

La Chasse est Ouverte

0/ Présentation

Ceci n'est pas vraiment un scénario. Ça se rapproche plus d'une mini campagne. Les scénarii ont des rapports entre eux. Ils peuvent être joués à la suite ou intégrés dans divers autres scénarii.

Synopsis Général :

Zack est un mage elfe albinos de 19 ans. Il est toujours à cours de ¥. Il décide un jour de cambrioler la maison de son cousin.

1- Recherche : Celui-ci décide de faire appel aux PJs par l'intermédiaire d'un contact commun, pour s'assurer de la culpabilité de Zack.

2- Protection rapprochée : Quelques jours plus tard, les PJs sont contactés par deux elfes mages, pour leur servir de gardes du corps. Les mages ont en fait trouvé un point magique qui pourrait leur permettre d'éveiller un dragon, et peut être de le contrôler. Ils seront attaqués par la tribu locale, accompagnés de méta créatures.

3- Kidnapping : Quelques temps après, Zack a refait le con, et a revisiter l'appartement de son cousin. Celui-ci vous engage pour le ramener. Mais pendant ce temps, les deux mages ont lancé un gang à la recherche de Zack. Ils ont besoin de sang d'albinos elfes pour leur rituel. Le gang arrivera à capturer Zack avant les PJs. Ceux-ci le récupéreront.

4- Mais qu'est ce qu'il a encore fait ??? : Les mages n'ayant pas récupéré Zack, ils s'adressent à une équipe plus professionnelle que le gang : les PJs !

A partir de là :

- Soit les PJs captureront Zack, l'emmèneront aux elfes, et découvriront que quelque chose se trame. Ils seront alors renseignés sur les vrais raisons de l'agissement des elfes par un chaman. Ils lanceront un assaut et libéreront les prisonniers, et peut être Zack.
- Soit ils avertissent Zack du danger, et celui-ci les engage comme gardes du corps. Les deux mages (devant le refus des PJs) engagent un autre groupe de runers qui attaquera l'hôtel dans lequel Zack vit.

Donc en gros, beaucoup de bourrinage (n'oubliez pas vos P-M, shotgun et autres sorts de combats), un peu de matrice (recherche d'informations) permettront à vos PJs d'avoir un nouveau contact : Zack (s'il est toujours vivant en fin de partie...)

1/ Recherche

a- La mission

Par une belle journée, un des PJs est contacté par un de ses contacts (corpo de préférence, niveau 2).

"Salut. Voilà, je t'explique le truc : j'ai un super pote à moi qui s'est fait cambriolé la nuit dernière. On lui a tout piqué, il a plus de thune. Il dit qu'il sait qui a fait le coup. Je lui devais une faveur. Ce que je te propose, c'est que tu le contactes, tu bosses "gratis", et je te renverrai l'ascenseur quand t'en auras besoin. Il faut trop que tu m'aides sur ce coup-là !"

Avoir un contact qui vous doit une faveur, c'est pas tous les jours que ça arrive. Et puis juste de le voir, ça engage à rien.

Le Rdv est fixé dans un parc, en pleine après-midi.

Quand ils arrivent, le Jonson est déjà là, seul sur un banc. Se lève, salut les PJs, et leur parlent tout en marchant.

"Il y a de cela 3 jours, j'ai été cambriolé. Je suis quasiment sûr que c'est mon cousin qui a fait le coup, et voudrais que vous le retrouviez. Il est un peu stupide, et je ne pense pas qu'il ai changé d'identité. Je n'ai pas les compétences suffisantes pour le retrouver, mais je pense que vous pourriez y arriver sans trop de problèmes. Je voudrais juste que vous le retrouviez, et que vous collectiez un maximum d'informations sur lui. Connaissant ses goûts, et sachant ce qui m'a été volé, il devrait porter un kilt rouge et vert. Si c'est le cas, cela m'apportera la confirmation que c'est bien lui qui a fait le coup. Ne vous faites pas remarquer, je ne veux pas qu'il sache que je le soupçonne."

Jonson donne une photo et un numéro SIN aux PJs.

Bof, ça a l'air simple, pourquoi pas ?

b-Ou trouver ce cousin ?

