



New Lincoln

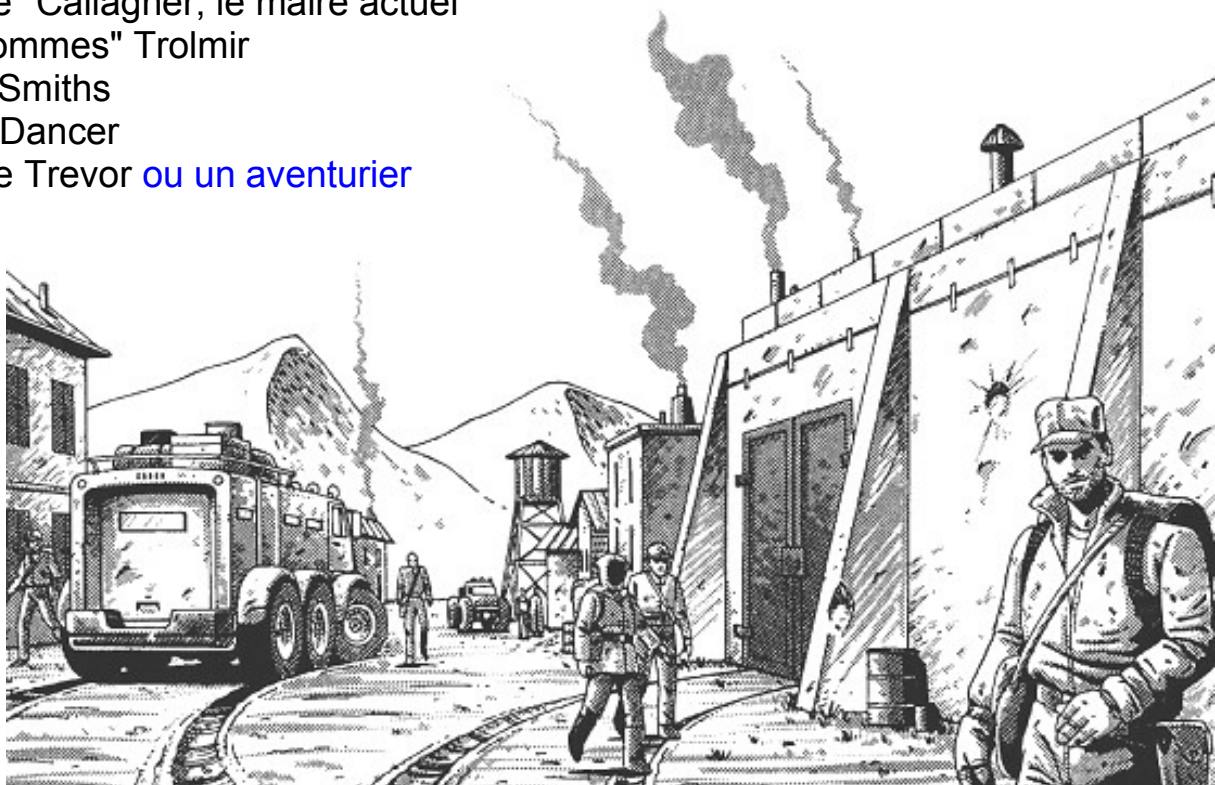
New Lincoln est une communauté située dans les Terres Sauvages, à proximité du fleuve Missouri, à 250 kms à l'ouest de New Chillicothe, capitale de la Coalition du Missouri. New Lincoln compte environ 2000 habitants permanents, dont 30% de DBees et mutants. Le niveau technologique de la communauté est relativement élevé, (équivalent au 20^{ème} siècle), du fait d'une centrale hydroélectrique reliée par un canal au Missouri. Les ressources de New Lincoln sont l'élevage, la chasse, ainsi que des mines dans les collines, d'où sont extraits une faible quantité d'or, mais également de grandes quantités de minerai de bauxite rouge (donnant l'aluminium). La ville est protégée par un mur de 5 m de haut, avec des miradors à intervalles réguliers et 6 bunkers situés à 1 km de New Lincoln, qui servent de première ligne de défense à la communauté. La milice de la ville compte environ 200 membres, dont une cinquantaine sont armés en permanence, par roulement.

