



1^{ère} convention du PALROG
19 & 20 avril 2003



SAVEZ-VOUS PLANTER DE L'ORICHALQUE ?

Scenario Convention Pâques 2003 Shadow run 3^{ème} Edition

Supplément utilisé : L'année de la comète, La magie du sixième monde



Synopsis

Contexte historique

Nous sommes le 24 octobre 2061. Cela fait pratiquement deux mois que la comète de Halley est visible depuis la terre. Des événements bizarres ont commencé à survenir depuis lors. La Gobelisation Récessive Irrégulière à Manifestation Eruptive (GRIME), frappe la méta-humanité. Un homme est mort puis ressuscité. Et les mines d'orichalque existent à l'état naturel, ce qui contredit les théories magiques admises.

Informations pour le MJ :

Information générale :

Différentes corporations ont eu vent de la connaissance par Zocalo Génétiques, de techniques de prospections de mines d'Orichalque. Il s'agit d'Arès Macro-technologie, d'Aztechnologie, et de Wuxing.

Arès Macro-technologie a décidé de monter une exfiltration d'information sur le site Coralia de Zocalo Génétiques. Pour cela, elle rassemble une équipe.

Aztechnologie, a réussi à infiltrer une taupe dans l'équipe d'Arès.

Idem pour Wuxing.

Information sur les événements :

Le scénario aura lieu durant les événements du 27 Octobre décrit dans le supplément « l'année de la comète ». Le 27 octobre a lieu « l'explosion » de la ceinture de feu du Pacifique. Sur l'île Coralia, l'explosion aura des signes avant-coureurs.

L'équipe devra profiter de ses événements pour subtiliser l'information désirée.

Informations concernant l'expérience P4C3 :

Zocalo Génétiques est en train d'expérimenter, l'installation de focus magique dans les implants cybernétiques. Pour mieux contrôler l'expérience, ils implantent quelques champs magiques de puissance raisonnables (environ 3 / 4). Ils n'avaient pas prévu l'instabilité de la ligne mana en raison de la comète. Avec les variations de la houle mana, les champs magiques vont s'effondrer.

En conséquence, les malheureux sujets d'expériences vont se libérer de l'emprise, et si on peut dire, se révolter. Ils prendront le contrôle des systèmes de sécurité, puis des morts (corps cadavres). La rébellion est d'une telle intensité que l'élite de la sécurité y a été envoyée.



Informations pour les personnages :

Briefing. *(Quelques part près de Coralia)*

Salle de briefing du Phobos, bâtiment d'Ares Macrotechnologie. Les personnages sont autour d'une table, en conférence virtuelle.

Nous savons que Zocalo Génétics possède des fichiers informatiques concernant la prospection d'orichalque. D'après nos relevés satellites nous avons trois sites sur l'île de Coralia. D'après nos écoutes, nous avons la confirmation de l'existence de 5 sites, sur ou à moins d'une vingtaine de kilomètres de Coralia.

On vous fournit les fréquences des différents sites, ainsi que les relevés satellite. On a trouvé la présence de quatre anomalies dans le sous-sol de l'île. Cela est peut-être dû à la présence d'un complexe souterrain.

Votre mission est de trouver les fichiers informatiques et de les ramener à bord du Phobos. Vous avez une fenêtre de 72 heures. Votre mission commencera à H0000 le 25/10. Le Phobos repassera au large de Coralia, la nuit du 27/10 au 28/10, entre H2300 et H0200.

Il semblerait que l'ouragan Barbara, touchera l'île dans le milieu de la journée du 26/10.

Informations concernant Zocalo Génétics

Zocalo Génétics Corporation

Siège de la compagnie : Nassau,

Président : Claire Tobias

Principal produit/service : Recherche Techno-magique

Profil commercial :

Ce groupe reçoit des fonds de financement de places boursières à travers des montages masquant les sources de financement. On ne connaît pas de produit ou de service qu'ils soient vendus par cette corporation.

Sécurité/Force militaire :

Informations non disponibles.



Description des lieux

Le site visé se trouve sur l'île de Coralia, dans le pacifique sud. Les terres les plus proches se situent à une cinquantaine de kilomètres. C'est une île volcanique, avec un lagon qui ne comprend pas d'autres îlots. L'île fait une dizaine de kilomètres de long, et cinq kilomètres de large. Le déplacement dans l'île est assez difficile, du à la nature de la jungle et du terrain accidenté.

Le climat est tropical, et on commence la saison des Typhons. La température moyenne est de 27° Celsius. La pluviométrie est faible.

Le volcan est actif, et est de type Hawaï (éruption continue et calme, lave fluide). On y trouve aussi des fumerolles. À part le pic volcanique, on y trouve deux collines.

