

backstab

le magazine des jeux de rôles

N°10  
35 F

# backstab

**CONFIDENTIEL**

Les carnets  
noirs de  
**Games  
Workshop**

**JEUX VIDÉO**

**Might &  
Magic VI**

Le grosbill  
en vente libre

**70**

**NOUVEAUTÉS  
CRITIQUÉES**

**D...  
COMME  
DRAGON**

GRAND CONCOURS AVEC



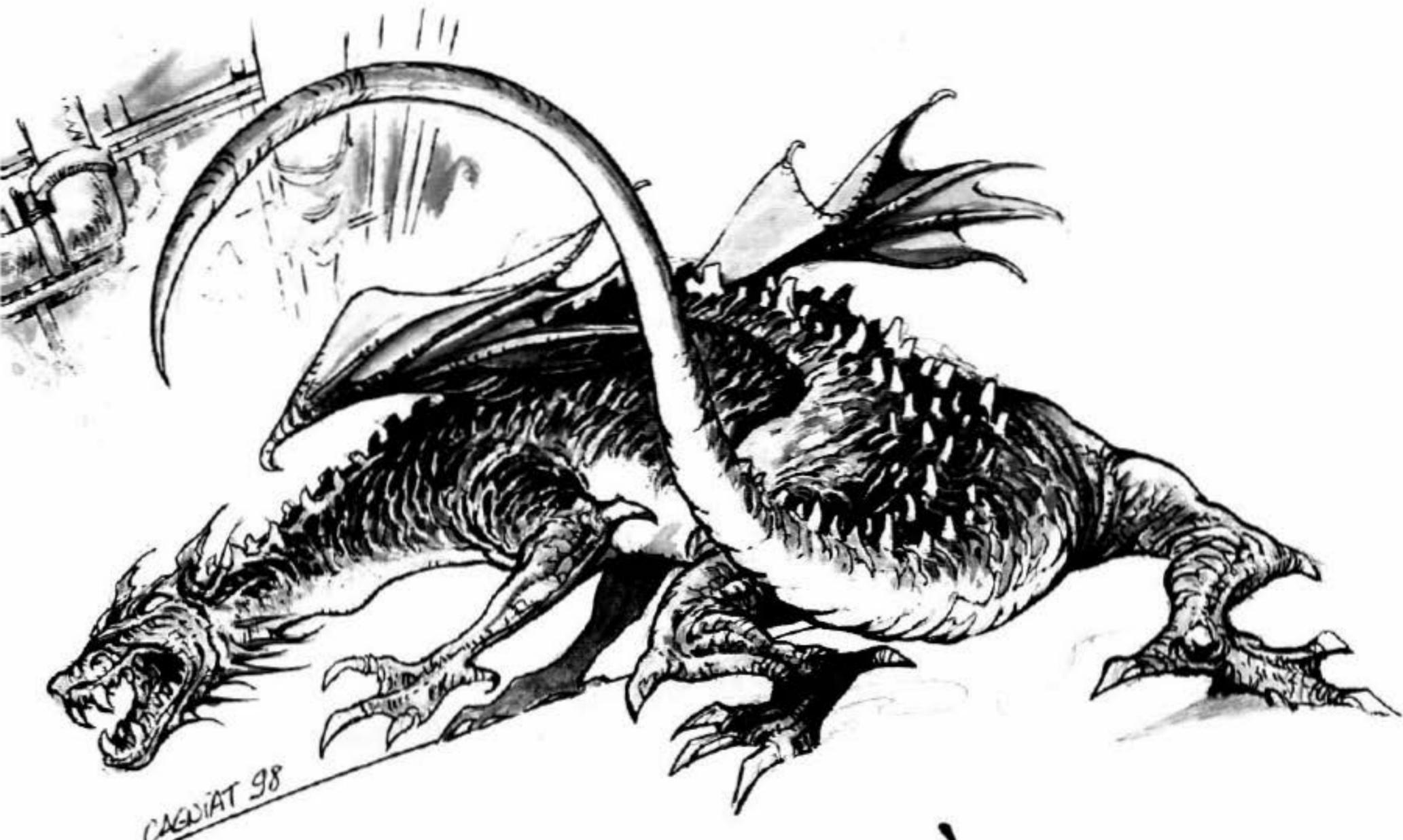
**BATTLEGROUND**

Juillet/août 98 - Bimestriel - 35 Francs

M 6485 - 10 - 35,00 F - RD



# Shadowrun



## AU NOM DU PÈRE

Je veux pas vous faire peur, mais ce scénario sent méchamment la reprise de volée. L'Académie des Charentaises contre la sélection brésilienne, avec des PJ dans leurs petits chaussons et de sales méchants en maillot jaune et vert. Ça sent l'arnaque, ça pue le dragon. En clair, ça craint.