Les établissements remarquables de New Lincoln:

- General Store, tenu par Angie Trevor: où un aventurier, un mineur ou un chasseur peut trouver tout ce dont il a besoin pour survivre
- «Bart Saloon», un bar avec quelques chambres rudimentaires, tenu par Bart Smiths
- «Le Voyageur des Plaines», un hôtel avec un bar, tenu par John Trevor
- «Garage Nimbus» dirigé par les époux Trolmir: "3 Pommes" et sa femme Nekala
- une centrale hydroélectrique: protégée par 6 miliciens 24h/24 et confiée aux bons soins de "3 Pommes" Trolmir et ses ouvriers
- "Doc" Boromo: un médecin, dont la maison tient lieu d'hôpital

New Lincoln est dirigé par un conseil de 5 membres (qui se réunit en public, dans un des saloons), élu tous les 3 ans, qui désigne le maire de la ville:

- "Juge" Callagher, le maire actuel
- "3 Pommes" Trolmir
- Bart Smiths
- Line Dancer
- Angie Trevor ou un aventurier



Personnalités de New Lincoln

"JUGE" PHIL CALLAGHER, Guerrier Scintillant Vert Niveau 4

INT	POU	CHA	FOR	DEX	CON	BEA	VIT	CDS	PV
14	13	17	18	14	16	13	16	40	30

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

NA: 5 +4 Toucher +6 Parade Esquive +9 Encaissement

Armure: Pilote GS: CMD: 25

ou Armure de Guerrier Scintillant (Rp219)

CMD Tête: 290 Corps: 770

Bras: 270 Jambes: 450

Arme	MD	Portée (m)	Chargeur
Boomer	3D6 x10	3200	100
Pistolet Backup Wilk 237	3D6/6D6	152	16/8
Vibradague	1D6		

Compétences

Brouilleurs: 55%

Robots et armures: 70%

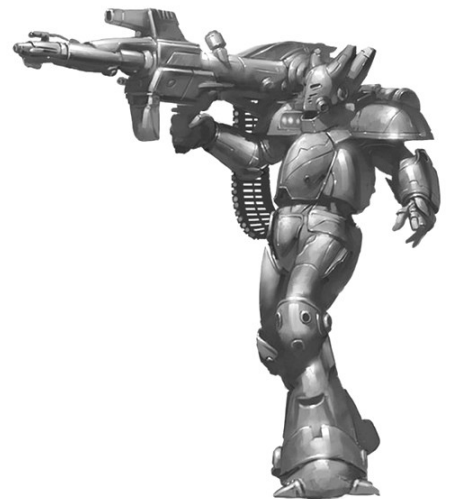
Systèmes arme: 65%

Survie désert: 50%

Orientation: 52%

Renseignements: 48%

C'est un Québécois, protecteur de New Lincoln, régulièrement réélu maire depuis son arrivée, il y a 8 ans. Depuis, New Lincoln a beaucoup moins d'ennuis qu'auparavant. On le surnomme "Juge" car il fait régner l'ordre dans la ville, par sa seule présence la plupart du temps. Il est aimé et respecté par ses concitoyens qui se rendent bien compte de sa valeur pour la communauté. Nul ne sait grand chose de son passé, si ce n'est qu'il est originaire de Free Quebec. C'est un célibataire endurci, mais un bon vivant. Bref, c'est un leader charismatique.



"TROIS POMMES" TROLMIR, Opérateur Nain Niveau 6

INT	POU	CHA	FOR	DEX	CON	BEA	VIT	CDS	PV
16	15	9	22	12	18	9	10	45	35

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

PFI: 40 Télémécanique (Rp127)

Armure: Plastique naine: CMD: 35

Sauvegardes: +2 Magie Poison

Arme	MD	Portée (m)	Chargeur
Pistolet à pompe TX-5	4D6	224	5
Vibradague	1D6		

Compétences

Ingénierie méca: 70%

Réparation ordi: 65%

Serrurerie: 65%

Ingénierie arme: 65%

Programmation ordi: 75%

Mécanique robot: 60%

Haut de 1,40 m, il dirige le «Garage Nimbus» et la centrale hydroélectrique reliée au Missouri. Il est connu pour ses coups de gueule et son bon cœur.