Zocalo, a installé quatre sites sur l'île :

Le premier le plus important se trouve dans l'est de l'île. On y trouve les bâtiments de recherches, d'habitation, et de défense.

Le second site sert d'observatoire astronomique, et de défense. Il est situé en surplomb du site un.

Le site trois sert d'observatoire volcanique, et de recherche. Il est situé près du sommet du volcan.

Le quatrième site est souterrain, il sert principalement d'abri, et de centre de surveillance. Il est situé en dessous du site deux. Il y a deux accès. Le premier est accessible depuis le site 1, et le second part du site 2.



Site 1 :

Le site un ressemble à une base retranchée. Le site peut accueillir jusqu'à trois bateaux. On peut observer qu'il y a deux clôtures de barbelées, distantes de 25 mètres. La défense est assurée par des miradors placés tout les 25 mètres autour de la clôture intérieure.

On y compte sept bâtiments : trois entrepôts nommés : e1, e2 et e3 ; un bâtiment de recherche fondamental, nommé x1 ; un bâtiment administratif, nommé x2 ; un de recherche expérimentale x4 ; et un deuxième de recherche et de dortoir, nommé x3. Ce dernier bâtiment sert aussi d'accès au site 4.

Le centre de contrôle se situe dans le bâtiment administratif.

Défense

Les deux clôtures sont en barbelés et électrifiées avec un voltage de 100 Kvolts. Entre les deux clôtures, des mono-filaments sont disposés. Les miradors contiennent des senseurs électroniques et des drones de combats. Deux patrouilles de trois gardes parcourent le périmètre de la base.

La nuit, on lâche quatre barghest, dans l'enceinte de la base.

Entrepôt e1 :

Il contient principalement des matériaux de constructions entreposées dans des contenaires.

Entrepôt e2 :

Il possède un compartiment frigorifique. Il permet de stocker la nourriture, et l'eau nécessaire au fonctionnement du site de recherche.

Entrepôt e3 :

Il contient les matières premières pour les différentes recherches, ainsi que du matériel de recherche.

Bâtiment x1

2 gardes actifs, 4 gardes passifs

20 Techniciens/Scientifiques

Champ magique de niveau 2 (seuil de réussite)

Ce bâtiment comprend 6 niveaux. Il sert principalement de laboratoires en recherche fondamentale. Les différentes recherches sont principalement accès sur la diminution du coût d'essence des équipements cybertechnologie, et la manière de les enchanter. Le second axe de recherche, est dans les matériaux non-naturel, tel que l'orichalque. A partir de ce bâtiment on peut accéder à l'intra net de Zocalo, mais on ne trouve nul part la technique de prospection des mines d'orichalque naturel.

Entre le niveau -1 et le niveau 0, se trouve une couche de BAF souche 2, qui permet d'alerter le centre de surveillance du passage d'un corps astral.



Les laboratoires se trouvent à partir du niveau -1. Au premier étage, on peut trouver une salle de conférence.

Les différentes caméras sont reliées au centre de surveillance du bâtiment et du site Z1. Le bâtiment est protégé par une équipe de 2 gardes permanents. Les relèves se font toutes les 3 heures.

Bâtiment x2

10 gardes actifs, 10 gardes passifs, 3 drones de combat, 1 méta-créatures.

5 Techniciens/Scientifiques

Champ magique de niveau 1

Ce bâtiment regroupe tous les informations de surveillance des différents sites de l'île. En outre, il regroupe les bureaux administratifs, et les fichiers hors-réseau concernant les comptes de la corporation, et le fichier du personnel. Au premier étage se trouve, le centre opérationnel de sécurité de l'île. Le bâtiment est protégé par une équipe de 10 gardes, et 3 drones de combats.

Bâtiment x3

6 gardes actifs, 6 gardes passifs, 2 drones de combat.

4 officiers

Ce bâtiment possède huit niveaux. Un seul niveau est visible depuis l'extérieur. Les cinq premiers niveaux souterrains servent principalement d'hôtel. Le sixième et le septième niveau servent principalement à la garde d'élite qui protège l'entrée du complexe Z4.

Le bâtiment contient en permanence 6 gardes d'élite, avec un roulement de 12 heures.

Bâtiment x4

2 gardes actifs, 6 gardes passifs, 4 drones de combat

25 Techniciens/Scientifiques

Champ magique de niveau 2.

Ce bâtiment possède onze niveaux. Ils servent principalement à la recherche expérimentale. Les trois derniers niveaux, sont utilisés sur les expériences dites sensible classée P4C. Le bâtiment possède deux drones de combats dans les niveaux sensibles. Sinon les caméras sont reliées au centre de surveillance du bâtiment occupé par deux gardes, relevé toutes les quatre heures.



