers croiseront une pyramide gardée par 2 Terminators où aperçoivent un Terminator en route pour une pyramide (la deuxième pyramide pour les invités).

Les Terminators, 6 au total, accompagnent un Oracle Mechanoïd.

ORACLE (Mp48)

INT	POU	CHA	FOR	VIT	Horreur	CMD
26	25	25	30	Mach 1	13	500

NA: 5 +3 Toucher Esquive +2 Encaissement

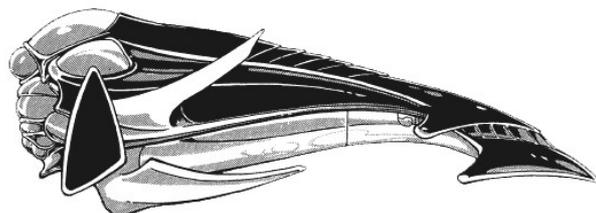
PFI: 4000 ! Niveau 12 TOUS LES POUVOIRS PSIONIQUES !

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

Arme	MD	Portée (m)	Chargeur
Charge	1D6 x10	80% renversement	

Haut de 13 m et long de 40 m, pesant 120 tonnes. L'Oracle est une unité de commandement et un stratège. 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.

L'Oracle commande la Force 2 des Mechanoïds chargée de collecter des renseignements sur les Rifts et les voyages dimensionnels. La Cité Changeante a été détectée par la Forteresse Mechanoïd lors de son arrivée.



L'Oracle est venu pour découvrir comment cette cité peut voyager entre les dimensions; Nigel des enfants du désastre a informé les Mechanoïds de cette possibilité, mais, avec sa paresse habituelle ne leur en a pas dit plus. L'Oracle s'est présenté comme un DBee persécuté par les humains de cette planète et voulant rejoindre son monde natal (une dimension où les Mechanoïds se comptent par trillions). En échange du voyage, il a proposé ses robots à Arsh Tranall. Le Commandeur est bienveillant envers l'oracle, comme envers tous ses invités (il sait ce qu'est être isolé), et lui a donné asile il y a 2 jours.

Si les aventuriers commencent à gêner les plans de l'Oracle, il se présentera comme une victime de persécutions: après tout les aventuriers n'ont JAMAIS rencontré de Mechanoïds comme lui ! Ceci risque d'ailleurs de fâcher le Commandeur: l'Oracle est sous sa protection.

Si les aventuriers deviennent gênants, l'Oracle cherchera à s'en débarrasser en:

- simulant une attaque contre lui des aventuriers: l'un de ses robots l'a sauvé mais a été détruit lors de son acte héroïque pour sauver le pauvre Oracle !
- prenant le contrôle mental d'un aventurier par Possession mentale, pour qu'il attaque un des gardes Nou-Takans de la Cité et le tue.
- prenant le contrôle mental d'un lieutenant d'Arsh Tranall par Possession mentale, pour qu'il attaque les aventuriers et qu'ils le tuent.

- lançant contre eux ses Terminators, et en faisant attaquer la Cité Changeante par une nuée de Wasps et de Skimmers, tandis que l'Oracle tente de s'emparer de la pyramide qui contient les machines nécessaires au voyage dimensionnel. **Mais, cela tournera court: les Mechanoïds seront anéantis par les défenses de la Cité, qui en ont vu d'autres.**

Epilogue et conclusion

Si les aventuriers démasquent la vraie nature de l'Oracle au Commandeur, celui-ci les remerciera, après avoir détruit l'Oracle, en leur faisant des présents **(tirés des entrepôts et au choix du MJ)**. Peut-être une Arme runique de leur alignement:

- **Arme runique** (Ap127 et Cp53)