Il adore boire et il n'est pas rare que son épouse Nekala le porte jusqu'à leurs appartements, situés au-dessus du garage. "3 Pommes" est passionné par la technologie et se débrouille toujours pour qu'un objet de "passage" en ville passe au moins un moment entre ses mains.

Il est natif du monde de Palladium, et âgé de 200 ans, venu sur la Terre des Rifts depuis une cinquantaine d'années, il a rencontré Nekala, une naine humaine de petite taille. Depuis ils vivent le parfait amour, même si leurs "explications" à coups de poêle pour le ramener quand il est saoul sont parfois explosives.

BART SMITHS, Chien mutant dalmatien Niveau 4

INT	POU	CHA	FOR	DEX	CON	BEA	VIT	CDS	PV
13	15	14	25	26	20	12	50	95	35

MARTIAL NA: 3 +2 Initiative +2 Toucher +5 Parade Esquive +7 Encaissement

PFI: 75 6ème sens , Empathie (Rp121), Blocage mental (Rp122), Voir l'invisible (Rp122), Sentir la magie (Rp123), Télépathie (Rp123)

Sentir l'énergie magique et psionique: 55% portée: 20 m 150 m en action

Pistage: 50% Pistage par l'odorat: 79% 90 m

Sauvegardes: Psioniques (10): +1 contre Psioniques +3 Magie Poison

Armure: Tête de Mort lourde: CMD: 80

Arme	MD	Portée (m)	Chargeur
Fusil d'assaut laser C10	2D6	610	20
Pistolet NG-57	2D4/3D6	152	10
Vibrasabre	2D4		
Masse neurale*	1D8 DS		

Compétences

Infiltration: 50%

Survie désert: 55%

Lutte

Brouilleurs: 60%

Désamorçage: 77%

Orientation: 58%

Masse neurale (Rp205): effectuer une Svg contre le Poison non létal à chaque Touche: -8 Toucher Parade Esquive durant 2D4 rounds en cas d'échec

C'est le patron du «Bart Saloon», et le capitaine en second de la milice de New Lincoln. Il a effectué ses années de services au sein de la Coalition, puis l'a quitté, dégoûté par la façon dont sont traités ceux de son espèce. Il n'apprécie guère les coalisés et les suprémacistes humains. Bart Smiths aime la bagarre et sert de videur dans son bar, quand c'est nécessaire. Il a des relations tendues avec Line Dancer, mais il le respecte.



LINE DANCER, Marcheur des Lignes Elfe Niveau 7

INT	POU	CHA	FOR	DEX	CON	BEA	VIT	CDS	PV
17	14	11	13	18	16	22	20	35	30

EXPERT NA: 4 +4 Toucher +6 Parade Esquive +3 Encaissement Critique: 18-20
PM: 150 Flash (Rp168), Voir l'aura (Rp168), Voir l'invisible (Rp168), Coup de tonnerre (Rp169), Peur (Rp169), Dissimulation (Rp169), 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)

Armure: Chasseur: CMD: 40 **Svg: +1 Magie +2 Poison Psioniques +4 Horreur**

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

Compétences

Survie désert: 65%

Astronomie: 70%

Survie urbaine: 44%

Conn démons: 65%

Anthropologie: 65%

Dragon: 98%

C'est le bourreau des cœurs de New Lincoln et l'un de ses habitants les plus mystérieux, **côté qu'il cultive d'ailleurs**. Il quitte parfois la communauté de longs mois durant pour ses "voyages d'études", pour revenir quand on ne l'attend plus. **Line Dancer a des relations tendues avec les maris, pères ou frères de ses nombreuses conquêtes**. Néanmoins, il est très populaire parmi la gente féminine de la ville, et ses capacités ont prouvé sa valeur lors d'attaques contre la ville. Toute aventurière de BEA de 15 ou plus sera draguée façon "grand jeu" jusqu'à ce qu'il arrive à ses fins. **Line Dancer est membre de la Fédération de la Magie, mais c'est un secret connu de lui seul.**