### Flashback

Quatre ans avant le coup d'envoi du scénario, Djared, un dragon européen, se rend à Seattle pour célébrer de récents accords commerciaux conclus avec Lofwyr. Côté européen, deux entreprises de transport (Transpact, Air One), une centrale d'import-export allemande (DMK) et un constructeur aérien (Metral) appartenant à Djared. Côté ricain, une coopérative corporatiste chargée des marchés étrangers (Expor) et trois filiales techniques de Saeder-Krupp. Après une longue correspondance par corpos interposées, Djared accepte l'invitation de son nouveau partenaire et s'offre un petit séjour sur la côte ouest. Visites guidées, échange de politesses, négociations, rencontre avec des émissaires de Tyr Talmgite... Les deux dragons deviennent vite proches. Sans parler d'amitié, Djared et Lofwyr s'apprécient, se respectent. Cette première opération doit servir de tremplin à une foule de projets industriels et "personnels" chers aux deux dragons. Avant de regagner son Europe natale, Djared se permet une petite escapade en solitaire aux abords

de Seattle. Avec la bénédiction de Lofwyr, le dragon survole discrètement la région et, attiré par une étrange sensation, se pose sur le territoire des Crows des Cascades. Là, il surprend la cérémonie rituelle d'une petite communauté d'Elfes dévoués au totem de la Licorne. Séquence "Dames du Lac". Sélène, la Chamane elfe du clan, voit en Djared un présage envoyé par son Totem. Quant à Djared, il tombe vite sous le charme de l'Elfe qu'il ne quittera que deux jours plus tard, après d'intenses discussions et une folle nuit d'amour qui donnera naissance à Koorak, une belle saleté de dracomorphe.

### Today

Moins d'un an plus tard, alors que Djared a repris sa vie de dragon corporatiste en Europe, Sélène accouche donc d'un dracomorphe très particulier. Koorak manifeste vite d'incroyables facultés mentales, ainsi qu'une empathie inexplicable avec les esprits qui l'entourent. bercé par l'énergie du clan maternel (les Elfes de la Corne), le dracomorphe

### Les dessous de l'affaire

Tout a été organisé par Lofwyr, qui dépense beaucoup d'énergie pour faire éliminer Koorak sans compromettre ses liens avec Djared. Arrow et la Tekram sont deux lointaines filiales de Saeder-Krupp. Après avoir repéré le plan, Lofwyr a fait acheter par Arrow deux entrepôts situés dans le nord de Redmond, où les Scales ont été aperçus. Il a ensuite fait engager un groupe de runners pour organiser un vol aux stocks militaires de la Tekram, situés dans le même secteur, puis une attaque des entrepôts Arrow. Précisons que les Ingram-Valliant sont les armes utilisées par les Scales depuis leur création, que la surveillance vidéo Tekram a été désactivée de l'intérieur par les gardiens, qui ont, avant l'attaque, que les armes volées ont été récupérées par la Tekram et qu'aucune enquête de police n'a été demandée. Et bien sûr Johnson n'est au courant de rien.

