

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

Ce scénario se passe 3 ans après les événements de Naboo dans ma chronologie, mais en définitive il importe peu. C'est scénario impliquant un Jedi. Prévu pour 3-4 persos de niveau 7-8. Il est assez court mais demande un minimum de réflexion.

Tueur de Jedi.

La Fédération du Commerce mène désormais une bataille ouverte et d'hors et déjà sans merci contre la République. Dirigée par Grévious et de nombreux généraux séparatistes, elle perd plus de bataille qu'elle n'en gagne, en revanche elle revient sans cesse à l'assaut, inépuisable. La chair repoussent moins vite que le métal et les alliés de la République viennent à manquer.

Récemment la Fédération du Commerce à mis à jour un ancien cimetière sur Deneba datant d'il y a 4000 ans. Les Krath, aujourd'hui éteint, combattaient les Jedis à l'aide de droïds. C'est ce cimetière que la FdC à exhumé. Après récupération des carcasses, ils commencèrent à travailler sur un projet de combattant parfait, anti Jedi.



Info : Les Krath étaient une société secrète d'adeptes du Côté Obscur, fondée 4000 ans avant la Guerre Civile Galactique par de jeunes nobles corrompus originaires du Système de l'Impératrice Téta. Les membres des Krath, Satal et Alema Keto, en s'étant plongés profondément dans les secrets de la magie Sith, devinrent si corrompus qu'ils instiguèrent une campagne militaire destinée à obtenir la suprématie sur les sept mondes du Système Tétien. Ce n'est que lors de la Bataille de Koros Major, où les forces coalisées des Jedi et de l'Ancienne République attaquèrent les forces des Krath, que les adeptes du Côté Obscur décidèrent d'une contre-attaque afin d'éliminer les Jedi, les seuls êtres capables de leur donner du fil à retordre.

L'instrument parfait de la revanche des Krath fut un droïde de combat à la fois agile et mortel. Construit en grandes quantités dans les profondeurs des fonderies de Cinnagar, le droïde de guerre krath était plus une machine destinée aux assauts éclairs qu'aux batailles rangées, sa structure lui permettant une plus grande souplesse dans ses mouvements pour des attaques rapides visant à submerger l'adversaire. Pour les aider dans cette tâche, les droïdes sont équipés d'une matrice cognitive aux capacités toutefois limitées, comprenant des ordres

simples : frapper vite et fort en éliminant en premier lieu les menaces les plus importantes. Cette simplicité de conception, allié au fait que les Krath souhaitaient plus un droïde agile que solide, ont grandement réduit le coût et le temps de production pour créer une petite armée de ces droïdes.

Les droïdes de guerre krath emportent avec eux deux types d'armement. Dans une de leurs mains, chaque unité manipule une épée courte pour tailler en pièces ses ennemis; quant à l'autre main, elle incorpore un ensemble archaïque de mise à feu à impulsions ondulatoires ressemblant à un arc. Des épines à induction situées sur cet arc servent de bobines à convertisseurs d'énergie, et génèrent les impulsions ondulatoires constituant la décharge tirée par l'arme, qui peut également servir, le cas échéant, de lance dans un combat à courte portée grâce à ses extrémités affûtées. Pour accentuer encore son agilité impressionnante due à son squelette filiforme et léger, le droïde krath est équipé d'une paire de piston prenant appui sur ses jambes, ce qui lui confère une plus grande détente pour les sauts.

Pour tester les capacités sur le terrain de leur nouvelle machine de guerre, les Krath n'eurent pas à attendre longtemps : ils virent l'occasion idéale d'humilier leurs adversaires, ainsi qu'un test grandeur nature pour leurs droïdes, lorsqu'ils apprirent qu'un grand rassemblement de 10 000 Chevaliers Jedi devait se tenir sur la planète Deneba.