MILICIEN Ranger Niveau 4

INT	POU	CHA	FOR	DEX	CON	BEA	VIT	CDS	PV
12	13	11	19	15	18	12	25	75	35

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

Armure: Bushman: CMD: 60 **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%



New Lincoln

Passé décomposé

L'aventure débute à New Lincoln, en 108 PA. Les aventuriers sont contactés par line Dancer: l'une de ses connaissances a une affaire à proposer aux aventuriers, bien payée: 200 000 Cr/personne.

Si les aventuriers sont intéressés, il les convie à rencontrer leur employeur: Nalk Strotium, un Raider Temporel.

NALK STROTIVM Raider Temporel (Ep72)

INT	POU	CHA	FOR	DEX	CON	BEA	VIT	Horreur	CMD
20	19	14	25	18	20	8	25	13	350

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

PM: 600 Sauvegardes: +3 Magie Poison +2 Psioniques

Arme	MD	Portée (m)
Energie blasts	5D6	305
Epée enflammée TS	4D6	

Nalk Strotium compte récupérer et sauver la plus majestueuse œuvre picturale de l'humanité: un tableau nommé la Joconde (dont il possède un hologramme). Ce tableau se trouvait à Chicago, au New Pictural Muséodrome le jour de l'Apocalypse. Le Raider Temporel projette d'envoyer les aventuriers sur place avant que l'Apocalypse ne survienne. Il a repéré un Nexus à 100 kms au nord est de New Lincoln, à proximité des ruines radioactives de la cité d'Omaha; Nalk Strotium a "remonté" temporellement ce Nexus, pour s'apercevoir qu'il a existé depuis des millénaires, étant même utilisé comme un lieu magique par les Indiens des temps jadis.



Nalk Strotium projettera les aventuriers dans le passé à partir de ce Nexus, une semaine avant l'Apocalypse (afin de ne pas trop modifier la trame temporelle). Les aventuriers doivent ensuite se rendre à Chicago, s'emparer du tableau exposé au New Pictural Muséodrome et retourner au Nexus avant que l'Apocalypse n'éclate, le 22 décembre 2098, il y a 3 siècles. Là, Nalk Strotium les récupérera le jour de l'ouverture du Nexus. Du fait de sa nature non humaine, il ne peut évidemment pas participer à l'aventure. Si les aventuriers acceptent, Nalk Strotium leur fournira quelques conseils: à l'époque les gens ne portaient pas d'armures, et les armes à énergie étaient à usage militaire uniquement ! La Coalition n'existait pas mais un Empire Américain existait, construit à partir de la NAA (North American Alliance) en 2035. Les Crédits n'existaient pas non plus, Nalk Strotium leur fournira donc une monnaie valable de tous les temps: un lingot d'or (Valeur: 5000 \$) et des pierres précieuses (Valeur: 2000 \$). Nalk Strotium peut répondre aux questions des

aventuriers de façon sommaire (mais sa connaissance de l'époque est succincte et ses réponses risquent d'être fausses).

Nalk Strotium leur conseillera de ne pas se faire remarquer, en s'habillant de façon passe partout: à la cow-boy ou façon corporatiste, comme les gens à l'époque.

Dès que les aventuriers sont près, Nalk Strotium, Line Dancer et le groupe prennent la direction du Nexus, à bord d'un VTT Montagnard, prêté pour l'occasion par "3 Pommes" Trolmir.

Le voyage jusqu'au Nexus des ruines d'Omaha s'effectue sans encombres, mais le MJ est libre de l'agrémenter à sa façon. Le Nexus se dresse dans une zone de collines désertiques qui surplombent les ruines dévastées d'Omaha.

Nalk Strotium se plongera plusieurs heures dans le Nexus, avant d'en ressortir et de demander aux aventuriers de l'accompagner: leur dernière perception sera un flash bleu, une sensation de chute puis le néant.

