

STAR WARS A LONG TIME AGO IN A GALAXY FAR, FAR AWAY

Peragus II

Quand les voyageurs parlent de Peragus ils font habituellement référence aux Colonies de Mines de Peragus, un labyrinthe industriel constitué d'un archipel d'astéroïdes en orbite autour de Peragus II. Des décennies plus tôt, un incident minier provoqua une explosion qui fit se détacher un morceau de la planète et l'envoyant dans l'espace. Un geyser de matière fondue venue du plus profond de la planète, la matière devint solide dans le froid de l'espace enchaînant les débris de l'explosion comme les perles d'un bracelet formant ainsi l'archipel. L'orbite géosynchrone des astéroïde reste suspendu au dessus du trou béant de la planète. C'est un phénomène unique dans la galaxie.

Maintenant situé dans l'espace républicain, l'exploitation des mines de gaz de Peragus II avait été entrepris au départ par un groupe de marchants et d'hommes d'affaires qui fournissait la République durant la Guerre Sith contre Exar Kun. Après que les industries de la surface furent détruites, elles furent reconstruite avec précautions sur les astéroïdes, avec de stricts mesures de sécurité. En effet blasters et explosifs furent interdits. Tout ce qui peut déclencher une explosion à été banni sans exception. Peragus II est l'un des seuls fournisseurs de carburant des régions externes de l'espace républicain. La seule petite explosion peut entraîner une réaction en chaîne qui détruira toutes l'exploitation, causant de graves dommages à la République.



E-1000 Le Droïd tueur.

Ce scénario pour personnages de niveau intermédiaire (6ème) peut être joué par toutes les classes, il se passe, quelques jours avant ou après les événements de Naboo. L'histoire est très simple mais parfaitement dans le contexte. Je me permet quelques libertés envers Peragus (Sortie tout droit de Kotor II) et je m'en excuse auprès des puristes (en vrai je les e*****). Attention avec ce scénarii vous pouvez faire un carton plein, donc prudence au MJs qui aiment faire joujou avec le matos à viander. Une bonne partie de PMT.

Acte 1 Une mission comme on les aime, ce soir c'est PMT !!!

Les autorités Républicaines mandatés par le Sénat à ordre de mener une enquête sur le système de Peragus et plus précisément sur l'ancien complexe minier ou des informations ont révélés des activités douteuses et en rapport avec les séparatistes. Il faut voire de quoi il retourne et tout en rapportant l'activité en cours la faire cesser si possible.

Au fur et à mesure de l'avancée des événements, les personnages devront tenir au courant le Capitaine Atwek Mok'bar (Race Gran), par holonet sur un canal crypté.

Il leur sera remis des combinaison spatiales (choix du MJ) ainsi que des pods leurres.

Il s'agit de pods qui branchés sur un Droïd, fait croire à l'ordinateur central que tout est sous contrôle....héhé (on va dire 50 pour pas être rat)

Atwek Mok'bar



Pour cela les personnages disposeront d'un bataillon des forces de la République qui débarquera après une demande acceptée et resterons dans un espace proche.

La présence d'un Jedi est tout a fait concevable, car le temple est impliqué dans ce type d'affaires.

Le calcul de trajectoire effectué, les personnages n'auront plus qu'à partir pour Peragus, soit 1 semaine de voyage avec un Hyperdrive x2 et sans complications bien sur.

L'arrivée dans le système de Peragus ne cause aucun souci, les forces Républicaines sont au courant de la venue mais pas du but des envoyés de Coruscant. L'approche de Peragus II se fera en douceur, l'endroit semble abandonné.

Jet Informatique DD15 pour le copilote, les senseurs révèlent des détecteurs sur certains astéroïdes et des mines chercheuses... si les personnages passent en force c'est la mort quasi assurée et ils se feront repérés à coup sur, du même coup la mission risquerait bien de tourner court.