Pour que la manœuvre ait une certaine efficacité, les espions des Krath altérèrent la programmation des droïdes serviteurs présents sur place afin qu'ils sèment la peur et la confusion dans les rangs des Jedi, juste le temps pour que leurs droïdes de guerre entrent en action. Pour pouvoir débarquer leurs droïdes de guerre, les Krath embarquèrent leurs unités de combat dans un vaisseau tétien camouflé et mêlé aux autres vaisseaux stationnant en orbite de Deneba; une fois que le vaisseau fut suffisamment près de l'atmosphère de la planète, il largua une centaine de capsules de sauvetage modifiées, chacune d'elle contenant un droïde krath.



En quasi-synchronisation, les droïdes servants altérés se retournèrent contre leurs maîtres et semèrent la panique, laissant le temps aux capsules d'atterrir et aux droïdes d'émerger armés des cratères encore fumants. L'effet de surprise est un atout non négligeable lors d'un affrontement, et cela fut encore prouvé lorsque des douzaines de Jedi tombèrent sous les coups des tueurs mécaniques des Krath. Le Maître Jedi Arca Jeth réussit à mettre en pièce

beaucoup de ces automates de combat rien que par l'utilisation de la Force, en créant un dysfonctionnement dans les circuits internes des droïdes, mais cela ne l'empêcha pas de succomber face à un tir de barrage sous les yeux de son élève Ulic Qel-Droma.

Bien que cette action n'était pas réellement destinée à anéantir les Jedi, qui sortirent vainqueurs de la confrontation, le bilan fut horrifiant pour les gardiens de la paix et de la justice, mais cela n'eut pas l'effet escompté par les Krath : au lieu de démoraliser les représentants de la République et les Jedi, cette attaque ne vint que renforcer leur détermination de mettre fin aux agissements des Krath, qui furent éliminés durant la Grande Guerre des Sith. Curieusement, lors du conflit galactique, les Krath n'utilisèrent plus leurs soldats mécaniques, qui pourtant avaient prouvé leur efficacité pour un coût de production relativement modeste.

Acte 0 Moi j'aurai voulu être....

Durant l'évolution de ce projet, l'un des scientifiques de la FdC se fit limoger pour avoir pris trop de liberté dans sa création de prototype, notamment au niveau des centres de contrôles à distances, remplacés par des processeurs comportementaux.

De rage le scientifique vola son prototype et jura de revenir à la FdC en triomphe. Pour cela il devait prouver à la FdC et au monde son génie et la suprématie de sa création.

Note au MJ, le scientifique aura besoin d'argent pour accomplir son œuvre, il est temps de ressortir l'un des méchants de votre campagne, qui sera le magnat des finances de l'ombre. Le projet du scientifique fou peut parfaitement aller dans son sens (test des persos, disparition des Jedis)

Le scientifique continua plusieurs années à avancer son projet et à l'approche de la guerre, il senti qu'il était temps de refaire parler de lui. Il savait pertinemment que la FdC avait laissé tombé le projet Krath. Sa machine à tuer fin prête, capable d'adaptation, d'évolution en fonction des situations et des erreurs commises. En outre un système de sauvegarde permettait de préserver le droïd de toute perte de données.

En cas de destruction, un module de survie se mettait en route ; ou encore lorsque le droïd sentait le danger il pouvait activer un transfert de données à une distance de 50 km. Tout cela en moins de 20 secondes. Le nouveau corps, héritait donc de l'évolution du dernier et ainsi de suite.

C'est ainsi que tout commença. Des Jedis commencèrent à périr.

Acte 1 Enquête à la Sherlock.

Note au MJ, les indices se présentent de façon non chronologique et peuvent être découverts dans le désordre.

Les personnages seront agressés une première fois dès qu'ils commencent l'enquête. Le Jedi, doit être seul, le droïd fait mine de l'attaquer, dès qu'il est mis en péril, il fuit.

Les indices.

- Jusqu'à présent 5 Jedis sont mort, en l'espace de 15 jours. Ils étaient de niveaux différents, mais tous des combattants aguerris.