# Shadowrun

grandit en taille et en puissance jusqu'à prendre un certain ascendant sur sa mère, à laquelle il fait de plus en plus peur. Après deux années d'un apprentissage très personnel, Koorak décide de quitter les plaines et part s'installer à quelques kilomètres de Seattle, dans un complexe souterrain squatté par un gang de zonards désœuvrés. C'est là qu'il découvre l'étendue de son pouvoir de domination et qu'il fonde les bases d'un culte, dont il ne sera autre que le Totem vivant. Quelques mois avant l'arrivée des PJ, Koorak est à la tête d'une "entreprise" regroupant un réseau de contrebande d'armes et un gang de fanatiques religieux (les Scales) auxquels il sert de Totem. Au total, plus de cent cinquante individus qui lui procurent les revenus, la protection et surtout l'essence magique dont il a besoin pour se développer. Parallèlement, Lofwyr commence à entendre parler des Scales. De son côté, Djared s'est totalement désintéressé de l'affaire. Lofwyr ne lui passera un discret coup de fil pour le mettre au courant que quelques jours avant l'entrée en scène des PJ. Le grand dragon a en effet jugé préférable de prévenir son homologue, histoire de préserver ses rapports commerciaux et de faire preuve de franchise avec Djared (il aura tout de même "oublié" de mentionner ses projets de destruction du dracomorphe). Chez les Elfes, c'est la panique. Sélène a appris de son Totem que sa progéniture causait beaucoup de tort à l'équilibre magique et que la création d'un nouveau Totem, géré par le dracomorphe, était signe de graves incidents à venir. Les Elfes de la Corne, plus habitués au calme de leurs plaines qu'aux aventures urbaines, finissent donc par se mettre en selle pour retrouver Koorak. Sur ce, Djared pressent le pire et envoie deux mercenaires européens à Seattle. Il y aura donc pas mal de monde pour accueillir les PJ lorsque ceux-ci commenceront à enquêter sur l'affaire.

## Joyeux PAC

Les PJ vont être engagés par un Mr Johnson qui se présentera en tant que chargé d'intérêts d'Arrow, une petite corporation immobilière, et de Tekram, une fonderie spécialisée dans le recyclage de matériel militaire. Il proposera le salaire syndical et une prime de 10 000 Y (à diviser) si l'affaire est réglée dans la semaine. Les termes du contrat comprennent la recherche et la mise "hors d'état de nuire" du gang des Scales, responsables d'incidents mettant en cause les deux corpos. L'acceptation du contrat fixe le jour J. À J-9, un groupe d'une dizaine d'individus a pénétré de nuit et par effraction dans un entrepôt de stockage appartenant à Tekram et a dérobé des caisses contenant des armes et des munitions destinées au recyclage (une pratique courante, qui permet aux autorités des grandes villes de faire disparaître des armes illégales ou usagées et de récupérer du matériau gratuit pour en faire de nouvelles). Le système de surveillance vidéo et les enregistrements ont été détruits. Les voleurs savaient manifestement ce qu'ils cherchaient puisqu'il sont repartis avec une cinquantaine de mitrailleuses légères (type Ingram Valliant) et les munitions appropriées (environ deux cents bandes de cinquante). Trois jours plus tard, à J-6 donc, les gardiens de deux entrepôts rachetés par Arrow ont été victimes d'une attaque nocturne sanglante. Les balles et les douilles retrouvées sur les lieux correspondent toutes au type de munition des armes volées. Le gang des Scales fait beaucoup parler de lui depuis quelques mois, principalement dans la zone où se trouvent les entrepôts (nord est de Redmond). Après ces quelques explications, Johnson laissera un numéro de boîte vocale aux PJ et prendra congé. L'enquête peut démarrer.

## Seattle, domaine skiable

Mis à part quelques événements fixes, décrits plus bas, la majeure partie du scénario sera rythmée par les actions des PJ et leurs retombées. Si vous aimez la liberté d'improvisation, vous allez être servis. En interrogeant leurs différents contacts, les PJ peuvent obtenir un certain nombre de renseignements concernant les Scales, Arrow, Tekram, l'attaque des entrepôts, le prétendu vol des Ingrams, le clan des Elfes de la Corne et les deux européens qui courent les rues de Seattle (cf. plus bas). Les chiffres placés entre parenthèses correspondent à la difficulté de découverte des infos, qui sont classées en quatre catégories (de verte à noire, comme au ski). Les pistes vertes sont facilement accessibles et ne comportent que peu de risques. Les pistes noires, beaucoup plus délicates, nécessiteront de longues recherches et mettront en scène des personnalités très influentes. Plus les questions et les réussites des PJ seront efficaces, moins ils auront de chance d'éveiller les soupçons de Lofwyr et des deux mercenaires envoyés par Djared. Un échec retentissant en piste noire aura des conséquences dramatiques sur la sécurité des PJ. À vous donc de distiller ces infos en fonction des idées, des contacts et des réussites des PJ.