Site 2 :

Le site correspond à un avant poste. Il sert aussi de relais informatique, et d'observation astronomique. Il est ceinturé lui aussi par deux clôtures distantes de 10 mètres.

Défense :

4 drone de combats.

Deux clôtures distantes de 10 mètres. Entre les deux clôtures, des mono-filaments sont disposés. Sur les quatre coins du périmètre, se trouve un mirador, contenant un senseur, et un drone de combat.

Bâtiment b1 :

2 gardes actifs, 4 gardes passifs, 2 drones de combats.

3 Techniciens/Scientifiques

Le bâtiment contient l'observatoire astronomique, ainsi que le poste relais des antennes. On y trouve quatre quartiers distincts : le premier quart regroupe les habitations des techniciens, et des gardes qui sont affecté à ce site. Le deuxième quart, représente l'entrepôt où est stocké tout le matériel nécessaire au site Z2. Le troisième quart regroupe le laboratoire astronomique. Le quatrième quart regroupe le centre de contrôle du site Z2 et un relais communication avec le site Z5.



Site 3 :

Le site correspond aussi à un avant poste. Il comprend un bâtiment de recherche et d'observation du volcan. Il est ceinturé par une clôture distante de 10 mètres.

Défense :

4 drone de combats.

Deux clôtures distantes de 10 mètres. Entre les deux clôtures, des mono-filaments sont disposés. Sur les quatre coins du périmètre, se trouve un mirador, contenant un senseur, et un drone de combat.

Bâtiment b2 :

2 gardes actifs, 4 gardes passifs, 2 drones de combats.

5 Techniciens/Scientifiques

On y trouve quatre quartiers distincts : le premier quart regroupe les habitations des techniciens, et des gardes qui sont affecté à ce site. Le deuxième quart, représente l'entrepôt où est stocké tout le matériel nécessaire au site Z3. Le troisième quart regroupe le laboratoire de recherche sur le volcan. Le quatrième quart regroupe le centre de contrôle du site Z3.



Site 4 :

Champ magique de niveau 2

2 gardes actifs, 4 gardes passifs, deux drones de combat.

2 Techniciens/Scientifiques

Ce complexe souterrain contient :

Un quartier d'habitation pouvant abriter une cinquantaine de personne.

Un entrepôt avec comportement frigorifique. Contient le matériel nécessaire à la vie d'une cinquantaine de personne sur une période de 6 mois.

Un centre de contrôle relié avec les quatre autres sites.

Un serveur informatique avec une passerelle pour le relier au réseau intra net. Les informations top secret sont enregistrer dans ce complexe.



Description des lieux particuliers de l'île

Une ligne mana relie les 4 anomalies repérées par satellite.

Anomalie A :

Champ magique niveau 2

Cette anomalie est due à la présence du complexe Z4 dans le sous-sol.

Anomalie B :

Champ magique niveau 3

2 spectres

Cette anomalie est due au reste d'une base japonaise datant de la seconde guerre mondiale. Le champ magique est important, du fait de massacres et tortures qui se sont déroulés dans l'enceinte durant la guerre.

Anomalie C :

Champ magique niveau 1

Un esprit des eaux (puissance 4 avec énergie spirituelle de 2).

Se situe autour de la cascade vers le centre de l'île. Une Ondine s'est installée là. Elle protège l'endroit de toute trace de pollution. L'anomalie est due à la présence d'élément radio-actif dans la roche.

Anomalie D :

Champ magique niveau 2

Un dragon de feu

Se situe à 15 mètres en dessous du sommet du volcan. Cette anomalie est due à une présence d'orichalque naturel. On peut accéder à cette veine par une galerie qui sert de tanière à un dragon de feu.



Description des forces en présence

Les Personnages joueurs :

Pour une seule table :

Les informations pour les six personnages suivants, sont utilisés. Ils travaillent officiellement pour Arès Macro technologie.



Johanna Carter

Né le 8 avril 2029 à Détroit (UCAS)

Type : Orc Sexe : Féminin

Tu as toujours vécu dans le cadre de la corporation Arès. Lors de tes études à HongKong, tu as contracté une dette envers un membre d'une triade. Il y a une semaine, tu as reçu un mail de cette personne, indiquant que c'est le moment de rembourser ta dette.

Tu as été convoqué pour participer à une mission d'exfiltration de données.

Dans ton domaine, tu es l'experte. Tu n'as aucun complexe à mettre les points sur les i sur ce point. Concernant la technologie, tu es curieuse, n'hésitant pas à perdre du temps pour comprendre un système technologique.

Tu aimes les ambiances conviviales, mais tu évites de t'attacher aux personnes. Tu respectes les ordres hiérarchiques.

Informations sur tes coéquipiers :

Rinaldo Madden : Le Vaudou. Le courant passe bien avec lui.