Le meilleur moyen et de scanner un « chemin » permettant un passage sécurisé, il s'agit de calculer une trajectoire en astronavigation à une échelle microscopique DD15 si informatique à 20 réussi sinon DD20 de base. Puis un jet de pilotage DD20 sera nécessaire pour le franchir. Si les personnages échouent 3 chasseurs sortent du complexes et tentent de les abattre. S'ils réussissent à les vaincre ils pourront se poser, mais Peragus II passera en alerte maximum, toutes les rencontres types gardes seront doublés, et les difficultés rehaussées de 5 et tout le monde sera sur le qui vive.

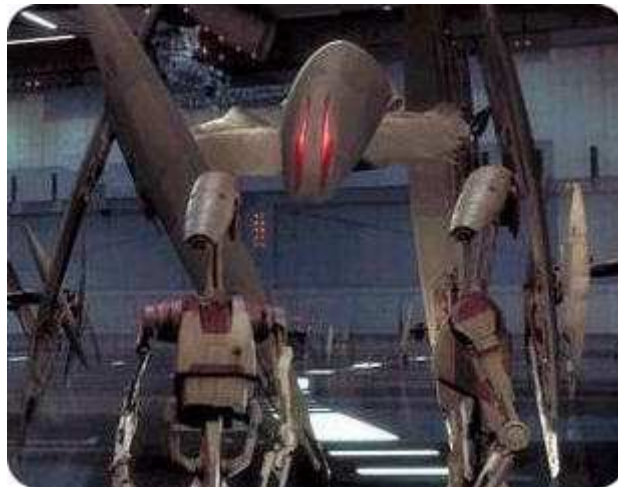
Les chasseurs sont de types : ChasseurDroïd

Les Usines Cathédrale Char Xi, installées sur la planète Charros IV, étaient affiliées à la Fédération du Commerce de nombreuses années avant le blocus de Naboo et avaient produit pour la firme passée sous le contrôle des Neimoidiens de très nombreux équipements militaires. Le concept de l'armée de la Fédération du Commerce étant basé sur des troupes entièrement automatisées, loyales et infaillibles, avec les droïdes de combat comme exemple principal, la chasse stellaire n'échappa pas à cette doctrine. Ainsi, les chasseurs que possédait la Fédération étaient des droïdes de combat similaires aux modèles d'infanterie pour leur

module informatique, mais équipés d'une structure d'engin de chasse. Les Usines Cathedral Char XI n'eurent pourtant que peu de mal à élaborer ces vaisseaux sophistiqués à outrance. En effet, le développement de technologies avancées faisait partie de la religion des Charriens XI de l'ordre de l'Haor Chall, et leurs inventions constituaient une sorte d'offrande à leur dévotion.

Les chasseurs lâchés des vaisseaux de guerre de la Fédération du Commerce étaient eux-mêmes des droides sans pilote. Lancés sur l'ennemi en une meute grouillante, les chasseurs droides constituaient des cibles aussi fuyantes que mortelles. Ils étaient contrôlés par un signal émis en continu par l'ordinateur central du Vaisseau Amiral Droïde, lequel surveillait chaque appareil individuellement, tout comme il contrôlait chacun des droides de combat. La "tête" du chasseur contenait le récepteur du signal et le cerveau informatique, et deux fentes de senseurs couplés faisaient office d'yeux.