Effectuer un jet de CON, la plus forte réussite reprend connaissance en premier: ses compagnons sont évanouis autour de lui, dans une clairière boisée proche du sommet d'une colline, de nuit, un peu de neige est en train de tomber.

A leur arrivée les magiciens ont une mauvaise surprise: leur Potentiel Magique est divisé par 10 ! De même, les êtres surnaturels à CMD ont maintenant des CDS (x5). Les PFI ne sont pas modifiés.

MJ: il est important de tenir compte du décompte de jours !

JOUR	1	2	3	4	5	6	7	8
Evènement	Arrivée				Coup d'état			Apocalypse
	O	O	O	O	O	O	O	O

Année 2098

Non loin de leur point d'arrivée, les aventuriers entendent des chants provenant de la forêt: «Seigneur Satan tes disciples sont rassemblés pour te rendre gloire en cette nuit de sabbat ! Qu'il n'en soit rien !». Non loin, autour de vieux monolithes sont rassemblés une trentaine de personnes, autour d'un pentacle enflammé, vêtues de robes noires frappées d'un pentacle ou d'une tête de bouc.

Il s'agit d'une secte sataniste appelant à la Venue de Lucifer et à la Fin des Temps (la plupart de ses membres sont armés). Leur sabbat se terminera en beuverie, débauche et orgie.

Non loin se trouvent une quinzaine de véhicules: 12 voitures et 3 motos, certains sont ouverts mais les clés ne sont pas à l'intérieur.

Si les aventuriers ne sont pas discrets, les satanistes seront ravis de pouvoir les offrir en sacrifice à Satan, et/ou de faire un "carton" !

Automobile: Vmax:240 kms/h Plein: 500 kms CD: 200

Moto Highway: Vmax:290 kms/h Plein: 400 kms CDS: 100



AMERICAIN MOYEN

INT	POU	CHA	FOR	DEX	CON	BEA	VIT	CDS	PV
10	11	11	13	12	12	12	10	20	15

BASE NA: 2 +3 Encaissement

Arme	DS	Portée (m)	Chargeur
Revolver 38 spécial	2D6	50	6

On the road

850 kms séparent les aventuriers de leur destination.
Le moyen le plus rapide est l'autoroute qui relie les 2 villes.



Sur la route

Le trajet le plus direct est l'autoroute Omaha, Des Moines, Iowa City, Davenport, Naperville et Chicago.

Les aventuriers n'ayant jamais circulé sur une route "civilisée" risquent d'avoir des problèmes avec le code de la route, la signalisation et les autres usagers (se faisant klaxonner et/ou tirer dessus: après tout, on est en Amérique !). Effectuer des jets de Pilotage à -20%, sinon c'est l'accident et le constat (kezako ?).

Leur véhicule devra également faire le plein au bout d'un certain temps (et normalement les aventuriers n'ont pas un \$ en poches). Payer un plein en lingot ou bijoux est plus que louche (et la plupart des pompistes sont armés et ont un téléphone).

Les flics de l'autoroute auront sûrement à redire sur la conduite des aventuriers: excès de vitesse, dépassement d'une ligne blanche, feu arrière défectueux, etc... Toutes sirènes allumées un véhicule de police routière (voiture ou moto ?) leur demandera de se ranger et vérifiera leurs papiers et ceux du véhicule (ce dont le groupe n'est évidemment pas muni: comme tous les criminels recherchés et/ou en fuite. En cas de problème des renforts seront contactés pour arrêter les aventuriers et des barrages seront mis en place aux stations de péage. En tout cas, les flics de l'Empire américain ont pur habitude d'être obéis, sinon, ça chauffe pour le contrevenant.