### - Les pistes vertes

Les incidents des entrepôts Arrow et Tekram, dans les nuits de J-9 et J-6, peuvent être confirmés (dif. 3). Ces deux corpos sont des filiales de Saeder-Krupp (dif. 3). Aucun revendeur n'a entendu parler de l'arrivée d'Ingrams Valliant sur le marché (dif. 4). Aucune enquête officielle n'a été ouverte après les incidents des entrepôts (dif. 4). Un petit réseau de contrebande d'armes commence à faire parler de lui (dif. 4). Les membres de ce réseau seraient de mèche avec un gang de Redmond (dif. 5). Les Scales sont connus depuis quelques mois. Ils seraient plus d'une centaine, tatoués, look sombre, et séviraient dans Redmond (dif. 5).

### - Les pistes bleues

Les entrepôts Arrow ont été rachetés un peu moins de deux mois avant l'attaque, soit deux mois environ après l'apparition officielle des Scales (dif. 3). Aucune plainte pour vol n'a suivi l'attaque des entrepôts Tekram (dif. 4). Il semble impossible d'obtenir des informations sur l'identité et l'origine des gardiens présents lors de l'attaque Arrow (dif. 5).

La corpo ne déclare ni décès, ni perte d'employé, ni nouvelle affectation de personnel aux entrepôts (dif. 5). Un gang de Redmond aurait été attaqué par les Scales trois mois avant les incidents (dif. 5). Certains proches ou survivants du combat pourraient affirmer que le gang était déjà armé d'Ingrams à l'époque (dif. 5). Toujours à Redmond, un petit groupe d'Elfes inconnus aurait été aperçu ces derniers jours (dif. 5). Ils ne portaient aucune arme visible mais affichaient des symboles rituels liés à un Totem assez rare (dif. 7). Ce Totem est la Licorne et le signalement des Elfes correspond à une communauté des Crows des Cascades, les Elfes de la Corne (dif. 9).

### - Les pistes rouges

Un membre d'un groupe de runners a fait des révélations au sujet d'un contrat foireux (dif. 4). Ce groupe serait responsable de deux attaques truquées dans Redmond et aurait subi d'importantes pressions ces derniers temps (dif. 5). Un autre groupe de runners, totalement inconnu, semble s'intéresser à l'affaire des PJ (dif. 5). On peut trouver les responsables du réseau de contrebande au "Siphon", un club situé à la frontière entre Redmond et Renton (dif. 5). Dans certains milieux, on commence à parler de la naissance d'un nouveau Totem sur Seattle, ainsi que d'une lutte entre ce Totem et un clan d'Elfes dévoués à la Licorne (dif. 5). Dans Redmond, on parle également de la présence d'un dracomorphe et de cérémonies nocturnes en sous-sols (dif. 7).





## - Les pistes noires

Les noms de Lofwyr et de Saeder-Krupp reviennent régulièrement dans les conversations qui tournent autour des Scales, des deux entrepôts et des mercenaires européens (dif. 5). La stabilité du Totem Licorne est gravement perturbée ces derniers temps, comme le prouve la présence des Elfes dans Redmond (dif. 5). Les runners qui suivent en parallèle l'affaire des PJ seraient des Européens arrivés à Seattle depuis moins d'une semaine (dif. 7). On ne connaît ni combien ils sont, ni qui ils sont. Dans les milieux corporatistes, on parle d'une alliance conclue entre Saeder-Krupp et une méga-corporation européenne, qui serait gérée par un autre dragon (dif. 7). Quatre ans plus tôt, un dragon européen aurait été accueilli à Seattle et aurait rencontré Lofwyr, ainsi que des personnalités de Tir Tairngire (dif. 8). Aucun autre nom ne sera cité.

## Ski de bosses

Après cette première partie d'enquête, où sont révélées les pistes fondamentales, les PJ vont pouvoir sillonner la ville pour se rendre sur les lieux des différents événements.

- L'usine de stockage de la Tekram, qui abrite une trentaine d'employés spécialisés, est gardée par deux équipes de quatre agents armés (utilisez les Gardes de Sécurité Corporatiste). Le responsable de l'entrepôt, Mr Barns, n'aura aucune déclaration à faire sur le vol. Il conseillera aux PJ de prendre contact avec les dirigeants de la Tekram, dont le siège social se trouve dans le centre de Seattle. Si les PJ jouent les gros bras, ils se heurteront aux gardes et risquent une intervention des autorités, qui ne voudront rien savoir.

