



face

dos

### A la poursuite d'A.V.I.3000

Une fois que les Clarificateurs se seront débarrassés des membres des "Corpore Metal" il leur faudra se lancer à la poursuite du robot. Sa piste est facile à suivre, il suffit de repérer les murs défoncés... Bientôt, les Clarificateurs sortent du secteur LIN et se retrouvent dans un couloir qu'A.V.I.3000 est en train de repeindre...

A.V.I. repeint le sol par bandes de un mètre de long sur toute la largeur du couloir. Le MJ dé-

termine la couleur de chaque bande en lançant 1D10.

1 : Noir (infrarouge), 2 : Rouge, 3 : Orange, 4 : Jaune, 5 : Vert, 6 : Bleu, 7 : Indigo, 8 : Violet, 9 : Blanc (ultra violet), 0 : au choix du MJ

Si les clarificateurs foulent une bande de couleur supérieure à leur accréditation, ils gagnent un point de trahison pour "se trouver sans autorisation dans un secteur d'Accréditation supérieure".

Pour éviter ces bandes, les Cla-

rificateurs doivent sauter, tels des impalas sauvages, de bande de couleur "autorisée" en bande de couleur "autorisée".

Sauter un mètre en longueur est "facile". Sauter deux mètres est plutôt "difficile", trois mètres "très difficile" et 4 mètres "extrêmement difficile"... (ces jets se font sous la Force, ou l'Agilité, au choix du joueur).

Maintenant qu'ils ont retrouvé le robot, il ne reste plus aux Clarificateurs qu'à l'arrêter. Chose au combien simple, il suffit de retirer la pile atomique pour le priver totalement d'énergie. Cette pile atomique se trouve curieusement placée sous l'engin et juste au milieu... Dès qu'un Clarificateur clairvoyant aura trouvé son emplacement et aura réussi à l'enlever (ce qui n'est pas si simple que cela car pour l'atteindre il faut se glisser sous l'engin...) le robot s'arrêtera et la mission sera remplie...

### Le décompte des points

#### Les points de loyauté :

Cette mission rapporte aux Clarificateurs 5 points de loyauté pour avoir ramené le robot plus les points alloués pour l'exécution de traîtres... (plus 10 autres points pour ceux qui sont devenus membres de la Société Secrète "Corpore Metal" durant la mission).

#### Les points de trahison :

● Etre membre d'une Société secrète : 10 points.

Cela a beau être une ruse, une trahison est une trahison et donc tous les personnages étant devenus membres des "Corpore Metal" sont des traîtres...

#### ● Posséder du matériel clandestinement : de 1 à 8 points.

Si le robot A.V.I.3000 a accidentellement "repeint" la tenue d'un ou de plusieurs Clarificateurs et que ceux-ci ne l'ont pas ôtée avant de faire leur rapport à l'Ordinateur, celui-ci conclura que le Clarificateur porte une tenue qui n'est pas de son Accréditation... D'où les points de trahison.

(le MJ détermine la ou les couleurs avec lesquelles le personnage a été repeint grâce à la table du paragraphe "A la poursuite d'A.V.I.3000".)

Dans le cas où la tenue a été repeinte avec plusieurs couleurs, ne tenir compte que de l'Accréditation la plus haute.

NB : Si la nouvelle couleur de la tenue est de couleur inférieure à celle du personnage, l'Ordinateur en conclut alors qu'il préfère cette couleur et le personnage est aussitôt rétrogradé à cette Accréditation...

#### ● Destruction du robot A.V.I.3000 : inestimable

Les familles des personnages sont intégralement exécutées et leurs cendres dispersées aux quatre vents...

Scénario  
Pierre et François Lejoyeux  
Illustrations  
Remy Lasfargeas

# EMPIRES & DYNASTIES

## LES TEMPS ANCIENS

OSEZ, RELEVEZ LE DEFI!

LA PLANETE REAH S'OFFRE A VOUS !  
L'EMPIRE QUI LA DOMINE EST EN CRISE !

79



VOTRE OBJECTIF : LE POUVOIR !

VOS MOYENS : VOTRE FAMILLE, VOTRE ARMEE, L'ARGENT ET SURTOUT VOTRE DIPLOMATIE ET VOTRE HABILITE A GRAVIR LES ECHELONS !

VOTRE FAMILLE ACCEDERA T-ELLE AU POUVOIR SUPREME ?

" EMPIRES & DYNASTIES " EST UN JEU DE ROLE ET DE STRATEGIE ALLIANT WARGAMES ET DIPLOMATIE.

GOUTEZ DES MAINTENANT CE COCKTAIL EXPLOSIF !