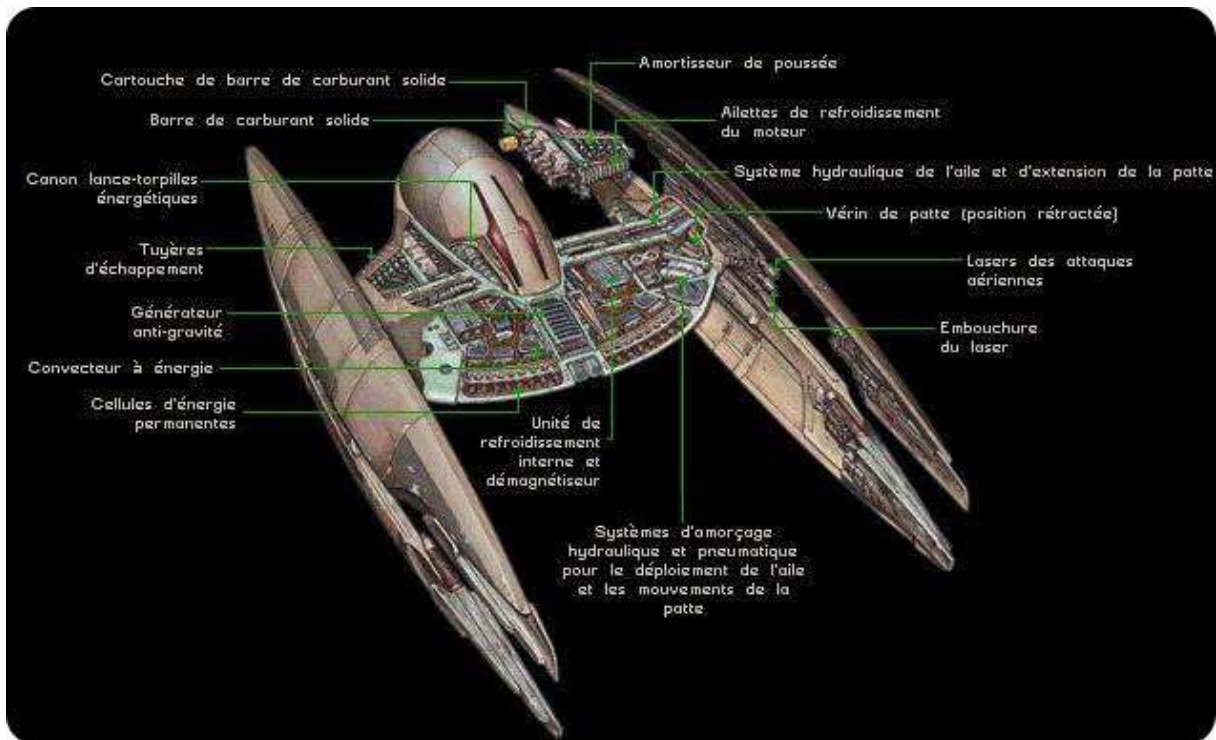
La propulsion du chasseur droïd était assurée par deux turbines subluminiques à poussée vectorielle qui permettaient des manœuvres extraordinaires, faisant de cet engin un chasseur extrêmement maniable pour son époque. En outre, il se distinguait par la consommation d'un carburant solide non conventionnel, concentré dans une chambre de combustion graisseuse, et dont il tirait son énergie. Ce carburant aux propriétés hautement inflammables conférait d'incroyables quantités énergétiques mais la vitesse de combustion du carburant limitait considérablement le rayon d'action du vaisseau. C'est pourquoi les chasseurs droïds opéraient toujours depuis un navire lourd ou une base de lancement proche. Armé avec quatre canons et deux lanceurs de torpilles énergétiques, il pouvait infliger des dégâts corrects contre d'autres chasseurs mais s'avérait totalement inefficace contre des vaisseaux lourds blindés et protégés par de colossaux écrans déflecteurs.



Un Chasseur Droïde à bord du Vaisseau Amiral Droïde

En vol, le chasseur droïde repliait ses ailes, protégeant et dissimulant ainsi ses redoutables canons laser. Dans cette configuration, il n'avait rien d'un appareil militaire et leurrait son adversaire. Rétractées, ses armes étaient à l'abri des microparticules abrasives et de la corrosion, ce qui augmentait légèrement leur précision et traduisait bien la recherche de perfection typique des ingénieurs initiés de Haor Chall. Une fois posés en terrain ennemi, les chasseurs droïdes se reconfiguraient en mode quadrupède et se mettaient en marche pour patrouiller les territoires qu'ils avaient soumis par la force. À tout moment ils pouvaient s'envoler à la poursuite d'un vaisseau en fuite, aussi aisément qu'ils avaient écrasés les populations. Inquiétant, aussi gauche qu'immense, un chasseur droïde en mode de patrouille quadrupède constituait un spectacle terrifiant : une machine à tuer sans âme, télécommandée par une intelligence lointaine.