INT: 2D6 +6 Indestructible, Télépathie limitée, Vol MD: 4D6

Permet de Parer les tirs à -6

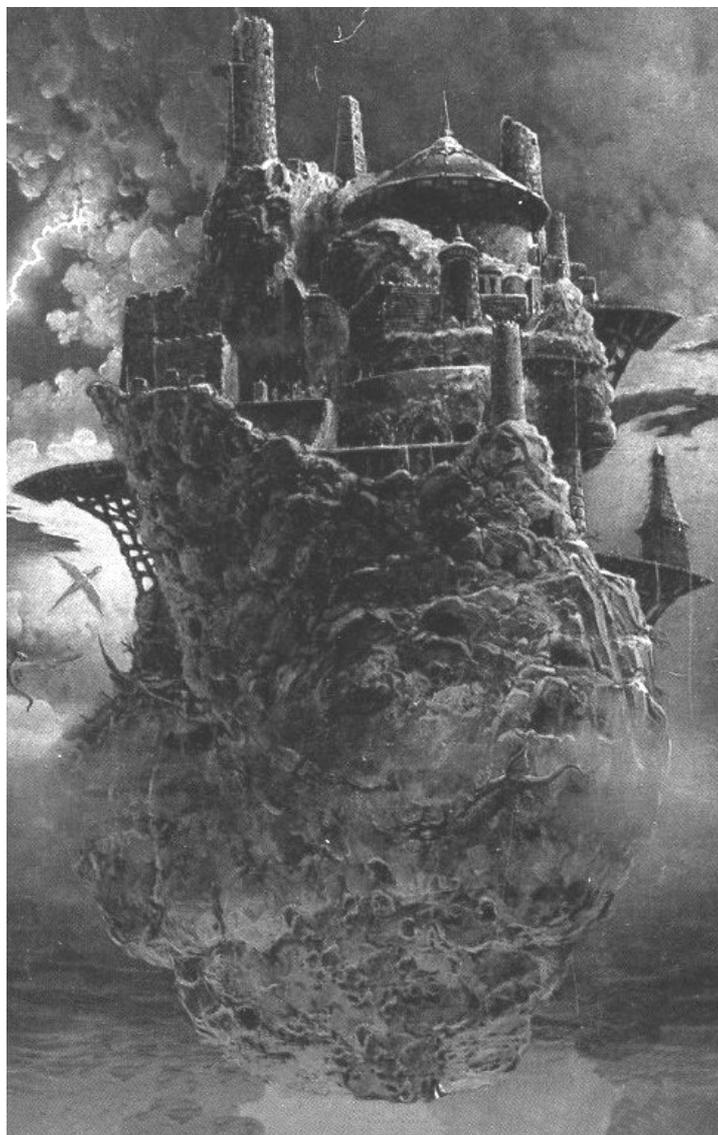
+1 aux Sauvegards

Alignement de la même catégorie que l'aventurier les autres alignements qui la touchent subissent 1D8 ou 3D6 MD/round

Sinon, les Fantômes Dimensionnels de retour de leur raid sur la Cité de Splynn démasqueront l'Oracle à leur Commandeur: ils ont en effet appris beaucoup à Atlantis sur les Mechanoïds et leurs visées génocidaires et ont assisté à des raids de Mechanoïds contre la ville, ce qui a néanmoins facilité leur tâche.

Sitôt les Fantômes Dimensionnels de retour, la Cité Changeant va quitter cette dimension: les forces d'Atlantis sont sur les traces des pilliers de reliques !

Les aventuriers gagnent 1000 points d'expérience, 2000 points s'ils ont réussi à démasquer la duplicité de l'Oracle.





Génocide F.R.A.G

L'aventure débute dans les Terres Sauvages, durant l'année 106 PA. Les aventuriers rencontrent les restes calcinés d'un convoi de véhicules: 3 VTT Big Boss et un VTT Montagnard, jonchés de cadavres et de restes de Mechanoïds. A l'arrière de VTT Montagnard un jet de DEX x3 permet de trouver une énorme caisse blindée (CMD: 50) à serrure codée (jet de Crochetage ou Serrurerie pour l'ouvrir). Elle contient 2D4 x1000 doses de Blitz (un jet de Chimie permet de déterminer qu'il est 100% pur).

Parmi les cadavres autour du véhicule les aventuriers peuvent reconnaître:

O Steetch (voir Une histoire de famille), s'il n'a pas été abattu avant.

O un des prisonniers emmené par les FRAG (voir Evasion).

O un individu recherché par la Coalition pour terrorisme faisant partie des FRAG.

C'étaient des membres des Fractions Révolutionnaires Anti Gouvernementales (FRAG); au bout de quelques minutes l'un des "cadavres" s'agite: l'homme n'a que le temps d'indiquer une direction et de dire quelques mots avant de mourir: «prévenir... Gouvern...là-bas..80 kms...récomp...».

Le QG des FRAG

Il est situé dans une ville en ruines des Terres Sauvages, une Ligne d'Energie traverse les décombres, reliée à la Zone Magique.