Marc Bradley : Le Ninja, Froid et distant, ne parle pratiquement jamais.

Karl Waxler : Sympas, mais aime bien que les ordres donnés soient respectés.

Ryan Kelsay : Le juge. Ce seul nom te fait frémir d'angoisse. S'il est là, c'est qu'Arès soupçonne qu'il y a un traître.

Xavier Clark : L'infirmier. Inspire la confiance.

Objectif primaire : Trouver les informations concernant la prospection d'orichalque.

Objectif secondaire : maintenir ta couverture.

Objectif tertiaire : Implanter la méthode « non valable » dans les serveurs de Zocalo.

Informations particulières :

Programmes enregistrés sur ton ordinateur portable :

Recherche d'information (difficulté : 4, temps : 10 minutes)

Extraction d'information (difficulté : 4, temps : 5 minutes)

Infiltration d'information (difficulté : 6, temps : 5 minutes)

Analyse système sécurité (difficulté : 6, temps : 15 minutes)

Contrôle système sécurité (difficulté : 8, temps : 15 minutes)



Rinaldo Madden

Né le 17 septembre 2014 à Sacramento

Type : Nain Sexe : Masculin

Suite à tes études à l'université de Sacramento, tu as fait le choix de devenir magicien corporatiste chez Ares Macrotechnologie. Malheureusement, Aztechnologie a kidnappé ton frère. Cette dernière t'a proposé en échange de la libération de ton frère, le fichier concernant la prospection d'orichalque naturel.

Voici les trois adjectifs qui d'après les tests de personnalités te décrivent : tenace, optimiste, cordial.

Information sur tes coéquipiers :

Johanna Carter, une orc technicienne, une professionnelle. Ça t'as fait drôle la première fois. Le courant semble passer.

Marc Bradley, un mec froid, cynique et professionnel. Tu ne l'as jamais entendu plaisanter, ou parler pour ne rien dire.

Karl Waxler, sympas. Il existe des rumeurs sur le fait qu'il est membre de l'Humanis.

Ryan Kelsay : un changelin, c'est la première fois que tu en vois un. Il semblerait qu'il fasse partie d'une unité d'élite de la corporation.

Xavier Clark : Tu ne sais pas pourquoi, tu as un mauvais feeling avec lui.

Objectif primaire : Libérer ton frère, en envoyant via le satellite, l'information concernant la prospection d'orichalque à l'Aztechnologie.

Objectif secondaire : Ne pas se faire prendre.



Marc Bradley

Né le 3 janvier 2031 à Seattle

Type : Humain Sexe : Masculin

Tes parents travaillaient pour une petite corporation à Seattle. Une petite vie tranquille, a part que ton frère préféré s'est transformé en orc à l'adolescence. Cela ne t'a pas troublé outre-mesure. Un peu glandeur sur les bords, tu préférerais les terrains de sport par rapport aux salles d'études. Vers l'âge de 20 ans, un agent recruteur d'Ares t'a proposé de rejoindre la corporation. « Pourquoi moi », et il t'a répondu que tu avais des compétences magiques adéquates au travail qu'il te proposait. C'était la première proposition de travail, et travailler pour une triple A, quelle opportunité.

Enfin, tu aurais pu avoir une vie relativement tranquille. Mais ton frère s'est fait massacrer par l'Humanis. Cela t'a bouleversé, tu as perdu un peu de ton humanité ce jour là. Tu t'es promis de retrouver les coupables et de les faire payer très cher ce qu'ils ont fait à ton frère.

Sur les 14 qui ont participé au massacre de ton frère tu as en retrouvé et « jugé » 2. Tu as trouvé la piste du troisième. Par un heureux hasard, il sera ton chef dans une mission délicate dans le pacifique. N'est ce pas un merveilleux prétexte pour qu'il ne revienne pas de cette mission vivant, et sans que tu puisses y être impliquée.

Tu as un caractère froid, et méthodique. Depuis que tu as commencé ta quête, ton corps a changé, tes yeux sont devenus comme ceux d'un chat. Ils te permettent de voir facilement dans l'astral. Pour les cacher, tu portes toujours des lunettes opaques.

Informations sur tes coéquipiers :

Johanna Carter, une orc technicienne, curieuse et assez ouverte.

Rinaldo Madden, un nain magicien.

Karl Waxler : ce que tu penses de lui, se résume en un mot : Proie. Possède des informations nécessaires à la réussite de la mission.

Ryan Kelsay : Tu as déjà travaillé avec lui dans d'autre mission. Un bon élément.

Xavier Clark : Aucune information valable sur lui. Un médoc.

Objectif primaire : Récupérer les informations d'orichalque.

Objectif optionnel : Tuer Karl Waxler. Ce dernier doit savoir que c'est toi qui l'as tué. Aucun témoin.