- Aux entrepôts Arrow, seul un trio de gardes est en place. Les portes sont closes et les lieux sont absolument déserts. Les gardes ne savent rien. Ils ont pris leur service la veille et assurent la surveillance des locaux. En fouillant, les PJ pourront découvrir de nombreux impacts de balles (calibre Ingram), des bandes de munitions vides, mais aucune trace de sang. Avec un peu de finesse, ils peuvent comprendre que personne n'a été tué ici et que les rafales ont été tirées sur les murs et les vitres, façon mise en scène.

- Les sièges sociaux des deux corpos joueront le "dédale administratif". Personne ne sait rien, les responsables sont en réunion, rappelez ultérieurement, merci. Là encore, les autorités interviendront en cas de coup dur.

- Si les PJ étudient sérieusement toutes les pistes, ils peuvent parvenir jusqu'au "Siphon", le bar où se réunissent fréquemment les leaders du réseau de contrebande de Koorak. Ces hommes n'ont pas vraiment d'implications dans le scénario. Ils peuvent donc servir de fausse piste pour l'affaire des Ingrams (dont ils ont quelques exemplaires en stock), ainsi

que de déclencheur dans les recherches liées au dracomorphe et aux Scales. Les figures majeures du groupe sont Allen, un humain équipé de cybernétique, et son garde du corps troll (qui ne se présentera pas). Ces deux personnages (respectivement Chef de Gang et Videur Troll) ne se montreront guère loquaces si les PJ n'emploient pas la manière forte. Et dans ce cas, ils risquent de se mettre l'ensemble du réseau à dos jusqu'au terme de leur enquête.

## Slalom géant

Quoi que fassent les PJ, ils risquent d'être tôt ou tard confrontés aux Elfes, aux Scales et/ou aux deux Européens. Autant l'enquête doit débiter lentement et paraître complexe, autant les choses vont très vite s'accélérer dès que les PJ auront rencontré l'un ou l'autre de ces trois groupes. De leur côté, Everett et Meyer voyagent entre leur hôtel et Redmond pour se tenir au courant. Ils suivent les Scales de près, ont découvert les Elfes et commencent à comprendre le lien entre ces deux factions (Djared ne les avait mis au courant de rien). Ils disposent d'une voiture de location et de deux motos de grosse cylindrée. Malgré leur discrétion, il est possible que les PJ leur tombent dessus ou qu'un rendez-vous soit provoqué. Dans ce cas, et selon le contexte, les Européens joueront soit la carte "Mêlez-vous de vos affaires" polie mais définitive, soit la "Faisons équipe", sympa mais pleine de surprises.

Les Elfes accueilleront les PJ avec méfiance, surtout s'ils sont découverts en pleine surveillance, mais baisseront leurs gardes si les PJ leur font part des clauses de leur contrat. Leurs dernières observations viennent de confirmer les craintes de Sélène et l'idée de détruire Koorak n'a rien pour leur déplaire. Les Elfes peuvent apprendre beaucoup aux PJ et, si ceux-ci se montrent dignes de confiance, ils peuvent même être invités dans les Crows pour un entretien avec Sélène. Par contre, si les PJ commencent par une confrontation explosive avec les Scales, les Elfes seront plus que méfiants par la suite. Et si le gang évite tout combat contre les Elfes, que Koorak refuse de blesser (pour le moment), les Scales se montreront très agressifs en cas d'intrusion de nouveaux étrangers sur leur territoire.

## Chez les Elfes

Sélène n'aura rien contre une petite visite des PJ sur son domaine, du moment que ceux-ci auront su convaincre la délégation de Redmond. Devant ses hommes, elle se montrera constante et dira son opposition à la destruction de Koorak. Par contre, en privé, elle confiera aux PJ que le dracomorphe cause beaucoup de tort aux liens qui unissent les Totems et prendra le temps de leur révéler tout ce dont ils ont besoin pour trouver, combattre et

défaire son fils. Après cette rencontre (qui n'est pas obligatoire), Sélène suivra personnellement les PJ depuis l'astral et n'hésitera pas à se déplacer physiquement si le combat final tourne mal.