Les FRAG surveillent les abords de la cité avec des patrouilles de 3 soldats. L'espace aérien est défendu grâce à des missiles. Tout intrus sera abattu ou fait prisonnier pour être conduit au QG des FRAG.

SOLDAT DES FRAG Niveau 4

INT	POU	CHA	FOR	DEX	CON	BEA	VIT	CDS	PV
11	12	10	20	16	18	11	30	70	35

EXPERT NA: 4 +2 Toucher +6 Parade Esquive Encaissement KO: 20

Armure: Bushman: CMD: 60 Sauvegards: +2 Magie Poison

Arme	MD	Portée (m)	Chargeur
Fusil laser pulsar Wilk 457	3D6 +2/1D6 x10	610	30/10
Pistolet pulsar Wilk 227	2D6/4D6	275	24/12
Vibrépée	2D6		

Compétences

Radio: 75%

Embuscade: 55%

Boxe

Brouilleurs: 60%

Camouflage: 55%

Jets packs: 60%

Le QG est un bunker massif d'un étage dont l'entrée est protégée par un robot d'assaut urbain UAR-1 repeint en gris.

Au dessus de l'entrée principale est peint: «Folie Règne, Anarchy Gouverne», ce qui est la véritable signification des FRAG.

1. Garnison

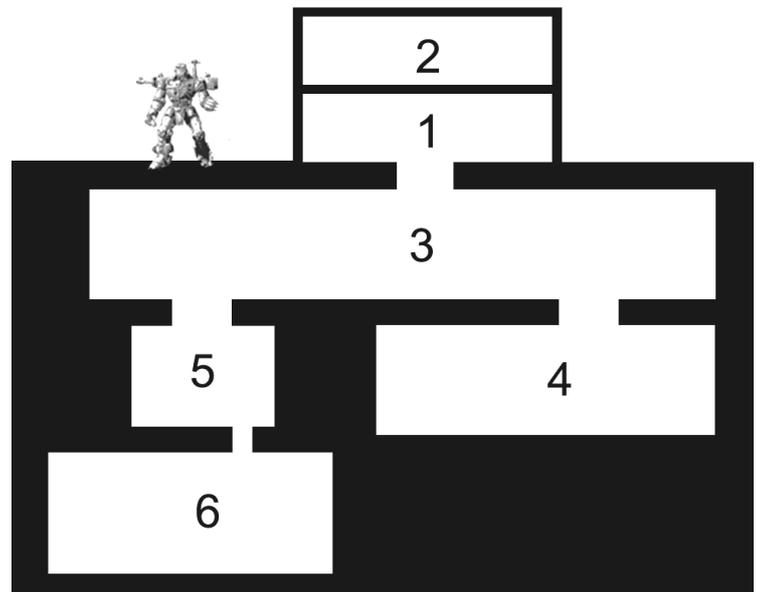
Elle compte une trentaine de membres, dont une douzaine sont en patrouille. Elle est réduite actuellement de moitié, du fait de pertes nombreuses. Néanmoins ses membres sont des fanatiques anti-coalisés prêts à mourir pour leur cause.

2. Défense anti-aérienne

Elle est assurée par 3 canons d'assaut NG-202: MD: 1D4 x10 1200 m Ch:80

Et un système de lance-missiles moyenne portée:

MD: 2D6 x10 64 kms Ch:24



3. Abri

Il sert de lieu de repos, de prison (avant jugement des prisonniers par le Gouverneur Anarchy puis leur exécution) et de stockage du Blitz. Une grande salle tient lieu de salle de conférences pour le Gouverneur.

4. Quartier des officiers

Ils sont à peu près déserts, mis à part:

O "Trois Yeux" le leader incontesté des B-Rats (voir Des Souris & du Blitz) s'il n'est pas mort auparavant. Il a du quitter Chi-Town après la reprise en main par la Coalition.

O le Marshall Claws: il a rapidement grimpé dans la hiérarchie des FRAG pour devenir l'un des bras droit du Gouverneur Anarchy. Si les aventuriers le connaissent, il tentera de les gagner à la cause: la lutte armée contre la Coalition. Il n'apprécie guère Valder.