Matrice : vert 4 - 6/8/6/6/6 (UCAS) puis Rouge 6 – 12/10/10/12/12 (Banka Nord Seatle)

Contacts : rue, decker ou flic – seuil 3

En cherchant dans la matrice, ou en faisant appel à des contacts, les PJs trouveront les informations suivantes :

Le cousin s'appel Zack, 19 ans, Elfe, mage, albinos.

Il a été arrêté plusieurs fois pour vol, trafic de puces, utilisation de sorts illégaux...

Il dépense beaucoup de thunes, mais principalement dans 3 lieux : Un entrepôt sur les quais, un magasin en centre ville, et un hôtel en banlieue.

c- Ben on y go... oui mais où ?

Autant le dire tout de suite, Zack se trouvera dans le dernier des lieux que les PJs visiteront. Si ils décident de squatter un endroit "en l'attendant", faites intervenir des gangs, ou des patrouilles de flics, qui leurs diront gentiment de dégager le secteur.

1- Le Magasin :

Le magasin ("Ali's Cavern") est situé en centre ville, ouvert 24h/24h. La façade est criblée de balles, et l'enseigne est morte. Il s'agit d'un petit magasin, où ils vendent de tout : armes, armures, objets divers et variés, un peu de magie aussi. Le gérant est un nain (vendeur). Il y a un petit panneau derrière lui, avec marqué dessus "souriez, vous êtes filmés", qui désigne une mitrailleuse montée sur bras articulé + caméra qui n'hésitera pas à tirer si le vendeur déclenche le "petit bouton rouge caché sous son comptoir". Il ne dira pas grand chose aux PJs, sauf si ceux-ci y mettent le prix (200 ¥ devraient délier la langue du gérant).

Ils apprennent que :

- Zack vient ici pour acheter des sorts, des fétiches, focus...
- Il est presque toujours en manque d'argent.
- Il fait des paris sur des combats illégaux qui ont lieu... dans le hangar, bien sûr.
- Il vit à l'hôtel.

2- L'hôtel :

Un petit hôtel, en banlieue. Façade taguée, vitres renforcées à grand coup de planches de bois. Pas un 4 étoiles, mais presque. Le réceptionniste (vendeur) est assez méfiant envers les PJs. S'ils sont assez persuasifs (bonne interprétation, bon jet en baratin, bon pourboire), ils apprendront :

- le numéro de la chambre de Zack
- le fait que celui-ci à sa chambre à vie. Il ne paye pas, mais assure la sécurité quand il est là.
- Qu'il est allé faire un tour en ville (magasin ou hangar ? il sait pas)

Les PJs pourront aller fouiller la chambre de Zack (verrou magnétique indice 4). Ils n'y trouveront rien d'intéressant. Des flyers sur des combats, des livres sur ce que vous voulez...

3- le Hangar :

Le hangar 12 sur les quais est assez grand, et un peu bruyant... devant la porte se dressent 2 gorilles, plus 1 mage. L'entrée est à 50 ¥. Les PJs seront "priés" de déposer leurs armes à feu à l'entrée. Elles leur seront rendues à la sortie.

L'intérieur est assez sombre, éclairé par des spots (ambiance boîte de nuit), avec un groupe de punk nain sur la scène, avec un chanteur en train de vomir (D.B.I.B.T.D. : Dwarve's Beer Is Better Than Drugs). Une dizaine d'orks font un pogo. Il y a aussi un bar sur la droite. Au centre se trouve une énorme cage. Des combats à mort sont organisés à l'intérieur (3 à 4 par soirée). Les PJs peuvent parier (je vous laisse gérer ça) ou même y participer (utiliser un soldat yak 2, ou autre mamasse).

Les PJs pourront parler avec diverses personnes et apprendre que :

- Zack vient à quasiment chaque match
- Il doit des ¥ à beaucoup de gens, mais il en a remboursé une bonne partie il y a deux jours.
- Il traîne toujours au Ali's cavern, ou dans son hôtel miteux.

d- débriefing :

Les PJs ont donc récupéré des infos sur notre ami Zack, l'ont vu dans son joli petit kilt rouge et vert, et vont faire leur rapport au Jonson.

"Bien, je vous remercie. Vous avez vraiment fait du beau boulot. Je vous recontacterai peut être une autre fois, qui sait."