Véhicules de police:

Voiture: Vmax:260 kms/h Plein: 500 kms CD: 500

Moto: Vmax:300 kms/h Plein: 400 kms CDS: 200



SECURICOP Niveau 4

INT	POU	CHA	FOR	DEX	CON	BEA	VIT	CDS	PV
12	13	12	16	15	14	12	20	40	25

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

Armure: Gilet pare-balles: CDS: 50 AR: 15

Arme	DS	Portée (m)	Chargeur
Shotgun Police 3000	5D6	300	5
Pistolet 557 Magnum	4D6	50	6
Matraque	1D8		

Compétences: Pilotage: 62% Radio: 70% Boxe Lutte

Chicago blues

L'arrivée à Chicago sera sûrement problématique pour le groupe: la mégapole étend ses tentacules sur des dizaines de kilomètres et compte des millions d'habitants. Le trafic sur le périphérique est dense et rapide. **Effectuer des jets de Pilotage à -30%, sinon c'est l'accident et le constat.**

Des gratte-ciels de dizaines d'étages montent vers le ciel, où circulent des centaines d'antigravs, des panneaux tridés géants éclairent les rues de leurs messages. Les rues sont larges, mais embouteillées par le trafic routier et les trottoirs encombrés par la circulation piétonne et les habitants des rues: SDF, vagabonds, camés et clochards de toutes sortes. Des sectes aux allures et accoutrements étranges sillonnent les rues, prêchant leur doctrine, telle l'Eglise du Neutron Unifié, les Frères du Cosmos ou le Temple du Christ nouveau (les prêcheurs sont incohérents et/ou virulents tant qu'ils n'obtiennent pas un "acte de foi": quelques \$).

Les tridés géants envoient des messages publicitaires entrecoupés d'informations sur les niveaux de pollution au fréon, sur le déséquilibre de la balance des paiements, sur l'exportation de cybernétique vers le Japon, sur les scènes de guerre civile dans la Fédération panafricaine, sur les mouvements de troupes dans le pacifique en bordure des côtes de l'Empire Sino-coréen, sur la guerre de position à la frontière de l'Euro-Fédération et des Etats Arabes Unis, sur l'arrivée de réfugiés en provenance de l'Empire d'Argentine suite aux rumeurs de mobilisation.



Le réseau d'accès informatique mondial: le Netwok est accessible depuis des implants cybernétiques ou des téléphones pliables.

Dans les rues des manifestations ont lieu, pacifistes ou bellicistes ("Nuke Korean Empire") la police les dispersant violemment à coups de gaz lacrymogènes, de coups de matraques et de grenades assommantes.

Le niveau d'insécurité est élevé, ainsi que la criminalité: des gangs se partagent les rues, où ils contrôlent tous les trafics qui s'y déroulent, donnant lieu à de violentes fusillades. Les deux gangs les plus puissants de Chicago sont les Slabs et les Cyberockets.

RAT DES CITES Niveau 4

INT	POU	CHA	FOR	DEX	CON	BEA	VIT	CDS	PV
11	12	12	17	15	16	12	30	50	30

BASE NA: 3 +5 Parade Esquive Encaissement

Armure: Blouson: CDS: 10 AR: 12

Arme	DS	Portée (m)	Chargeur
Pistolet mitrailleur Uzi	2D6	200	30
Pistolet 9mm Automatic	2D6	40	13
Cran d'arrêt	2D6		