Toujours dans le but de conserver le secret de ses machines, la Fédération avait doté les chasseurs droïdes d'un système d'auto-destruction qui s'activait si l'engin perdait pour une quelconque raison le contact avec son vaisseau de contrôle. Ainsi, la Fédération se protégeait de tout risque que son chasseur tombe entre des mains ennemies. Mais à l'image des droïds de combat de l'infanterie, si c'était le vaisseau de contrôle de la Fédération qui était détruit, comme ce fut le cas pendant la bataille de Naboo, le chasseur droïd devenait totalement inerte car coupé de son programme de contrôle. À ce défaut majeur se rajoutait le fait que l'intelligence informatique du droïde montrait souvent ses limites dans le combat, où elle faisait preuve d'un fatal manque d'initiative et commettait de graves erreurs de navigation, qu'elle compensait par des manœuvres qu'aucun pilote organique ne pouvait endurer. Ces lacunes désavantagèrent à tel point la Fédération pendant la bataille de Naboo que la vingtaine de chasseurs royaux N-1 parvinrent à tenir en échec les hordes de chasseurs droïds déployés. Néanmoins, il faut dire que les attaques massives d'engins moyens faisaient encore partie de la stratégie de bon nombre d'organisations militaires de l'époque, en outre, la défaite de la Fédération n'a pas pour autant beaucoup changé cette tactique de combat stellaire, que l'Empire Galactique remettra à l'ordre du jour avec ses Chasseurs TIE. C'étaient les chasseurs automatiques les plus sophistiqués jamais construits.



Constructeur :

Usines cathédrales de Xi Char, Charros IV **Taille :** 3,5 mètres

Capacité : Cerveau droïde automatique contrôlé à distance

Armement : 4 canons blasters, 2 lance-torpilles explosives **Défenses :** Coque non blindée

Affiliation : Fédération du Commerce

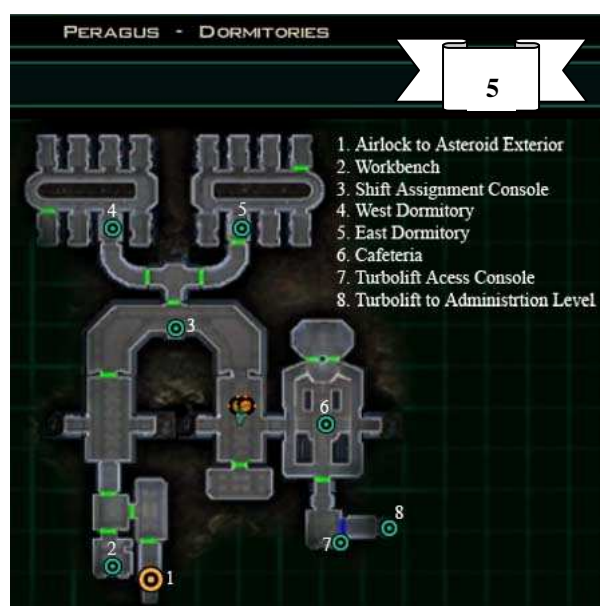
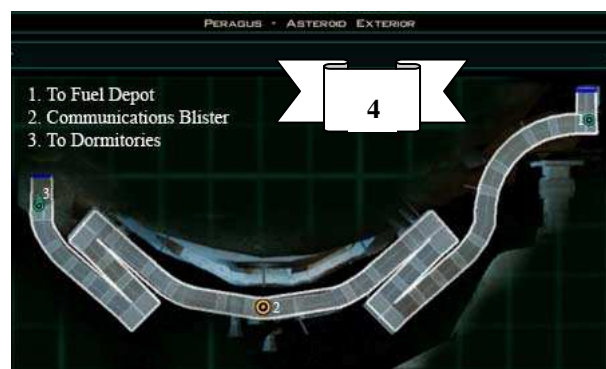
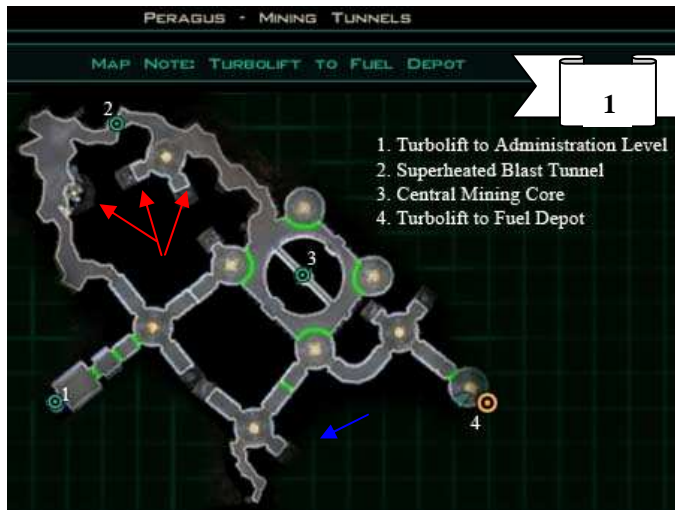