Information particulière :

Tu ne contrôles pas ta vision astrale. Elle est active en permanence, ce qui fait de toi un être dual (A la fois présent sur le plan astral et sur le plan matériel.)

L'objectif optionnel ne doit pas mettre en péril la mission.



Karl Waxler

Né le 15 novembre 2023 à Seattle

Type : Humain Sexe : Masculin

Comment peut-on te voir ? Principalement comme un gars cool, qui possède un certain leadership sur tes équipes que tu as pu commander. Cette mission pourra te permettre d'avoir une promotion, donc des missions plus intéressantes et une meilleure paye.

Tes hobbies, le football américain. Enfin tout pourrait être parfait, mais tu traînes un sombre secret. Tu soupçonnes la corporation de le savoir que jusqu'à récemment tu soutenais l'Humanis. Tu as même participé à certaines décentes contre les orcs. Mais tu as changé. Tu t'es rendu compte que les méta-humains avait aussi le droit de vivre libre.

Johanna Carter : une orc. Une technicienne, assez sympas, et mignonne pour une orc. Elle s'intéresse à la culture chinoise. Aucune mention particulière n'est signalée dans son dossier.

Rinaldo Madden : un nain magicien. Compétent dans la magie de dissimulation. Pas de mention particulière dans le dossier.

Marc Bradley : Un bon élément pour les missions de reconnaissance.

Ryan Kelsay : Tu n'as pas eu accès à son dossier. Il a plusieurs fois travaillé avec Marc Bradley dans des missions de reconnaissance.

Xavier Clark : Médecin, il a quelques difficultés à respecter les ordres.

Objectif primaire : Récupérer les informations de prospections.

Informations particulières :



Ryan Kelsay

Né le 9 décembre 2036 à Washington D.C.

Type : Humain (Changelin) Sexe : Masculin

Tu as toujours vécu dans l'univers corporatiste d'Arès. Tu as terminé tes études de droit, et tu viens de rentrer dans la section spéciale de la corporation grâce à tes talents magiques.

Il y a un mois, tu as été un des premiers à subir les effets de la Grime. Mais, cela a augmenté ta valeur aux yeux de tes supérieurs.

Tu fais partie d'une unité spéciale de contre espionnage au sein de la corporation. Ta principale fonction est de déterminer les traîtres dans les différentes équipes d'intervention de la corporation. Tu as le droit de les tuer si tu les prends en flagrant délit.

Relation avec les autres personnages :

Johanna Carter : Dossier interne, étude réalisée à HongKong, contact avec des triades. Cordiale.

Marc Bradley : Dossier interne sans problème. Son frère a été tué par l'Humanis. Professionnel froid. Tu as déjà travaillé avec lui, vous compléter bien dans les missions d'exploration en milieu hostile.

Rinaldo Madden : Dossier interne, un membre de sa famille est prisonnier de l'Aztechnologie.

Karl Waxler : A été membre de l'Humanis. 85% de chance qu'il y soit encore. A surveiller.

Xavier Clark : Dossier interne sans problème majeur. (Indiscipline principalement).

Objectif primaire : Récupérer les informations pour le compte d'Arès.

Objectif secondaire : Trouver la(es) taupe(s).

Objectif tertiaire : Eliminer la(es) taupe si elle(s) est(sont) pris en flagrant délit.



Xavier Clark

Né le 17 février 2035 à Denver

Type : Humain, Sexe : Masculin

Tu es originaire d'une famille liée à l'Aztechnologie. Tu as poursuivi cette tradition, en travaillant pour l'Aztechnologie en tant qu'agent infiltré dans la méga corporation Arès Macro technologie. Ça fait une petite dizaine d'année que tu es infiltré.

Relation avec les nouveaux personnages :

Johanna Carter : La technicienne de service.

Rinaldo Madden : Le magicien. Une pièce maîtresse de l'équipe, avec lui discrétion assurée.

Marc Bradley : L'éclaireur, il fait équipe avec Kelsay. Tu n'as pas pu établir une communication cordiale avec lui.

Karl Waxler : Le chef de l'escouade. Quelques rumeurs, sur son appartenance politique.

Ryan Kelsay : C'est un « contrôleur ». Il vérifie si on est loyal à la corporation. A faire attention.

Information particulière:

Cynique et calculateur, tu préfères utiliser des pions pour réussir tes missions. Dans l'escouade, tu peux utiliser Madden. Tu as eu l'autorisation d'Aztechnologie, tu troques la liberté de son frère contre des services.

Objectif primaire : Trouver les informations concernant l'orichalque.

Objectif secondaire : Maintenir sa couverture.

Objectif tertiaire : Récupérer personnellement les fichiers concernant l'orichalque.