O l'ex colonel Valder

5. Quartiers d'Anarchy



Il porte une grande toge noire et un masque en or sur le visage. Un bâton étrange à la main. Il a fondé il y a deux ans de cela le mouvement des FRAG, afin de semer le désordre au sein de la Coalition, attirant à lui de nombreux ennemis de l'Empereur. Mais, les Mechanoïds sont venus troubler les cartes: leur présence dans les Terres Sauvages a coûté de nombreuses vies aux FRAG, les convois de Blitz ou de

ravitaillement sont régulièrement anéantis. De plus, les états coalisés sont en état de guerre, rendant presque impossible toute activité coordonnée des FRAG.

Les cellules isolées sont éliminées facilement par la Police Militaire ou le Marché Noir qui a déclaré la guerre aux fournisseurs de Blitz, dont le marché lui échappe. Le Blitz constituant la principale source de revenus des FRAG, le mouvement voit son capital se réduire de façon catastrophique. Les FRAG sont affaiblis et la colère gronde contre le Gouverneur, et il le sent; néanmoins Anarchy a encore des fidèles, comme le Marshall Claws et de grands pouvoirs, aussi a-t-il confiance en l'avenir.

GOVERNEUR ANARCHY, Syvan (Cp159)

INT	POU	CHA	FOR	DEX	CON	BEA	VIT	Horreur	CMD
18	22	16	20	14	12	4	8	13	400

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

PFI: 220 Niveau 9 6^{ème} sens, Possession mentale (Rp125), Mauvais Œil (Rp124), Flèche mentale (Rp126), Transmission empathique (Rp124), Blocage mental d'autodéfense (Rp126), Champ de Force psy (Rp127): **CMD: 225**, Bouclier Psi (Rp126): **CMD: 80** Pont mental (Rp126), Super télékinésie (Rp127), et tous les pouvoirs psioniques mineurs (Rp115-123)

Bâton de pacification (Ap121): Niveau 5 permet de lancer les sorts: Agonie (Rp177), Muet (Rp182), Aveuglement (Rp172), Domination (Rp174), Paralysie mineure (Rp171), Filet magique (Rp173), Confusion (Rp169)

Sauvegardes: +2 Magie+3 Psioniques

Arme	MD	Portée (m)	Chargeur
Pistolet Backup Wilk 237	3D6/6D6	152	16/8
Flèche mentale	2D4	270	50 PFI
Epée psi	10D6		

Compétences

Déguisement: 80%

Renseignements: 78%

Infiltration: 98%

Survie urbaine: 61%

Falsification: 75%

Cryptographie: 80%

6. Entrepôt

Il renferme, aux dires d'Anarchy, un stock de drogues anté-rifts, donnant le Blitz. En fait, il renferme une sorte de limace-baleine alien de 5 m de long, sous perfusions. Son sang est prélevé, et déshydraté et donne la protéine alien à la base du Blitz (jet de Chimie réussie). Seul Anarchy et ses proches lieutenants ont accès à cette zone.

Le colonel Valder

"L'ex colonel Valder, traître à l'Humanité, assassin et déserteur, recherché par la Coalition mort ou vif 500000 Cr" dit l'avis de recherche à son nom. En effet, Valder a tenté, il y a deux ans et demi de cela d'éliminer l'Empereur Prosek. Valder dirigeait alors un poste avancé en bordure des Terres Sauvages, et appris que l'Empereur en personne comptait y effectuer une tournée d'inspection. Valder décida de capturer ou éliminer l'Empereur



pour prendre sa place. Un de ses officiers le dénonça et il n'eut que le temps de s'enfuir. Lors de ses errances il rencontra Anarchy, à la tête d'un petit groupe de terroristes désorganisés. Valder adhéra au groupe et fonda l'ossature militaire des FRAG, capable de rivaliser avec la Coalition.

Il s'opposa violemment à Anarchy sur le point du trafic de Blitz, après la découverte de la limace-baleine alien, suite à une tempête de Rifts, refusant de transformer les FRAG en dealers, en vain. Depuis l'arrivée des Mechanoïds et la guerre contre le Marché Noir, il se rend compte que le mouvement court au désastre; le seul moyen serait d'éliminer Anarchy. Mais, seule la moitié des hommes au QG serait prête à le suivre, Claws et l'autre moitié des troupes sont toujours fidèles au Gouverneur. L'arrivée des aventuriers peut faire pencher la balance, d'un coté ou de l'autre.