Le Jonson se barre après leur avoir filé les thunes.

KARMA : arf, 1 petit point de karma. C'était pas trop difficile, pas de problème majeur...et un deuxième parce qu'ils ont accompli un run pour aider un ami.

2-Protection rapprochée :

a-Petite bouffe :

Une petite semaine après cette affaire, un des contacts (ayant un rapport avec la magie) des PJs lui indique qu'un Jonson est à la recherche d'une petite équipe de "gros bras et porte flingues".

Rendez-vous dans un resto chic, tenue correcte exigée (s'ils n'en ont pas, les PJs devront s'acheter des vêtements chics (1000 ¥) pour l'occasion). Aucune arme tolérée. Les deux Jonson sont deux elfes. Un grand, cheveux noirs, habits noirs, l'autre est un peu plus petite, des grands cheveux roux qui tombent en cascade sur ses épaules, robe rouge moulante, avec un gros décolleté (genre 15 en charisme). Ils invitent les PJs à leur table, et commandent des plats hors de prix (environ 1000 ¥ par personne).

"Nous désirerions une protection rapprochée pour une nuit. Nous avons une recherche magique à faire sur le terrain, et nous ne voudrions pas être dérangés. 3000 ¥. Avec un bonus en cas de complication. " Ils refusent d'en dire plus, et font bien comprendre aux PJs qu'ils savent là tout ce qu'ils ont à savoir, que les questions ne sont pas les bienvenues. Possibilité d'avance de 1000 ¥.

Point de rencontre fixé en pleine nuit à la sortie de la ville.

b-Petite partie de chasse à la grosse bête :

Les deux elfes sont déjà là quand les PJs arrivent. Ils sont habillés en combinaisons de camouflage forestier. Ils ont leur propre voiture (Ford Canada Bison) et ouvrent la route. Tout au long du chemin, l'elfe rousse leur donne des informations :

- Cette sortie est illégale, car en territoire tribal.
- L'opposition qui risque d'être rencontrée peut être magique, ou physique. Il est possible qu'il y ait des metacreatures.
- Les deux elfes auront besoin d'un grand espace libre autour d'eux : les PJs devront s'éloigner, et former une sorte de cercle pour protéger tous les côtés.
- En cas de problème, faire feu en premier, poser les questions ensuite.

... Bon programme... rassurant... combien de chargeurs il me reste ?

Ils arrivent bientôt à l'entrée d'une forêt. Le chemin continue un peu, puis devient trop étroit. Le reste devra être fait à pied (2-3 km). Durant le trajet, les elfes utilisent une sorte d'amulette, qui semble les guider. Ils font quelques détours, mais arrivent finalement dans une clairière de 200 mètres de diamètre. Au centre, une pierre blanche.

"Très bien. Allez vous positionner, et ne nous dérangez sous aucun prétexte."

Les PJs vont se placer, les deux mages se placent autour de la pierre et commencent des incantations.

Au bout de 5-6 minutes, des bruits commencent à se faire entendre au sud. Mais rien ne bouge. Un peu plus tard, les bruits reprennent, ainsi qu'au nord. Si les PJs ont vision thermo et grossissement 3, ils peuvent distinguer des formes assez grosses. Les bruits cessent. Deux trois minutes plus tard, ils reprennent, semblent plus proches, et sont ce coup-ci aux 4 points cardinaux. D'un coup, tout s'accélère :

- Sud : Afanc
- Nord : Behemoth
- Est : Tigre à dent de sabre mutant
- West : Oiseau tonnerre

((tous sont accompagnés par des guerriers tribaux))

Les guerriers n'attaquent que quand leur "bebête" est morte ou inconsciente.

Si les PJs ont un peu de mal et vont se faire tuer, la bête ou le gars prend feu (merci nos amis les elfes).

- *Si le PJ a sa passe d'initiative avant la bête, elle se matérialise de sorte à attaquer au corps à corps à sa phase de jeu.*
- *Si la bête agit avant, elle se matérialise à une distance telle qu'elle passera sa phase à courir pour se retrouver au corps à corps.*

(donc, les PJs auront toujours 1 passe d'initiative à jouer avant d'être engagé par la bête).