Compétences

Survie urbaine: 56%

Infiltration: 50%

Piratage ordi: 50%

Pick pocket: 60%

Crochetage: 65%

Boxe pour les chefs NA: 4

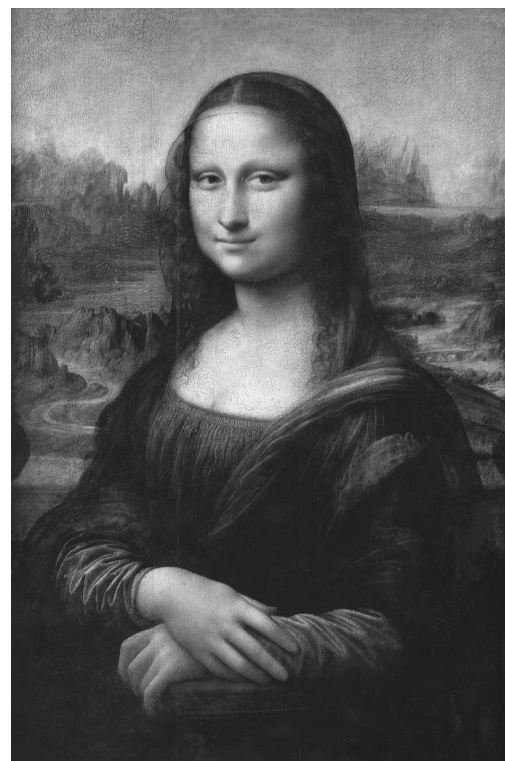
Le New Pictural Muséodrome

C'est un bâtiment de 6 étages, situé au centre ville de Chicago, **non loin du Palais de Justice**. Une exposition s'y déroule actuellement: «Les Mille et Un Visages de Mona Lisa»: **elle rassemble 2000 œuvres centrées sur le thème de la Joconde: sculptures, tridés, hologrammes, peintures contemporaines ou reproductions**. Le but est de repérer l'œuvre originale, dont l'emplacement sera dévoilé le 26 décembre (soit 4 jours après l'Apocalypse), au milieu de toutes sortes de reproductions.

Rien ne signale l'emplacement de l'original, qui n'a d'ailleurs pas les faveurs du public, qui préfère les **œuvres de artistes contemporains**. L'exposition est un succès est le public vient nombreux, en tenue de smoking ou vêtu de façon excentrique. **Les œuvres sont protégés sous verre blindé par des alarmes volumétriques et chaque étage est surveillé par des caméras**.

Une quinzaine de gardes protègent l'accès et les œuvres exposées (**caractéristiques équivalentes aux Securicops**). La Joconde véritable est située au 6^{ème} étage, dans la salle Nord Est.

Les aventuriers ont donc quelques jours pour devenir de véritables critiques d'art ou pour se démerder d'une façon ou d'une autre pour repérer le bon tableau.



Le coup d'état

Le 19 décembre 2098 **ou la veille du jour où les aventuriers décident de voler le tableau**, un coup d'état a lieu: la faction militaire favorable à un engagement armé contre l'Empire Sino-coréen s'empare du pouvoir, lassée par la "faiblesse coupable" de l'Empire américain. La junta est dirigée par l'amiral Alexander Fush. Les militaires s'emparent des rues, un couvre-feu est instauré, et les citoyens sont soumis à une autorisation de déplacement pour quitter les villes (**c'est à dire à des laissez-passer**). Des patrouilles militaires de 5 soldats sillonnent les rues, et contrôlent les identités. La censure est rétablie, et les tridéos ne diffusent plus que des publicités et des messages **de propagande** de la junta **Les accès à Chicago sont bouclés et des barrages filtrants sont établis sur les voies de circulation**.

MILITAIRE Niveau 4

INT	POU	CHA	FOR	DEX	CON	BEA	VIT	CDS	PV
11	13	10	17	16	16	11	30	50	25

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

Armure: Gilet blindé: CDS: 100 AR: 15

Arme	DS	Portée (m)	Chargeur
Fusil d'assaut M-20	4D6	400	30
Lance-grenades	1D4x100	100	
Pistolet 65 Automatic	4D6	50	10
Couteau de combat KBar	1D8		

Compétences: Pilotage: 62% Radio: 70% Boxe Lutte Sniper

Tank M48: Equipage: **4 membres**

Vmax: 60 kms/h Plein: 500 kms CDS: 1200

Canon 90 mm: 1D6 x100 DS 1200m Ch: 20

Mitrailleuse lourde: 2D6x10 DS 600m Ch: 50

Hélicoptère Cobra IV: Equipage: **2 membres**

Vmax: 400 kms/h Plein: 1000 kms CDS: 600

Lance-roquettes: 1D6 x100 DS 800m Ch: 12

Mitrailleuse lourde: 2D6x10 DS 600m Ch: 50



Si les aventuriers sèment trop de grabuge, une équipe de troupes de choc d'élite sera envoyée contre eux: le Superpatriote et Machine Man, des combattants qui sont des prototypes des guerriers à venir.