Pour deux tables combinées :

Les informations suivantes ne sont pas valables.

La première équipe travaille pour Arès Macrotechnologie, tandis que la seconde équipe travaille pour Wuxing.

Equipe 1 : Ares Macrotechnologie

Chef : Karl Waxler

Technicienne : Johanna Carter

Eclaireur : Ryan Kelsay

Eclaireur : Marc Bradley

Magicien : Rinaldo Madden

Equipe 2 : Wuxing Inc.

Chef : Xavier Clark

Technicien : Kee-Sung Ahn

Eclaireur : Anaël Nguyen

Combattant : Seng Wu

Magicien : Shaolan Li



Opposition : Equipe Coralia

Esprit libre Shéa (Esprit élémentaire du bois)

Puissance : 6, Energie spirituelle : 3/6

Co : 9 **Ra** : 6x2 **Fo** : 7 **In** : 6 **Vo** : 6 **Ch** : 6 **Es** : 6 **Re** : 6 **Init** : 10+1d6/20+1d6

Réserve combat : 6

Réserve magie : 6

Attaque : 6G

Pouvoirs : Accident, Confusion, Domaine personnel, Dissimulation, Engloutissement (6G étourdissement), Forme animale, Garde, Matérialisation, Peur, Résistance à la magie.

Comment le jouer : Cet esprit libre a pour but de « libérer » l'île de présence technologique. Pour cela, il va tenter de détruire les différents sites de Zocalo. Quelques temps après son éveil, il va interdire l'accès à la forêt à toute personne humaine ou méta humaine, en utilisant son pouvoir de confusion. Si cela ne marche pas, l'esprit interviendra de façon plus directe.

Esprit libre Onda (Esprit élémentaire de l'eau)

Puissance : 4, Energie spirituelle : 2

(Voir stat ci-dessous)

Dragon de Feu

Co : 4 **Ra** : 4x4 **Fo** : 4 **In** : 2/4 **Vo** : 3 **Ch** : / **Es** : 6Z **Re** : 5 **Init** : 1d6

Réserve combat : 5

Attaque : 6M

Pouvoirs : Immunité (Feu), Sens accrus (ouïe à grande bande fréquence), Sort inné (lance-flammes)

Comment le jouer : Ce « dragon » de feu protège son antre. Il attaque toute personne entrant dans son antre.

Esprit élémentaire de l'air

Co : P-2 **Ra** : (P+3)x4 **Fo** : P-3 **In** : P **Vo** : P **Ch** : P **Es** : P/A **Re** : P **Init** : 10+P+1d6

Réserve combat : (Ra + In + Vo)/2

Attaque : (Fo)M étourdissant

Pouvoirs : Confusion, Dissimulation, Engloutissement, Garde, Matérialisation, Mouvement, Psychokinésie, Résistance à la magie.

Faiblesse : Vulnérabilité (Terre)

Esprit élémentaire du bois

Co : P+3 **Ra** : Px2 **Fo** : P+1 **In** : P **Vo** : P **Ch** : P **Es** : P/A **Re** : P **Init** : 10+P+1d6

Réserve combat : (Ra + In + Vo)/2

Attaque : (Fo)G

Pouvoirs : Accident, Confusion, Dissimulation, Engloutissement, Garde, Matérialisation, Peur, Résistance à la magie.

Esprit élémentaire de l'eau

Co : P2 **Ra** : Px2 **Fo** : P **In** : P **Vo** : P **Ch** : P **Es** : P/A **Re** : P **Init** : 10+P+1d6

Réserve combat : (Ra + In + Vo)/2

Attaque : (Fo)G étourdissant

Pouvoirs : Accident, Dissimulation, Engloutissement, Garde, Matérialisation, Mouvement, Recherche, Résistance à la magie.

Faiblesse : Vulnérabilité (Terre)



Spectres

Co : 7 **Ra** : 8x3 **Fo** : 4 **In** : 6 **Vo** : 6 **Ch** : 6 **Es** : 6A **Re** : 7 **Init** : 18+1d6

Réserve combat : 10

Attaque : Spécial

Pouvoirs : Accident, Compulsion, Immunité (Armes normales), Matérialisation, Peur, Toucher Paralysant,

Comment le jouer : Ces esprits hantent les ruines de la base japonaise. Ils attaqueront tout êtres vivants entrant dans les ruines.



Opposition : Equipe Zocalo

Comment la jouer :

Les différents gardes sont placés dans les différents bâtiments de la base. Ils interviennent par équipe de deux. Lors d'un incident, le centre de contrôle envoie un drone pour contrôler le problème. Ils avisent ensuite du traitement du problème.

Avec l'alerte niveau 4, les gardes se retrancheront dans les différents bâtiments, et « libérerons », les méta-chiens, et utiliseront au moindre problème les drones de combats.