Après ce rude combat, les elfes crient "c'est bon, on s'en va, courez."

Ils ne disent rien durant tout le trajet. Une fois arrivés, ils tendent un creditube aux PJs. "(5000€ X PJs, 4000 € s'ils avaient déjà eu leur avance). Il ne s'est rien passé cette nuit, vous ne nous avez jamais vu. Si nous apprenons que vous nous avez roulé, vous finirez en cadeau aux sauvages. Je ne pense pas qu'ils aient apprécié que vous tuiez 4 des leurs et 4 de leurs metacreatures. Nous vous recontacteront peut être pour une autre mission. Mais ne faites rien de votre côté." Ils partent avec leur voiture.

KARMA : Hou la vache ! 4 metacreatures, et pas des petites ! ! ! ça mérite bien 4 points de Karma (-1 pour les PJs qui ont eu besoin de l'aide des mages s'ils ont vraiment tactiquement merdés. On ne peut pas les sanctionnés pour un mauvais jet de dé).

3-Kidnapping :

a-Le retour

Quelques jours plus tard, les PJs sont contactés par le cousin de Zack (vous vous souvenez de lui ?). Rdv même endroit, même heure.

"Bonjour. Hier soir, je suis rentré chez moi tranquillement, et de nouveau, mon appartement était saccagé ! C'est de nouveau lui. Alors j'aimerais lui faire comprendre qu'il y a des limites à ne pas dépasser. Je voudrais que vous me le rameniez, par la force si nécessaire (et même de préférence). Ne le tuez pas ! Je veux juste lui donner une bonne leçon, et lui faire une grosse frayeur."

2000 ¥ ? Moi je serai pas contre, d'autant plus que les PJs savent un peu tout de Zack.

b- ze Finger in ze Noze

Zack se trouve au hangar. Si les PJs vont au mauvais endroit, le gérant leur dira qu'il y est.

Donc, arrivée au hangar. Deux solutions : attendre qu'il sorte, ou rentrer.

1-S'ils attendent :

Ils attendent depuis un peu plus de deux heures. Les gens commencent à partir. Soudain, ils voient une camionnette approcher. Trois hommes (2 gang plus le chef) sortent du hangar, en en tenant un quatrième (inconscient). Et qui c'est le 4eme ? bingo, Zack. Mais les PJs ne le remarque que lorsqu'ils rentrent dans le van : ils n'ont pas le temps de réagir, le van est déjà loin. Mais pas assez pour que l'un des PJs ait le temps de noter le numéro d'immatriculation.

2-S'ils rentrent :

Comme la dernière fois (sauf que c'est pas le même groupe : un troll à la basse, deux elfes aux guitares et deux humains (batterie, et l'autre chant) : Les Bursting Potatoes). Au centre du ring, un elfe avec un bâton affronte un ork avec des griffes rétractiles (victoire de l'elfe). Les PJs n'arrivent pas à voir Zack, et personne ne sait où il est. A la fin du combat, un attroupement a lieu à côté du bar : distribution d'échantillons de Big Beer ("la bière des VRAIS orks"). C'est à ce moment que les PJs remarquent (trop tard) un groupe de personnes (pareil qu'en haut) qui sont en train d'emmener Zack. Même en courant, ils n'arriveront pas à les arrêter, et sortiront juste à temps pour voir le van repartir (mais l'un des PJs relève le numéro).

c- Récupération :

Ici, deux possibilités :

- Soit les PJs prennent d'eux même l'initiative d'aller chercher Zack.

- Soit ils avertissent le Jonson. Celui-ci leur demandera d'aller le chercher, et "ayant bien conscience que cette mission devient plus périlleuse que ce qu'elle était à la base, le salaire sera augmenté en conséquence". Soit 2000 ¥ de bonus par personne....

De toute façon, faut bien aller le chercher. Oui, mais... où ?

Ici aussi, deux possibilités :

- A l'aide du numéro d'immatriculation : les propriétaires ont une grosse quantité de PV impayés. Tous ou presque pour stationnement interdit. Tous ou presque à la même adresse... Pff.. trop facile.
- Avec une "identification de gang" : Les Inners. Puis grâce à des contacts (rue ou police ; seuil 3). Ils sont connu dans le coin. "Leur planque ? tiens l'adresse."