## Koorak Land

Le complexe souterrain des Scales comporte quatre niveaux. Durant leur surveillance, les Elfes auront pu identifier deux des trois accès menant au premier niveau. En sous-sol, les PJ trouveront un véritable dédale de tunnels et de salles plus ou moins vides que les Scales ont pris le temps d'aménager en condamnant certains passages. Sur leur territoire, les Scales bénéficient d'un bonus de 2 à tous les jets de dissimulation, de discrétion et d'embuscade. Les PJ, eux, subiront un malus de 1 à toutes leurs tentatives de repérage et d'orientation. Koorak s'est installé dans un ancien poste de surveillance, une salle blindée ne comptant qu'un seul accès. Les Scales sont une bonne centaine mais, si les PJ ont pris soin de jauger leur cycle d'activité, ils auront compris que le gang est

### Le Totem Dracomorphe

Koorak est un être vil, cruel et profiteur. Il utilise la conviction de ses fidèles pour accroître ses propres pouvoirs et n'accorde sa puissance que dans le but de renforcer son armée. Les Chamans Koorak des Scales sont arrogants, violents et imbus de leur personne. Leurs seules motivations sont de servir et de protéger leur Totem vivant.

**Avantages :** tous les Chamans bénéficient de deux des supplémentaires pour les sorts de Combat et de Détection.

**Restrictions :** tous les Scales (Chamans et combattants) augmentent leurs seuils de réussite de 2 face aux attaques magiques et lorsqu'ils se trouvent à plus de dix kilomètres de Koorak (physiquement ou dans l'astral).

### Le Totem Licorne

Pour ceux qui ne possèdent pas le supplément Awakenings 2057, où sont décrits les nouveaux Totems spéciaux, sachez que la Licorne symbolise l'unité, la fraternité et le soutien. Les Chamans Licorne sont de grands guérisseurs qui vivent en confréries très soudées. Ils reçoivent un bonus de deux dés à leurs sorts de Soins et d'Illusion, ainsi qu'aux invocations des Esprits des Plaines. En contrepartie, ils perdent deux fois plus d'Essence que d'ordinaire s'ils subissent des modifications cybernétiques.

# Shadowrun

presque totalement inactif durant la journée. Le dracomorphe réunit en effet ses adeptes dans une grande salle de rituel pour puiser dans leur essence et maintenir son énergie. Les Scales sont installés en cercle et sombrent dans une transe qui permet à Koorak de lier leurs esprits, de renforcer leur ferveur et surtout de soutirer l'essence dont il a besoin. En cas d'attaque en journée, seule une vingtaine de Scales (dont deux Chamans) sera donc en activité aux différents postes stratégiques du complexe. Les Européens pourront se joindre aux PJ pour descendre dans les souterrains. Ils combattront aux côtés des PJ contre les Scales mais, au moment du combat final, se rallieront à Koorak et le défendront jusqu'à la mort, conformément aux volontés de Djared.

## Mort alitée

Le scénario a pour but la découverte progressive et la destruction du dracomorphe et de son gang. L'enquête peut traîner en longueur, en alternant rencontres, révélations et rebondissements spectaculaires, mais doit impérativement s'achever sur une confrontation explosive avec Koorak. Les deux Européens peuvent s'allier aux PJ, les combattre ou simplement les suivre à bonne distance. Selène peut quitter son territoire pour prendre contact avec les PJ du moment que ceux-ci ont été repérés par les Elfes de Redmond. Sur l'ordre de Koorak, les Scales peuvent également s'en prendre directement aux PJ et leur créer toutes sortes de problèmes. Pour tenir les PJ en haleine, la mise en scène d'incidents parallèles est fortement conseillée: cérémonies retentissantes à Redmond, meurtres perpétrés par les Scales, filature des membres du réseau de contrebande, descente de police, voire intervention discrète d'Elfes de Tir Taimgire, tout est possible. Sachez cependant que les dragons ne bougeront pas le petit doigt et que ni Lofwyr, ni Djared ne prendront le risque d'intervenir directement. Si, par le plus grand des hasards, les PJ venaient à inquiéter un des dragons, l'affaire prendrait aussitôt un air beaucoup plus corsé (envoi de tueurs, délégation elfe ou policière, etc.).

Si Koorak meurt, Lofwyr est gagnant. Il aura réussi à faire éliminer une menace pour la ville tout en conservant ses liens avec Djared. En cas de retombées ultérieures, les PJ seraient bien sûr les premiers accusés et les seuls responsables. Si Koorak reste vivant, les PJ auront vraiment tout perdu (sauf quelques kopecks). Le dracomorphe quittera momentanément Seattle pour se remettre à flot et reconstituer un gang qui pourra, à l'occasion d'un nouveau scénario, revenir causer quelques problèmes aux PJ.