COLONEL VALDER, Spécialiste militaire Niveau 10

INT	POU	CHA	FOR	DEX	CON	BEA	VIT	CDS	PV
17	15	15	24	18	20	13	20	90	60

ASSASSIN NA: 6 +4 Toucher +8 Parade Esquive +7 Encais Critique: 19-20

NA: 9 +6 Toucher +10 Parade Esquive (+13 Vol) +10 Encais KO: 17-20

Armure: Tête de Mort lourde: CMD: 80

Sauvegardes: +3 Magie Poison

ou Armure de puissance SAMAS (Rp193)

CMD Tête: 70 Corps: 250

Aile: 30

Arme	MD	Portée (m)	Chargeur
Fusil d'assaut laser C12	2D6/4D6	610	30
Pistolet Backup Wilk 237	3D6/6D6	152	16/8
Vibrépée	2D6		
Canon d'assaut C40R	1D4/1D4 x10	1200	50
Lance missiles plasma	1D6 x10	1300	2

Compétences

Infiltration: 70%

Embuscade: 85%

Boxe Lutte Sniper

Brouilleurs: 90%

Robots et armures: 83%

Systèmes arme: 95%

Epilogue et conclusion

La situation au QG des FRAG est explosive et l'arrivée des aventuriers risque de l'enflammer. Sinon, des ennuis s'annoncent pour les aventuriers: pourquoi les FRAG laisseraient-ils en vie des personnes connaissant leur repaire ? Dans ce cas, l'attaque d'une troupe de Mechanoïds ou de la Coalition contre le QG pourrait leur permettre de s'enfuir dans la confusion (même si les Mechanoïds ne font aucune différence, tout comme les coalisés, qui les prendront pour des terroristes des FRAG).

Les aventuriers gagnent 1000 points d'expérience, 2000 points s'ils éliminent Anarchy ou Valder.

WANTED



Ex colonel Valder

traître à l'Humanité

assassin et déserteur

recherché par la Coalition

Mort ou Vif

500 000 Crédits



Génocide

La Bataille Finale et le Dernier Survivant

L'aventure débute dans les Terres Sauvages, durant l'année 106 PA. Les aventuriers rencontrent les ruines d'une ville dévastée et rasée: New Altoona, détruite par une puissance de feu monstrueuse. [La ville a été rasée par la Forteresse Mechanoïd de la Force 4](#). Dans les ruines un ranger relève des traces, [il se nomme James Starway](#).

JAMES STARWAY Ranger Niveau 9

INT	POU	CHA	FOR	DEX	CON	BEA	VIT	CDS	PV
11	9	13	21	21	17	13	150	80	55

MARTIAL NA: 5 +7 Toucher +8 Parade Esquive +7 Encaissement Critique: 18-20
Conversion bionique partielle (jambes), Oeil MO, Lance-grappin, Doigt caméra

Armure: Explorateur: CMD: 70 **Sauvegardes: +1 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
Vibralames	2D6		

Compétences

Survie désert: 80%

Infiltration: 72%

Lutte Sniper

Orientation: 78%

Pistage: 80%

Pilotage: 92%

Il cherche à localiser la force Mechanoïd responsable de la destruction de New Altoona, afin de prévenir les forces d'Ishpeming disposées à détruire cette force Mechanoïd.

[En fait, James Starway fait partie des Forces Spéciales d'Elite de la Coalition: sa mission est de localiser la Forteresse afin de prévenir une compagnie lourde mécanisée de la Coalition et un bataillon de Guerriers Scintillants de Free Quebec. Il a relevé les traces de 4 énormes "pieds" aux alentours de New Altoona: \[les marques laissées par les "jambes" de la Forteresse\]\(#\), qui se déplacent vers le nord-ouest.](#)



James Starway va les pister avec son cheval nommé Tampico.

Les traces ne sont pas difficiles à suivre: elles sont parsemées de ruines de communautés anéanties et de destructions. [Durant cette traque les aventuriers](#)

risquent de croiser le Protecteur. Evidemment il connaît les déplacements de la Force 4 et peut la localiser si on lui demande. La Forteresse se "repose" actuellement dans un canyon à 50 kms au sud, il conseillera vivement aux aventuriers de se montrer prudents. Starway ne manquera pas d'interroger le protecteur sur la Forteresse puis quittera le groupe dès qu'il aura son emplacement.