Notes sur les Pods Leurres.

Lorsqu'un droïde est détruit il émet encore des fonction pendant quelques secondes 3sc (action de mouvement) les pods magnétique à leur extrémités peuvent alors être placé dessus. Ils continuent à envoyer des signaux au centre de commande des droïds, en donnant l'impression que tout va bien. Mais que pour que cette leure fonctionne, cela suppose que les droïds sont détruit en 1 coup, sans avoir eu le temps de voir leur cible et donc de donner l'alarme.

Par la suite des chasseurs Droïds effectueront des patrouilles régulières que ce soit dans le champ d'astéroïde ou sur Peragus II elle même. Il patrouilleront par 3. Péragus dispose de 5 Escadrons soit 60 appareils (- les 3 de départ).

Une fois les ennuis franchis, les personnages arriveront au cœur du complexe minier, Peragus II elle même. Le cœur en est éteint, mais les anciennes structures semblent avoir été réaménagées. Il sera impossible de se poser dans un Hangar mais il y a suffisamment de cratère sur Peragus II pour planquer un transporteur d'importance. De la ils pourront pénétrer par l'une des multiples entrées le complexe, ils auront les combinaisons pour survivre dans l'espace (soyez chien et calculer leur réserve d'oxygène), n'oubliez pas le don G-0 Gravité et la compétences Survie pour trouver l'entrée par exemple.




1 Cm = 15 m

Complexe de Peragus II
Ce dernier est assez simple, mais durant la partie il se doit très interactif.

1 Mines.

Ce complexe a été entièrement rénové pour les besoins de la Fédération commerciale.


-1 Turbo ascenseur vers le Niveau administratif. Généralement gardé par 2 Droïds de type B1. Comme tous les ascenseurs. Les portes du SAS ci après sont renforcées et bénéficie d'une sécurité accrue de 5 points ainsi qu'un système de gaz toxique Cf.

-2 Le Tunnel « Souffle brûlant » a été modernisé pour les fabriques de Droïds, s'y trouve à présent des ateliers en tous genres. On y trouve généralement 10 savants et 30 droïds utilitaires. En cas de besoin des Droïds B1 peuvent sortir aux endroits indiqués par 3 Droïds B1 par flèches. 

-3 Le centre de contrôle de la mine a lui aussi été modifié, il accueille désormais 25 chaînes de montages qui peuvent produire des Droïds équipés. Ces Chaînes sont automatisées et se trouvent dans de vastes passerelles en hauteur. Les Chaînes sont assistées par des Droïds hovercraft et le centre de contrôle se trouve toujours sur la passerelle du centre. Les unités produites sont acheminées vers le hangar à vaisseau par 4 ou seront stockés Dans le Hangar souterrain.

-4 L'ascenseur mène au niveau 2.

Quelques notes :