Et voilà nos PJs devant une ancienne bâtisse un peu à l'écart de la ville. Deux étages, deux entrées (devant, sur le côté). Fenêtres et volets fermés. Un garde à l'entrée, le van à côté de la 2^{ème}.

Il y a dans le bâtiment : 8 membres du gang, plus leur mage, plus leur chef..

(attaque du bâtiment)

Zack est attaché sur une chaise, les yeux bandés, au 2^{ème} étage. Il y a un garde dans cette pièce. Zack comprendra donc que les PJs viennent pour le sauver, et ne tentera rien de stupide contre eux.

Si les PJs questionnent un des membres du gang encore vivant, il apprendra que cet enlèvement a été commandité par une superbe elfe rousse, qui devait revenir le chercher deux trois jours plus tard.

d- dépôt du colis :

Re-rendez vous avec Jonson. Zack croit que quelqu'un l'a fait rechercher parce qu'il a été enlevé. Il ne soupçonne pas que c'est en rapport avec son cousin.

Quand il le voit, il dit un "ho ho...". Jonson s'approche des PJs, les remercie, leur file le créditube, puis sermonne Zack. Les PJs s'en vont.

KARMA : un peu plus complexe à résoudre que la 1^{ère} (comment ça "juste à appuyer sur la détente" ?) donc, deux points de Karma.

4- Mais qu'est ce qu'il a encore fait ???

a-Mission :

Quelques jours plus tard, les PJs reçoivent un message (matrice, téléphone portable, récepteur de poche...). Ils reçoivent un texte :

"Bonjour. Etant donné le professionnalisme dont vous avez fait part l'autre jour, nous aimerions à nouveau faire affaire avec vous. Un de nos amis a disparu, et nous aimerions le retrouver. Si vous pouviez nous le "ramener", nous serions ravis (et généreux)."

Suivent un deuxième message, avec les coordonnées pour joindre les Jonson si les PJs acceptent la mission, le montant de la futur paye (5000 ¥), et un holo de la personne.

Le petit truc qui cloche, c'est que le Jonson ne s'est pas clairement identifié. Par contre, la personne sur l'holo... vous devinez ? non ? allez, je vous aide... ça commence par un Z. Bien vu. Il s'agit de notre ami Zack.

A partir de là, tout diverge suivant le choix des PJs. L'histoire n'est alors plus trop linéaire. Il va y avoir plusieurs possibilités, plusieurs bifurcations. Je vais juste traiter de la partie "de base", de la manière dont devrait se dérouler le "run parfait".

Donc, petit résumé :

- Les Jonsons sont les elfes de tout à l'heure.
- Si les PJs parlent de cette affaire à Zack :
 - o Il leur dira qu'il ne les connaît pas du tout (ce qui est vrai)
 - o Zack avouera qu'il y a eu deux tentatives d'enlèvement contre lui (en plus de celle que les PJs ont déjouées).
- Si les PJs sont intrigués, ils découvriront que plusieurs elfes albinos ont déjà été enlevés en ville (une vingtaine depuis 2 mois).

Les PJs n'auront pas trop de mal à trouver Zack (à son hôtel). Celui-ci sera assez méfiant envers eux et les attaquera s'ils sont agressifs.

- Si les PJs décident de l'emmener :

Lors du rdv, les elfes demanderont aux PJs de les escorter (1000 ¥). Ils ont laissé leur Ford Canada pour un gros camion de marchandise. Ils iront jusqu'à la clairière de la dernière fois. Mais... celle ci ne ressemble plus du tout à l'ancienne. Une route goudronnée emmène jusqu'à un gros bâtiment blanc qui se dresse au milieu (genre bunker). Fils barbelés, quelques caméras, des gardes, des chiens... Arrivés devant la porte, les deux elfes disent aux PJs de partir, leur filent les 6000¥. Les PJs sont raccompagnés à l'extérieur de l'enceinte.

S'ils restent à observer, ils verront que les gardes "déchargent" le camion : une vingtaine d'elfes albinos !

Que faire ? :

- Partir ?
- Attaquer pour les libérer ?

A eux de voir.