- Sur 3 lieux du crime, on a retrouvé une carcasse de droïd détruite (les morceaux ont été trouvés sur un rayon de 8m). Aucun N° de série. Le modèle peut être reconstitué en partie (Craft Droïd DD20) il est de modèle inconnu. Type Humanoïde, les persos peuvent avoir les caractéristiques fondamentales.
- Le premier Jedi « Carlson Evens/ Humain » est retrouvé la tête enfoncée dans un mur des bas fonds de Coruscant. Il s'y rendait pour rencontrer un agent espionnant l'Alliance Intercorporation. Cet agent ne l'a jamais vu.
- Le second Jedi « Ral Dor/ Keldor » est retrouvé sur une baie land-speeder. Ces deux yeux brûlés et le plexus enfoncé. Il revenait au temple après avoir pris un repos de 3 jours sur sa planète natale.
- Le troisième « Gertwivtz Sendre/ Twil'ek » a été retrouvé mort dans une cantina huppée où il discutait avec son Padawan. La vitre brisée et un trou dans la tempe, type laser. Ce dernier avait déjà fait 2 rapports d'agression dans la semaine précédente. Un Droïd de type inconnu, l'a agressé une 1ère fois, seul à la sortie d'un entrepôt et la seconde le lendemain avec son padawan à la sortie d'un hangar où il partait acheter un chasseur pour une mission prochaine.
- Le quatrième « Eliot De Feress/ Humain » a été retrouvé mort avec son meilleur ami. Un ami d'enfance travaillant dans les commandos spéciaux des forces de la République. Ils fêtaient la retraite de cet ami et ont été retrouvés dans une ruelle, un chapelet de grenade aurait explosé à leur proximité. Un premier rapport d'agression du Jedi datant de quelques heures avant sa mort est retrouvé dans les archives de son datapad. Ce dernier n'est pas parvenu au temple.
- Le cinquième est dernier, est un Jedi instructeur « Pablé Accosta/ Humain » il est mort suite à 2 rapports d'agression par un droïd, le premier à la sortie d'une manufacture d'armes, ils venaient récupérer des armes d'entraînement modifiées. Le second suite à une altercation avec un gang des bas fonds, une roquette a touché la zone. Il est décédé ce matin suite à l'explosion d'une partie du plafond d'un centre commercial où il se trouvait. Il semblerait que le Jedi se soit volontairement mis sous la partie effondrée pour le retenir quelques instants permettant ainsi aux personnes présentes de s'enfuir, d'après témoignages et vidéos. D'après les vidéos, il répondait à son com link à ce moment-là, son visage a marqué une certaine surprise et il a agité. À noter que le com link est détruit.
- Les Droïds ont été trouvés successivement sur le 3ème, 4ème et 5ème. Le premier suite au duel à la sortie de l'entrepôt, Le second a été trouvé dans les ruines provoquées par le chapelet de grenades, le troisième a été découvert à la sortie de la manufacture d'armes. Les autres fois, le rapport mentionne que le droïd s'est échappé.
- Tactiquement (DD 15) les agressions ont toujours eu lieu dans des endroits laissant peu de chance aux Jedi.
- En étudiant de près les carcasses on peut s'apercevoir de certains petits détails. Le disque contenant la mémoire du Droïd est vide. Comme formaté. Informatique DD15. Ce dernier est blindé à base de Cortose.
- Toujours sur les carcasses on peut retrouver des traces d'explosifs, Démolition DD15 ou Craft Droïd DD20, il semble que les droïds en question portent une charge lourde, genre module d'autodestruction. Démolition DD20, le minuteur se déclenche directement par le droïd après un laps de temps de 20 secondes.
- Toujours sur les carcasses, Craft droïd DD 20, présence d'un module de survie dans le torse, lorsque le Droïd est détruit ou désactivé, cette « batterie » se met en route et alimente le disque mémoriel et un groupe émetteur. Ce module est blindé par un alliage à base Cortose, résistant aux sabres laser.

- Toujours sur les carcasses, craft droïd DD15, présence d'un module émetteur et récepteur. Le module émetteur est blindé à base de Cortose et possède une protection contre les parasites. Craft DD20 L'émetteur/récepteur à une portée de 50 km.
- Il possède une connexion à Holonet. Chacune des carcasses c'est connecté avant de commettre le crime, Informatique DD15, la connexion dure le temps de trajet temple-lieu de l'homicide DD20 A chaque fois il a téléchargé les plans des lieux traversés DD25.