**Auteur : Julien Blondel**  
**Illustration : Laurent Cagniat**

## Dans le dos des PJ

Les deux Européens sont arrivés à Seattle à J-4 par le vol de 19h42. Ils se sont installés à l'hôtel sous une fausse identité (Markus Meyer et Peter Everett) et ont pris possession de deux chambres situées à un étage d'intervalle. "Officiellement", les deux compères sont à Seattle pour négocier de nouveaux contrats commerciaux. Au jour J, ils ont déjà mené leur petite enquête et sont au courant de tous les faits relatifs aux Scales, y compris leur situation géographique, ainsi que de l'existence d'une équipe de runners (les PJ) qu'ils commencent à suivre discrètement. En bons professionnels, ces deux personnages sont extrêmement discrets. Les interactions qu'ils pourront avoir avec les PJ sont décrites plus bas.

La délégation des Elfes de la Corne compte une vingtaine d'Elfes, installés dans six bâtiments du nord et de l'est de Redmond. Tous les Elfes sont des Chamans (cf. "Les PNJ") et aucun ne porte d'arme. Ils ont pour mission de surveiller l'évolution des Scales et d'obtenir le plus de renseignements possible sur Koorak, qu'ils suivent à la trace. Les Elfes sont arrivés à Redmond aux environs de J-10 et ont réussi à éviter toute confrontation directe avec les locaux. Ils ont tout de même été remarqués par certains habitants, dont les adeptes des Totems Chien et Hibou basés dans le quartier.

Quant aux Scales, ils continuent de proliférer et d'agrandir leur territoire, conformément aux volontés de Koorak. Au jour J, ils sont un peu plus de cent et possèdent de solides contacts avec les membres du réseau contrebandier (une cinquantaine d'individus) géré par Allen et Koorak. Les Scales sortent de leur refuge souterrain chaque nuit et font le ménage dans leur quartier. Ils se sont déjà illustrés par de nombreuses actions offensives qui leur ont attiré les foudres de plusieurs gangs locaux. Koorak n'a fait aucune sortie physique mais se déplace fréquemment dans l'astral, où il a été aperçu par quelques Chamans.

## Les PNJ

### Les scales

Vingt Chamans

C 3, R 3, F 3, Ch 3, I 4, V 4, E 4, Magie 4

Réaction 5, Initiative 5+1d6, Réserve de Dés (magie 4)

**Compétences :**

Combat à mains nues 3, Combat armé 3, Sorcellerie 4, Furtivité 3.

Sorts au choix (Combat, Détection et Manipulation entre 2 et 4).

### une centaine d'homme de main

C 3, R 4, F 4, Ch 3, I 3, V 4, E 3

Réaction 5, Initiative 5+1d6

**Compétences :**

Combat à mains nues 4, combat armé 3, Armes à feu 4.

Furtivité 3, Étiquette (la Rue) 3.

**Équipement :**

Ingrams Valliant et gilets protecteurs (4/2).

### Les européens

Markus Meyer et Peter Everett

C 6 (8), R 5, F 5, Ch 4, I 4, V 5, E 4

Réaction 6(9), Initiative 9+3d6, Réserve de Dés (Combat 6)

**Compétences :**

Armes à Feu 6, Combat à mains nues 5, Furtivité 4,

Étiquette (Corpo) 4, Voiture 5, Moto 4.

**Équipement :**

au choix (cf. Shadowrun France), ou Ruger Super Warhawk, HK227-S,

Ranger Arms SM-3, vêtements blindés et gilets pare-balles (6/3 au total).

### Les elfes de la corne

Vingt à Redmond, soixante dans les Crows

C 4, R 5, F 3, Ch 5, I 5, V 6, E 6, M 6

Réaction 5, Initiative 5+1d6, Réserve de Dés (Magie 4)

**Compétences :** Combat à mains nues 4, Furtivité 5, Sorcellerie 4, Théorie magie 5.

Sorts au choix (Détection, Soins et Illusion entre 2 et 5).

### Koorak

C 12/8, R 6, F 30, Ch 4, I 4, V 7, E 10, M 6

Réaction 5, Initiative 5+2d6, Réserve de Dés (Combat 4, Magie 6) Attaque 12M

Influence, Régénération et Drain d'Essence, Sorcellerie 6

Sorts au choix (tous types de 3 à 6).