S'ils attaquent, alors qu'ils sont en train de mettre leur plan au point, une voix vient de derrière eux : *"nous pouvons vous aider"* Ils se retournent et voient un chaman tribal. *"Ces elfes nous ont volé notre territoire, et ce lieu sacré. Je sais que vous avez tué certains des nôtres, mais vous ne saviez pas qui étaient ceux pour qui vous travaillez, et ce que nous protégeons. Ces fous essayent de réveiller un ancien dragon et pense pouvoir le contrôler grâce au sang des albinos. Folie que tout cela ! Si vous attaquez, nous vous aiderons. Nos compagnons pourront s'occuper des forces extérieures. Vous n'aurez plus qu'à rentrer pour empêcher les mages d'accomplir leur rituel. Nous ne pouvons pas nous approcher trop de la pierre si nous ne voulons pas mourir, mais vous, vous pouvez sans risque."*

Les Metacreatures donnent l'assaut en 1^{er}, détruisant les barrières, attaquant les gardes et les chiens. Un trait de fumée se dirige alors vers la porte principale qui vole en éclate. Le chaman rigole et leur dit *"c'est pas parce que nous faisons partie d'une tribu reculée que nous ne connaissons pas les lance-roquettes."*

Finis la rigolade, place à l'assaut. à l'intérieur, les PJs rencontreront une défense assez forte, mais pas surhumaine quand même. Certaines portes sont fermées par des verrous magnétiques (à contourner soit par le decker, soit par un électricien, soit par au moins 2 pains de C XII). Dans la salle centrale, les PJs reverront leurs amis les mages, et les albinos (5-6 sont déjà au sol, la gorge tranchée. Si les PJs ont trop pris leur temps, n'ont pas été assez efficaces, Zack fait partie des cadavres). Il devraient pouvoir en venir à bout, sauver les otages, et ressortir vivants (pas forcément en super santé).

Le chaman viens les voir *"Je vous remercie de ce que vous avez fait. Vous serez toujours les bienvenus ici."* Puis disparaît.

- Si les PJs informent Zack du danger :

Zack les engagera alors comme garde du corps (200 ¥ la journée).

Durant leur CDD à terme imprécis, des PJs seront nourris logés par l'hôtel (encore plus de sécurité, le gérant en est bien content).

Lors du 3^{ème} jour, alors que Zack est à l'hôtel, un groupe de commando (un mercenaire, 2 soldats yakuza 2) donne l'assaut.

KARMA : Ben ça dépend de ce qu'ils ont fait :

- Avertir Zack d'un danger et refuser le run : 1
- Servir de garde du corps et défendre Zack lors de l'attaque de l'hôtel : 2
- Capturer Zack, l'emmener aux elfes, les escorter : 1
- Lancer une attaque contre le complexe : 2
- Zack est toujours en vie : 1

Si Zack est toujours vivant, les joueurs pourront alors le mettre dans leur contact (niveau 1 ou 2 suivant comment les PJs se sont comportés avec lui). Il leur devra une faveur (ils lui ont sauvé la vie quand même ! !)

ANNEXES

PNJ :

- Zack :

CON.	RAP.	FOR.	CHA.	INT.	VOL.	ESA.	REAC.	INIT.
3	4	3	5	5	6	6	4	4+1D6

[illegible]

Compétences : Sorcellerie 5, armes tranchantes 4, pistolets 4

Sorts : éclair étourdissant 5, boule de mana 4, Poltergeist 4, soins 4, Barrière physique 3

Equipement : manteau renforce [4/2], Ares predator (9M)

- Vendeur :

CON.	RAP.	FOR.	CHA.	INT.	VOL.	ESS.	REAC.	INIT.
4	3	4	3	4	4	3.1	3	3+1D6

[illegible]

Compétences : Fusil a pompe 6, négociation 5, étiquette rue 4(6), intimidation 4, massue 4

Cyberware : caméra optique, mémoire 600 Mp, interface d'arme

Equipement : Enfield (8G) a porte de main, veste cuir chemise renforcée [3/2]

PNJ ... Hostiles :

- Soldat Yakuza :

CON.	RAP.	FOR.	CHA.	INT.	VOL.	ESS.	REAC.	INIT.
4	4 (6)	5 (7)	2	3	3	2	4 (6)	6+2D6

[illegible]