- Les points jaunes sur ce niveau représente, des sources d'énergie. Ce sont de vastes piliers chargés en énergie, ils crépitent sans cesse et de vastes arcs électriques les parcourent. Tout contact provoque 5D6 de dommages. En cas de tirs perdus sur l'un de ces piliers, un arc électrique frappe les environs JS Ref DD15 pour ½ dommages, 5D6.
- Les portes symbolisées en vert, possèdent une sécurité de 15.
- Les portes hémisphérique symbolisées en vert sont en fait des champs de forces qui protègent les piliers. Ils sont quasi indestructibles et contrôles par l'ordinateur sur la passerelle ou par l'ordinateur administratif.
-  Le laboratoire du Droïd E-1000. 3 Chercheurs.
- De nombreuses caches à Droïds B1 sont prévues tout le long du complexe, à chaque fois ils arrivent par 3. Ils sont désactivés en temps normal.
- L'ordinateur sur la passerelle donne accès aux chaînes ainsi qu'au mur de force. DD20 ainsi qu'à des caméras dans le niveau DD10 et un contrôle d'ouverture ou fermeture des portes DD10. En cas de besoin un système de vapeurs toxiques à été installé par les employeurs des chercheurs à leur insu, il peu remplir le complexe en 1 mn environ sortant par différentes voies. Chaque minute passée dans le complexe demande d'effectuer un JS Vig DD15 sous perde de perdre D8 de dommages. Une fois à 0 la personnes tombe dans les vapes sans que le gaz ne l'affecte plus. Le contrôle de ce système et de l'évacuation par ventilation est sécurisé DD20.
- La personne qui garde l'ordinateur est un robot protocolaire remanié pour l'occasion, il possède des indications précises sur la marche à suivre en cas de pépins ainsi qu'un système de combat équivalent à un B1.

2 Raffinerie.

- 1 Vers le niveau supérieur du Hangar.

- 2 Station de contrôle de la Raffinerie. Un vaste ordinateur contrôlant les caméras du niveau DD 10, les portes DD10 ainsi que le ravitaillement des vaisseaux et des chasseurs droïds.

- 3 Vers les mines.

- 4 Salle de réparation des Droïds, cet atelier est en permanence rempli de droïds de réparation mono tâches.
- 5 Atelier pour Droïds de combat type Droideka séries. On peut y trouver en général 2 B1 en surveillance et un mécano.
- 6 Vers la passerelle externe.
- 7 Vers le niveau administratif.
- 8 Centre de contrôle des Droïds, gardé en permanence par 2 Droideka. Si le centre est détruit, les B1 tomberont en panne, les B2 se reprogrammeront avec des ordres simples d'éliminations de tous les êtres organiques à vue. Les Chasseur Droïd exploseront Les Droideka passeront en mode élimination des êtres organiques. Les mécas tomberont en panne. Si le centre de contrôle est reprogrammé DD20 pour chaque type de droïd, des ordres différents pourront leur être donné, sauf aux chasseurs qui exploseront.
- 9 Hangar accessible par le hangar a vaisseaux, y seront entreposés des modèles E-1000 et des pièces détachées. La porte est piégée (Code, casser le code DD25) détruisant une partie du stock et infligeant dans un rayon de 4m autour de la porte 8D6 de dommages, JS REF DD15.
- 10 Accès au vaisseau « mère » stationné sur Péragus II, il est actuellement en réparation, et pas moins de 100 mécas droïds le parcourent en tout sens. En cas d'intrusion de l'accès les Droïds souderont le niveau et le vaisseau décollera tant bien que mal, il explosera hors du champs d'astéroïdes. Si les droïds sont désactivés, ou un autre moyen utilisé, il est possible de pénétrer dans le vaisseau mère, mais ce dernier décollera quoi qu'il arrive. Dans l'ordinateur de bord DD25 on pourra trouver sa destination (Naboo si la situation se passe avant par exemple). Pour s'en échapper il faudra prendre l'un des deux chasseurs, les pirater DD20 et faire sauter leur sécurité DD20.
- 11 Accès ravitaillement pour le vaisseau mère. L'accès est condamné mais il permet à une personne d'un gabarit faible Con < 12 de ramper dedans Jet en Escape Artist DD10 ou Climb + tumble DD20.
- 12 Hangars compartimentés par des champs de force. Chacun des hangars contient une chaîne de montage automatisée, des droïds méca faisant office de manutentionnaire.

Quelques notes :

- Les champs de force et les portes sont fermées par une sécurité DD15, pour les portes symbolisées en bleues, il s'agit de sas, la sécurité s'élève à 20.
- En cas de pépins en plus des B1 présent des B2 peuvent sortir des caches (les culs de sacs).