Gardes :

Co : 3 Ra : 4 Fo : 3 In : 3 Vo : 4 Ch : 3 Es : 5.7 Re : 3 Init : 2d6 Réserve combat : 4

Pistolet : 3

Cyber : Réflexes boostés (1)

Équipement : Prédateur II (PL/9M), Visée laser, Armure sécurité légère (6/4).

Officier :

Co : 4 Ra : 5 Fo : 3 In : 5 Vo : 4 Ch : 3 Es : 5.7 Re : 6 Init : 2d6

Réserve de combat : 7

Pistolet : 4

Cyber : Réflexes boostés (2)

Équipement : Prédateur II (PL/9M), Visée laser, Armure sécurité légère (6/4)

Magicien :

Co : 3 Ra : 3 Fo : 2 In : 5 Vo : 5 Ch : 3 Es : 6 Ma : 6 Re : 4 Init : 1d6

Réserve de combat : 5

Réserve de magie : 5

Pistolet : 3

Sorcellerie : 4

Équipement : Prédateur II (PL/9M), Visée laser, Armure sécurité légère (6/4)

Sorts : Eclair de force 4, Lance Flamme 3, Barrière 4

Barghest

Co : 7 Ra : 6x4 Fo : 5 In : 3/6 Vo : 3 Ch : / Es : 6Z Re : 6 Init : 2d6

Réserve combat : 6

Attaque : 9G

Pouvoirs : Hurlement paralysant, Peur, Sens accrus (sonar)

Drones de Combats :

Maniabilité : 3/5, Vitesse : 70, Accélération : 8, Structure : 2, Blindage : 6, Signature : 4, Autonav : /, Pilote : 2, Senseurs : 1, FC : 1, Charge : 51

Caractéristiques : Interface de contrôle à distance, Installation d'interface.

Armes : Ingram Vaillant (RAF/AU, 7G), Defiance, Super Shock (SA, 10G étourdissant)

Miradors :

Senseurs : 6

Armes : Mitrailleuse Ultimax (AU, 9G), 400 munitions



Escouade d'intervention rapide de Zocalo.

2 équipes de huit personnes :

- 5 « escouade »
- 1 « officier d'escouade »*
- 2 « magicien »

Comment la jouer :

Cette escouade a pour but de protéger les sites 1 et 4. A partir du moment où l'expérience est hors contrôle, ils s'occuperont de maîtriser les corps cadavres.

Escouade

Co : 4 Ra : 4 Fo : 4 In : 4 Vo : 4 Ch : 2 Es : 4 Re : 6 Init : 2d6

Réserve de combat : 3

Pistolet : 5, Fusils d'assaut 5

Cyber : Réflexes câblés (1)

Équipement : Prédator II (PL/9M), Interface II, FN HAR (FA/8M), Armure blindée lourde + gyrostabilisateur (11/11)

Officier Escouade

Co : 5 Ra : 6 Fo : 4 In : 5 Vo : 5 Ch : 3 Es : 4 Re : 7 Init : 2d6

Réserve de combat : 6

Pistolet : 6, Fusils d'assaut : 6

Cyber : Réflexes câblés (1)

Équipement : Prédator II (PL/9M), Interface II, FN HAR (FA/8M), Armure blindée lourde + gyrostabilisateur (11/11)

Magicien Escouade

Co : 3 Ra : 5 Fo : 2 In : 6 Vo : 6 Ch : 4 Es : 6 Ma : 7 Re : 5 Init : 1d6

Réserve de combat : 8

Réserve de magie : 6

Pistolet : 3

Sorcellerie : 4

Équipement : Prédator II (PL/9M), Visée laser, Armure sécurité légère (6/4)

Sorts : Eclair de force 4, Flot d'acide 4, Barrière 4, Chaos 4, Ténèbres 5



Opposition : Equipe P4C3

L'expérience P4C3 est tentée sur cinq cobayes. Tant que l'expérience est sous contrôle, les différents cobayes sont « solitaires » et sont en état de légume végétatif. Lorsque les différents champs magiques s'effondrent, les cinq esprits fusionnent, pour une monstrueuse entité.

Corps cadavre :

Co : C/2+P **Ra** : C/2 **Fo** : C/2+P **In** : P **Vo** : P **Ch** : P **Es** : PZ **Re** : (Ra+In)/2 **Init** : 1d6

Réserve combat : (Ra + In + Vo)/2

Attaque : Humanoïde

Esprit Commun :

Puissance : (Nombre de sujet)*2

Co : P+2 **Ra** : Px3 **Fo** : P+1 **In** : P **Vo** : P **Ch** : P **Es** : P **Re** : P **Init** : 1d6

Réserve combat : (P*3)/2

Pouvoirs : Accident,, Confusion, Peur, Sort inné (Vague toxique M)

Information : La créature peut insuffler un nombre de point de puissance dans les morts. Pour cela, elle donne temporairement un ou plusieurs points de puissance au corps.