SUPERPATRIOTE, Eclateur Niveau 7

INT	POU	CHA	FOR	DEX	CON	BEA	VIT	CDS	PV
14	12	10	28	21	22	13	75	350	70

MARTIAL NA: 6 +4 Initiative +5 Toucher +9 Parade Esquive +12 Encaissement
KO: 20 Critique: 18-20 Esquive automatique

Armure: Assassin: CMD: 40 **Sauvegardes: +4 Magie Poison Pisioniques**

Arme	MD	Portée (m)	Chargeur
Fusil laser NEMA LSR-250	2D6/4D6	914 m	Ch: 21/10
Pistolets laser Police Special	2D6/5D6	305 m	Ch: 21/7
Vibrasabre	2D4		

Compétences

Radio: 85%	Embuscade: 70%	Boxe Lutte
Orientation: 76%	Camouflage: 65%	Jets packs: 60%

MACHINE MAN Borg Niveau 6

INT	POU	CHA	FOR	DEX	CON	BEA	VIT	CMD
14	12	8	30	20	18	14	135	280

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

Armure: LL-SB: CMD: 70

Sauvegardes: +5 Magie Immunité: Vision d'aura, Bio manipulation

CMD Jambe: 70 Bras: 40 Ecoute amplifiée avec filtreur de sons (Rp231)
 Pied: 10 Main: 10 Yeux MO

Arme	MD	Portée (m)	Chargeur
Fusil laser NEMA LSR-250	2D6/4D6	914 m	Ch: 21/10
Mitrailleuse d'épaule	2D4	600	30
Vibragriffes	2D6		

Compétences

Radio: 80%	Tank et blindés: 63%	Lutte
Brouilleurs: 70%	Cryptographie: 60%	Démolition: 83%



Ils sont sûrs d'eux et arrogants, jusque là nul ne les a jamais arrêtés; s'ils résistent à leur assaut, ils prendront les aventuriers pour des combattants d'élite infiltrés par l'Empire Sino-coréen dans le pays afin de semer le chaos.

L'équipe est dirigée par le Superpatriote, qui cherchera dans un premier temps à capturer les aventuriers pour les interroger, si cela s'avère trop difficile lui et Machine Man seront heureux de les éliminer.

Machine Man est un pur psychopathe dont le corps est constitué de métal indestructible et ne fait pas dans la finesse.

Le jour de l'Apocalypse

Le 22 décembre 2098, une escarmouche se produit entre deux pays d'Amérique du Sud, un des pays utilise des "super-soldats" prêtés par la Northern Eagle Military Alliance (NEMA): des armures de puissance USA-G10 (que l'on appellera plus tard "Glitter Boys"). Le carnage de l'armée adverse entraîne une réplique nucléaire de "faible intensité". Les quelques millions de morts que fait la bombe libère une quantité effroyable d'énergie psychique, juste au moment où se produit un alignement de planètes, et à minuit, deux circonstances dans lesquelles l'énergie psychique est déjà élevée. Cette libération d'énergie est l'étincelle qui met le feu aux poudres et provoque un cataclysme, les morts de ce cataclysme libérant à leur tour de l'énergie psychique. Ceci commence en Amérique du Sud, puis touche l'Amérique du Nord trente secondes plus tard, puis toute la planète quelques minutes après.

Les Lignes d'Energie se mettent à briller d'un bleu lumineux. Des séismes gigantesques entraînent des tsunamis qui ravagent les côtes. Se croyant attaqués les états lancent leurs missiles nucléaires contre les ennemis responsables du désastre; les champignons atomiques s'élèvent dans le ciel, clairsemés au départ puis de plus en plus nombreux.

Le Nexus d'arrivée des aventuriers se met à scintiller et un Rift s'ouvre, d'où émerge Nalk Strotium pour récupérer le groupe: leur dernière perception sera un flash bleu, une sensation de chute puis le néant. Nalk Strotium vérifiera l'authenticité du tableau en "**sentant**" son âge avant de verser leur dû aux aventuriers, qui se rendront compte qu'il ne s'est écoulé que quelques minutes depuis leur départ.

Line Dancer les attend, et le moteur du VTT Montagnard n'a pas eu le temps de refroidir.

Le voyage de retour à New Lincoln s'effectue sans problème.

Les aventuriers gagnent 2000 à 3000 points d'expérience.