3 Hangar à vaisseau.

- 1 Réserve. On peut y trouver des combinaisons spatiales et divers équipements dit de dernières minutes, data pad, glow rod, Tout objet de peu de valeur.
- 2 Accès au niveau inférieur de la raffinerie -9.
- 3 Contrôle du Hangar. Un ordinateur capable de calculer des routes en hyper espace, il donne l'ordre de fermeture ou d'ouvertures des portes et baies du hangar DD 15, l'accès caméras DD10 ainsi que des tourelles extérieures DD15.
- 4 Accès à la raffinerie.
- 5 Sas de décontamination.
- 6 Hangar proprement dit. C'est sans doute l'accès le plus simple en passant par la baie extérieure. 5 Droïds B2 patrouillent en permanence.

4 Passerelle externe.

- 1 Accès raffinerie.
- 2 Borne de communication vers le centre de contrôle du niveau administratif. La baie du niveau administratif donne sur la passerelle.
- 3 Les dortoirs.

Quelques notes.

- Autrefois fréquemment utilisée cette passerelle par les mineurs qui s'occupaient des structures extérieures elle est aujourd'hui à l'abandon et patrouillée par 2 B1.

5 Les dortoirs.

- 1 Accès sur la passerelle extérieure.
- 2 Ateliers et labos s'occupant principalement de l'armement des Droids.
- 3 Consoles assignant les fonctions de chacun ainsi que son état actuel et le lieu où il se trouve ainsi qu'une possibilité de communication, le tout à DD10. Contrôle des portes DD10. Système des gaz somnifères DD15.
- 4 & 5 Dortoirs Est et Ouest...à tout moment on peut y trouver D6 chercheurs et D3 techniciens. Un système de gaz somnifère peut être éjecté par les plafonniers JS Vig DD15 inconscience/idem.
- 6 Cafétéria, on y trouvera à tout moment D4 techniciens en train de tailler le bout de gras.
- 7 Ascenseur avec accès console, cette dernière se trouve dans une bulle sécurisée (accès possible DD25) et donne sur la surface de Peragus II, aujourd'hui tombée en désuétude elle doit être réparée pour fonctionner, DD20 et ½ heure de boulot. Par la suite elle permet de contrôler des caméras encore en état sur la surface de Pérégus (et ainsi voir les chasseurs Droids en patrouille, les tourelles, les mines).
- 8 Accès au niveau administratif.

Quelques notes.

- C'est l'un des niveaux où l'on peut rencontrer le plus de « vivants » la plupart ne sont pas sur leur gardes. Si l'alerte a été donnée ils sont tous équipés d'armure légère de masque à gaz et d'un blaster.

Le niveau en lui-même renferme plusieurs caches à B1, par 3 si si je vous l'ai déjà fait et ils sont désactivés en règle générale.

Pour les pillards en herbe, on peut trouver pas mal de matos sur ce genre de coin, soyons sympa une fouille en règle permet de trouver chaque objet (non non j'ai pas dit les armes et les armures) en type master craft +1 et 5000 crédits en faisant les troncs et les fonds de poches.



6 Le niveau administratif.

- 1 Cuve Bacta (3) et salle de repos.
- 2 Lobo et infirmerie. Il y a pas mal de matos de valeur, un wookie dépiauté, un...pardon ? et oui j'ai bien dit un Wookie...étrange.
- 3 Morgue, inoccupée.
- 4 Evacuation. Dans cette salle se trouve pas moins de 4 B1 et un post de contrôle secondaire, permettant d'effectuer les commandes de la plupart des niveaux mais seulement en mode Off. Il y a également 20 casiers avec des combinaisons et des fusils blasters, des pack énergétiques.
- 5 Accès au mines.
- 6 Poste de sécurité. Accès au caméras de tous les niveaux DD10 au x portes DD10 et aux enregistrement de sécurité, la plupart ne sont plus la DD10 ont été effacé DD20 volontairement. Dans cette salle des râteliers d'armes entiers...yipie yipie aïe ! Et un casier de grenades frags et de mines....gwaa trop bon.
2 Gardes en postes de types B2.
- 7 Salle de communications, centre de commandes. D'ici on tpeut tout faire, relier à holonet. En permanence des Droïds B1 par lot de 8 patrouillent. Il y a également 1 officier humain qui coordonne le tout.
- 8 Prison. Un témoins gênant, c'est un prospecteur freelance qui c'est fait chopper. Il a tout vu et sait ce qu'il se passe...il en sait même un peu trop, ce n'est qu'un témoin bidon servant à alimenter le final.
- 9 Accès raffinerie.
- 10 Accès dortoirs.
- 11 Accès aux docks externes. Une des entrées des plus facile.