Compétences : Combat à main nue 6, Armes de lancement 5, intimidation 5, Fusil d'assaut 6, Fusil 5, pistolets 5, explosifs 5

Cyberware : Ossature plastique, armure dermale, réflexes câbles 2, accélérateur de réaction 3

Equipement : Armure de sécurité moyenne + casque [7/7], AK97 (8M) +2ch APDS, 2 Grenades Fumigènes, lance roquette (2 roquettes HE, 2 anti véhicules, 2anti personnels)

- Elfe 1 :

CON.	RAP.	FOR.	CHA.	INT.	VOL.	ESS.	REAC.	INIT.
4	8	3	8	9	6	6	8	8+1D6

Etou										
Phys										

Compétences : Sorcellerie 8, pistolets mitrailleurs 5, Négociation 6, leadership 8

Sorts : Boule étourdissent 6, boule de mana 5, sonde mentale 4, soins 4, Lance flamme 5, armure 4, barrière physique 4, barrière astrale, 3

Equipement : manteau renforce [4/2], Smartgun interface (7M)

- Elfe 2 :

CON.	RAP.	FOR.	CHA.	INT.	VOL.	ESS.	REAC.	INIT.
4	6	3	10	5	6	6	5	5+1D6

Etou										
Phys										

Compétences : Sorcellerie 7, pistolets mitrailleurs 4, négociation 8, intimidation 6

Sorts : Boule étourdissent 6, boule de mana 5, sonde mentale 4, soins 4, Lance flamme 5, armure 4, barrière physique 4, barrière astrale, 3

Equipement : manteau renforce [4/2], Smartgun interface (7M)

METACREATURES :

J'ai mis ici les infos essentielles ont savoir concernant les créatures qui attaqueront les PJ.
Pour plus d'infos ou plus de bêtes, souplement "metacreatures" vendu avec l'écran de MJ.
Par contre, il n'y a aucune indication sur les capacités en combat de ces pauvres bêtes...
J'utilise leur force comme nombre de dés à lancer.

- Afanc :

CON.	RAP.	FOR.	CHA.	INT.	VOL.	ESS.	REAC.	INIT.
10/8	4*4	8	-	2/4	4	6	3	3+1D6

Etou										
Phys										

Attaque : 10G

Pouvoirs : Accroissement de force (3 fois par jour pendant ESS tours), Armure renforce (8) (si la puissance d'une attaque est inférieur a l'indice, l'attaque n'inflige aucun dégât. Les munitions APDS réduisent de moitié cet indice)

Notes : S'il réussit une attaque, il chope la proie (sauf si elle réussit un test rapidité 4). Pour s'échaper, la proie doit réussir un test de Force en utilisant le résultat d'un test ouvert de (force) de l'afanc. Si la cible ne se libère pas, elle subit du 12G (+1 puissance par tour). Armure d'impact fonctionne à moitié. Il ne relâche sa victime qu'une fois morte ou inconsciente.

- Béhémoth :

CON.	RAP.	FOR.	CHA.	INT.	VOL.	ESS.	REAC.	INIT.
10/6	4*3	7	-	2/2	5	6	3	3+1D6

Etou										
Phys										

Attaque : 7G

Pouvoirs : Armure renforce (6) (si la puissance d'une attaque est inférieur a l'indice, l'attaque n'inflige aucun dégât Les munitions APDS réduisent de moitié cet indice)

- Oiseau de tonnerre :

CON.	RAP.	FOR.	CHA.	INT.	VOL.	ESS.	REAC.	INIT.
4	7*2	8	-	2/4	3	6 (duale)	5	5+1d6

Etou										
Phys										

Attaque : 6M

Pouvoirs : Sort Inné : Boule Fulgurante (pas de drain, utilise son essence pour les tests de sorcellerie)

- Tigre a dents de sabre mutant :

CON.	RAP.	FOR.	CHA.	INT.	VOL.	ESS.	REAC.	INIT.
7	5*4	6	-	2/4	2	1	4	4+2D6

Etou										
Phys										

Attaque : 6G + 6M

Pouvoirs : Aura Enflammée (inflige du 6M quand tape en plus des dégâts normaux)