Acte 2 On peut dire qu'il est bon !

A ce stade de l'enquête les personnages devrait déjà avoir fait quelques déductions logiques. Reste le choix des proies, le départ et la finalité et bien sur qui est derrière tout ça.

Les déductions logiques (dans l'ordre des indices proposés) :

- Un tueur qui agit sur aussi peu de temps et aussi soudainement n'a pas le profil type du sérial killer ou du murder killer. Il s'agit probablement de quelqu'un qui médite son coup depuis longtemps, qui a très certainement l'intention de faire parler de lui ou de prouver quelque chose à quelqu'un (Sense motive DD20).
- Le fait que ce soit des droïds qui soit utilisés prouve que la personne qui est derrière tout ceci est sûrement un technicien ou travaille avec untel, de plus Connaissance Histoire DD25 le modèle utilisé ressemble à si m'éprendre aux droïds de Krath utilisé contre les Jedi quelques millénaires plus tôt.
- Les 5 meurtres ont un point commun, le modus operandi. A savoir des phases de rencontres (A, B, C, D, E) – (Duel, Dommages de masses si alliés, Sniping si trop fort, utilisation d'une couvertures de préférences des innocents pour mettre en porte à faux le Jedi, E étant inconnu, destruction de masse).
- Les 5 meurtres ont un autre point commun, ils se sont produit à chaque sortie (comme pour le Jedi PJs) du temple, il y a donc d'une quelconque façon un moyen de savoir quand la victime sort du temple.
- Vu aux endroits ou ont eu lieux les meurtres, le droïd doit se servir de plans téléchargés sur Holonet pour prendre à défaut le Jedi. Tactique DD20 il utilise cet avantage pour avoir un effet de surprise, une porte de replis, si la tendance vient à être inversée il sera sûrement plus faible. De plus cela permettra sans doute de le localiser.
- Les carcasses retrouvées sont vidées de leur mémoire, cette dernière a probablement été transférée via l'émetteur. Donc sur une zone de 50km de rayon Vu l'endroit ou se trouve les meurtres sur Coruscant on peut en déduire que la base réceptrice est mobile. Donc le Droïd a un comparse, probablement la personne qui est derrière tout ça.
- Au vu du système de destruction, du système de survie, il est à parier que la mémoire se vide en moins de 20 secondes avant la destruction du droïd.
- Vu ses techniques de combat (connaissance tactique DD20) il est probable que le droïd évolue d'un meurtre à l'autre, fait confirmé par le transfert de la mémoire (Informatique DD 20).

Reste maintenant à coincer le pourri et son tas de ferraille.

La meilleure piste à creuser et la plus rapide, consiste à tracer les relevés de sortie des membres du temple et voir qui y a accès. Le traître sera facile à démasquer, le faire parler est une autre histoire, après tous les PJs sont des gentils et on est pas à COPS. Le traître a été payé par un tiers pour espionner les allées et venues des Jedis en retransmettant les données à un contact, lui même payé pour remettre les données à noter scientifique fou. De plus il remet

également les fiches médicales des Jedis. Ainsi le droïd est au fait des blessures existantes sur les Jedis, profitant de cela pour causer plus de dommages.

L'autre piste consiste à le repérer en utilisant le Jedi comme appât. Que ce soit de visu ou en le traquant par informatique en attendant qu'il se connecte à l'holonet.

Au vu du nombre de possibilité pour le coincer (car il est sur qu'il doit y en avoir d'autres) je mettrai les difficultés aux alentours de 25. Chaque fois que les personnages tenteront quelque chose, le Droïd passera à l'attaque.

Si il se sent menacé ou position de faiblesse (ce qui ne serait manquer) il se téléchargera dans un nouveau corps.

Si les personnages trouvent un moyen pour éviter le téléchargement, le Droïd repartira avec sa dernière programmation (sauvegarde oblige), si les personnages arrivent à remonter le signal de transfert (ce qui nécessite le transfert et que les personnages se branchent sur le droïd, effectue un jet informatique DD25 et survit à l'explosion...*héhéhé*).