Comment jouer tout ça. A première vue cela ressemble vachement à du PMT, ça en a la couleur et l'odeur, mais tout ceci n'est qu'un leurre. Le peu d'humains présents dans le coin à ordre de fuite dès que nos « héros » vont arriver. Mine de rien bien sur. Si les personnages s'en rende compte il est fort à parier qu'il vont se pauser pas mal de question.

Les fichiers des ateliers sont pour la plupart erronés et à part les B1 et B2 qui sortent de la chaîne est bidon (Craft Droïd DD25) mais bien fait. L'astéroïde à vraiment l'air de cacher une activité illégale, mais il n'en est rien ce n'est qu'une leurre, les fichiers informatiques le prouvent, il n'y a pas d'archives antérieure à 1 semaine.

Les personnes sont parfaitement au courant de la venue des personnages et même si ces derniers ne sont pas très discrets, ils feront comme si, sauf si cela devient trop évident.

Mais il se peut que certains événements viennent mettre tout ce beau plan en l'air. Par exemple si les personnages arrivent à bord du vaisseau mère et que ce dernier fini par exploser, les « acteurs » seront coincé ici, ils tireront pour tuer, mais conscient de la trahison de leur chef ils seront plus a même de coopérer par la suite. Si les personnages se montrent vraiment discret et que les « acteurs » ne les voient vraiment pas, leur parano va peu à peu monter, ils vont se mettre à patrouiller, se disperser.

Le but pour les personnages et d'en attraper le maximum vivant. Ce sera dur, en plus du vaisseau piégé, les Droïdeka sont prévus pour faire feu sur leur maître s'ils jugent que ces derniers sont capturés.

En cas de vrai pépin (genre la plupart des Droïds sont out, les personnes de la bases sont prisonnières, la base est sous contrôle ennemi, le Droïd E-1000 ; le seul en fonction surgira de nulle part, en vérité il s'agit d'une cache prévue dans le pilier central du niveau administratif. Il a pour mission l'éradication de toute forme de vie et de robots.)

Acte 2 Piège à cons.

Fin de la mission tout le monde rentre au bercail, peut être avec un rescapé de Peragus II, des prisonniers. C'est là que tout se joue ou ils auront réussi à faire parler franchement des prisonniers ou ils auront été suffisamment psychologues pour voir les failles du discours du prospecteur, ou encore ils auront découvert par eux même la supercherie.

Si l'un de ces cas ou plusieurs se présente, les personnages auront compris que Peragus n'est qu'un site factice destiné à faire croire à la création d'un super droïd. Ce qui emmènera de l'eau au moulin de Palpatine. En effet ce dernier s'appuiera sur des arguments comme celui ci pour entrer en guerre par la suite.

Suivant le rapport que les personnages vont faire ils seront soit félicité par le Sénateur (futur) lui même et recevront honneurs et récompenses, dans le cas contraire ce rapport ne paraîtra jamais et ils seront désormais suivis. Si par hasard à la suite des aventures ils prenaient contacts avec les séparatistes, cette histoire ressurgirait (légèrement modifiée) et leur accointances séparatistes soumises au grand jour.

Pour les caracs des protagonistes, les B1 et B2 et Droideka sont décrit page 373/374

Pour les techniciens prendre les Doctors page 345 en les ajustant low level.

Pour le E-1000 prendre un équivalent Droideka modifié comme suit

Def 17 WP 20 Att contact +9/+4/-1 et +9 de la mauvaise main dommages 2D6+5 critique 20 vibrolame. Aucune attaque à distance.

Pour les XPs un cota de 500 à 1000 peut être distribué en + des combats qui seront résolu par lot.



Le Droïd E-1000