Le lendemain, des troupes coalisées arrivent en vue du canyon: des dizaines de Robots d'Assaut Urbain UAR-1, d'Abolishers, des centaines de SAMAS et de Sky Cycles. Plusieurs Mort Volantes les accompagnent, ainsi qu'une cinquantaine de Guerriers Scintillants. Les mercenaires des Mechanoïds Hunters sont là également, s'ils existent encore. Très vite la bataille s'engage entre les troupes de la Coalition et la Forteresse: **Mp82-85, elle va durer plusieurs jours.**

Si les aventuriers veulent participer: tirer quelques groupes: voir Mechanoïds à gogo. Un étrange personnage viendra à la rencontre des aventuriers: il se nomme Zigoteus.

ZIGOTEUS, le Dernier Survivant

INT	POU	CHA	FOR	DEX	CON	BEA	VIT	CDS	PV
22	18	16	40	25	25	6	200	150	60

NA: 8 +5 Initiative +10 Toucher Parade Esquive +8 Encaissement Critique: 18-20

Capacités: Vision nocturne, Téléportation: 85%

PFI: 150 Blocage mental d'autodéfense (Rp126), Pont mental (Rp126)

Armure: Camouflage NE-C20: CMD: 80 Sauvegardes: +5 Magie Poison

Champ de force N-F40A: CMD: 110/8h/EClip

Arme	MD	Portée (m)	Chargeur
Mitrailleuse à plasma NE-200	1D4 x10/2D6 x10	610	200/40
Pistolet à plasma NE-4	1D4 x10	152	10
Vibrépée longue	4D6+6		
Poings (robotiques)	4D6		

Zigoteus est l'unique survivant de son espèce, native de Zaïdys et membre de l'union des Mondes Kerleris. Sa planète et l'union dont elle faisait partie ont été anéanties par les Mechanoïds. Zaïdys a été vidée de ses océans puis découpée par les vaisseaux Mangeurs de Mondes. Zigoteus fut sauvé par Frenmyr, un champion Atlante qui ouvrit un Rift pour s'enfuir après le dernier combat sur Zaïdys. Depuis, ils ont parcouru le Multivers en combattant les Mechanoïds. Il y a quelques dizaines d'années Frenmyr fut tué, et Zigoteus continue la lutte depuis, seul.

Zigoteus connaît l'histoire démente des Mechanoïds, ce qui le pousse d'autant à les combattre.

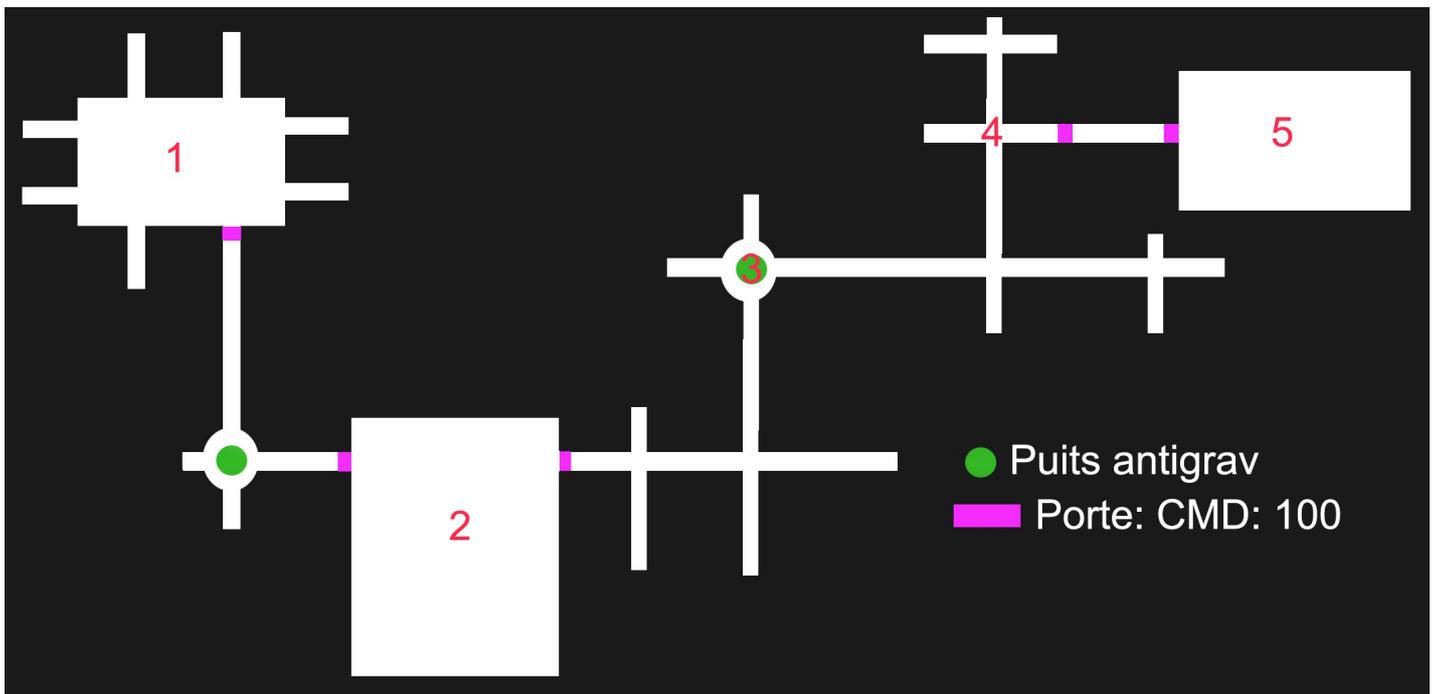
Zigoteus a un plan pour détruire la Forteresse, mais il ne peut agir seul: il a besoin de l'aide des aventuriers.