DEROULEMENT DES EVENEMENTS

Heure	Evènement
00 :00 25/10/61	Début opération Culture Naturelle
09 :00	Début expérimentation P4C2
10 :00	Zocalo : Alerte niveau 1
11 :00	Fin expérimentation P4C2
11 :15	Eveil de Shéa (qui interdit l'accès à la forêt)
14 :00	Début expérimentation P4C3
14 :35	Le site Zocalo 3 lance un appel de détresse (Shéa l'attaque)
14 :36	Envoie de renfort vers Z3 (5 hommes et un officier)
15 :00	Les renforts arrivent à Z3 et trouvent le site dévasté, retour à la base
15 :05	Zocalo : Alerte niveau 2
15 :10	Zocalo : Alerte niveau 3
15 :15	Zocalo : Alerte niveau 4 + demande renfort
15 :30	La patrouille partie vers Z3 est revenue à Z1
16 :00	Houle Mana : Augmenter puissance sort de 2 Une brume se lève sur l'île Début attaque esprit des bois sur Z2 et Z1
21 :00	Houle mana : lancement sort normal La brume se lève L'attaque des esprits des bois cesse
22 :00	Début de fortes rafales de vent Attaque des esprits de l'air
07 :00 26/10/2061	Accalmie des rafales de vents Fin des attaques des esprits de l'air
08 :00	Houle Mana : Diminue la puissance de moitié Arrivé à Z1 des renforts
10 :00	Problème Expérience P4C3 (sous contrôle)
12 :00	Houle mana : Magie normale
13 :00	Retour des rafales de vents violentes, reprise des attaques des esprits de l'air
17 :00	Fin des rafales de vents, les attaques des esprits de l'air cessent
18 :00	Houle mana : la puissance de la magie a diminué de 1
20 :30	L'Expérience P4C3 est hors contrôle, le niveau est évacué, l'équipe d'élite est envoyée sur place afin de maîtriser le problème
23 :00	Houle mana : magie normale
02 :00 27/10/2061	Houle mana : puissance de la magie augmentée de 1 La brume se lève
02 :15	Séisme magnitude 7 pendant 10 secondes
02 :20	Le site Z2 est dévasté
04 :25	Réplique séisme magnitude 5 pendant 30 secondes
05 :00	Houle Mana : La puissance de la magie diminue de 2



1^{ère} convention du PALROG
19 & 20 avril 2003



	La brume se dissipe, l'air devient sec
07 :00	Houle Mana : La puissance des sorts augmente de 3 La brume se lève
07 :49	Séisme magnitude 6,5 pendant 45 secondes
09 :12	Explosion au lieu de l'expérience P4C3. Le problème est résolu (l'esprit a disparu avec l'explosion)
09 :20	Le site Z1 demande instruction à Nassau
11 :00	Houle mana : La puissance des sorts a diminué de moitié La brume se dissipe, l'air devient sec
12 :34	L'île développe un champ magique de niveau 3
15 :00	Houle mana : La puissance des sorts a augmenté de moitié
15 :02	Eruption volcanique, type Vésuve, les cendres restent en l'air
15 :47	Nassau ordonne l'évacuation et la destruction des sites Z1 et Z4
15 :50	Début passage satellite Ares
15 :53	Début évacuation du site Z4, auto destruction mise en route dans 2 heures
16 :37	Fin évacuation site Z4
17 :43	Réplique séisme de magnitude 6,7 durée 75 secondes
17 :53	Le site Z4 s'est auto détruit
17 :56	Tsunami de 20mètres de haut arrivant nord est/ sud ouest
18 :00	Houle mana : La brume se lève, la puissance de la magie diminue de 2
19 :47	Les hélicoptères d'évacuation arrivent à Z1
20 :17	Début assaut de Z1 par différents esprits élémentaires
20 :57	Evacuation de Z1 terminée. Nombreuses pertes. Les esprits élémentaires ne les poursuivent pas. L'auto destruction de Z1 est programmé dans 2 heures
22 :46	Le sous-marin Phobos est au large de Corallia
22 :57	Le site Z1 s'est auto détruit
23 :00	Houle mana : La puissance des sorts a augmenté de 3
02 :00	Houle mana : magie normale
02 :49	Le Phobos quitte les environs de Corallia en dernier ressort



Julien Jegot
jjegot@wanadoo.fr

Contacts Association :
Christophe Simon
05-56-45-25-52
06-63-78-83-33
Site : <http://aas.fr.st>