La première partie du plan est la plus facile: capturer vivant un Mechanoïd Brute ou Brain de la Forteresse (évidemment, seule la Chambre de confinement est nécessaire).



Zigoteus laissera opérer seuls les aventuriers durant cette phase, pour voir ce dont ils sont capables et s'ils pourraient survivre à la deuxième partie du plan.

Trouver un Mechanoïd Brute ou Brain ne pose pas de problème avec la bataille qui fait rage. Pour la deuxième partie du plan, Zigoteus établit un Pont mental avec le prisonnier afin de localiser le Coeur-Energie de la Forteresse et de se téléporter dans une vaste salle située non loin (afin d'éviter les "erreurs" de téléportation). Il faut ensuite atteindre le Coeur-Energie et le faire sauter avec une bombe que possède Zigoteus, ce qui la détruira avec ses occupants. Evidemment, Zigoteus et les aventuriers se téléporteront loin de l'explosion. Zigoteus ne révélera pas où se trouve sa bombe, en cas de capture des aventuriers (en fait il possède des micro-bombes d'une puissance terrifiante dans ses doigts robotiques). Si les aventuriers acceptent, le groupe se téléporte dans la Forteresse.



Les systèmes d'ouverture des portes sont actionnés par les pouvoirs psioniques des Mechanoïds: Télémechanique ou Télékinésie, les robots utilisent une longueur d'ondes spécifique (jet de Brouilleurs et Cryptographie pour l'intercepter).

1. Point d'arrivée

1 Runner et 1D6 Terminators. La salle est emplie de machines étranges.

2. Salle

1 Brain et 1D3 Runners. La salle contient des centaines de chambres de confinement, vides.

3. Puits antigrav

1D6 Terminators sont en train de descendre dans le puits.

Niveau +3

L'alerte générale a été donnée, les Mechanoïds se sont rendus compte de l'objectif du raid et les renforts arrivent: des Brutes type 2 menant des Terminators (1D6).

4. Garde

1 Brute type 1 et 1D4+1 Terminators [sur le pied de guerre.](#)

5. Coeur-Energie

1 Brain et 1D4+1 Runners. [Zigoteus placera l'un de ses doigts contre le Coeur-Energie, avant de se téléporter à distance avec les aventuriers survivants.](#)

Une explosion cataclysmique dévastera la Forteresse et tout à 500 m alentours ([MD:1D6 x1000](#)). Les rares Mechanoïds survivants seront éliminés sans peine par les forces coalisées.

Bientôt, Zigoteus quittera la Terre des Rifts, son devoir accompli.

The end

Les rares groupes éparpillés dans les Terres Sauvages de Mechanoïds seront bien vite éliminés, [ainsi que la Force 1 au QG d'ARCHIE 3-OZ.](#) Le cauchemar se termine après la mort de millions de victimes. Les aventuriers survivants sont devenus de véritables champions de l'Humanité, même si eux seuls le savent. L'apport technologique des Mechanoïds fera progresser l'industrie de l'armement, et fera avancer la cause de la Coalition, comme force protectrice de l'Humanité.

[Tous les aventuriers survivants gagnent un niveau d'expérience et ceci termine la campagne des Mechanoïds.](#)

Achevée le 21/06/1995