Dans ce cas précis, il y aura course poursuite entre le technicien et son droïd pilote (manquant d'initiative mais plafonnant à 20 de pilotage) durant ce temps, il se rapprochera de sa base et lancera un transfert (ainsi donc les Pjs auront le rayon probable ou se trouve la base). A partir de là le droïd téléchargé tentera de sauver son maître en supprimant ses poursuivants. Le maître gagnera du temps (tactique DD15) et le droïd mettra 5mns pour arriver en speeder. Les persos peuvent également tenter de la jouer fine, lâchant du lest dans la poursuite puis jouant la filature (DD 15, c'est pas un pro).

Il n'est pas dit que les personnages arrivent à le coincer....donc passons à l'étape suivante (l'action finale pouvant arriver plus tôt donc).

Acte 3 Ca se complique.

Si les personnages ont subi 5 attaques ou qu'ils ont décidés de se cloisonner (nouvelle cible). Ils reçoivent un rapport d'un Agent Mystique (Jedis spécialisé dans l'infiltration) introduit au sein de la Fédération du Commerce. Voilà le succin contenu.

Déclaration du Sulustan Dumb Arun.

« Cela fit quelques semaines que je reçois des armes Jedis. Au nombre de 5. J'ai décidé de quitter la FdC pour des raisons personnelles. Je suis prêt à témoigner et indiquer quel est la personne qui me l'envoie ; si vous coopérez à mon extraction. Je serai en voyage d'affaire sur Coruscant dans 48 heures à bord du zeppelin Danaïde, ce sera à ce moment que vous aurez le plus de possibilités. » Fin de transmission.



Le conseil des Jedis et la République voit dans cette extraction un double coup à jouer. Permettant d'une pierre 2 coups, la fin des exactions du meurtriers et un allié contre la FdC (il aura forcément des infos).

Dumb Arun est le chef de projet de nouveau prototype droïd.

Reste à monter une extraction en bon et du forme suivant les infos ci-dessous.

Acte 3' « Opération œuf à la coque ».

Le zeppelin Danaïde à un parcours précis que l'agent mystique peut donner sans problème (*C'est le moment pour introduire un PNJ ou PJ*). En observant le parcours en 3D on peut voir

qu'il passera à un moment donné sous l'arche Falco, un bâtiment décoratif de Coruscant culminant à plusieurs centaines de mètres de haut. C'est un haut lieu touristique où des centaines de personnes prennent habituellement des photos panoramiques. Pour l'occasion la République fera circonscrire le pont pour cause de travaux. Les agents sensés y travailler seront des hommes de la République dont les PJs (sauf si ces derniers ne veulent pas s'impliquer). Lorsque le zeppelin passera dessous le commando utilisera la technique dit du saut de l'ange, arrivant par filin à hauteur de la cabine du zeppelin, ils n'auront alors plus qu'à agir en pénétrant, enlevant le Sulustan avant de regagner le pont et de s'enfuir. Le Sulustan sera accompagné de plusieurs dignitaires de corporations diverses, il s'agit de ne pas les blesser, les gardes seront sans aucun doute des droïds.

Quelques difficultés ; pour accomplir le saut de l'ange parfaitement et atterrir dans le salon du zeppelin il faut réussir un jet d'acrobatie DD20, en cas d'échec de 5 ou -, l'acrobate se scotchera contre la baie vitrée sans pour autant la briser, il faudra qu'il la brise en lui infligeant 15 points de dommages en 1 round, dans le cas contraire il sera considéré comme ayant raté de 6+. Dans le cas où il rate de 6+ le zeppelin aura trop avancé et le personnage sera agrippé à la toile du zeppelin, il aura ou la possibilité de remonter ou de se détacher et descendre par lui-même (grimper DD20) une chute s'avère mortelle.

Une fois dans le salon privé, les adversaires potentiels du commando seront considérés comme surpris, mais à moins d'une réussite de 5+ sur l'acrobatie et un jet de Volonté réussi à DD 15+, les personnages ne pourront pas non plus agir ce round là.

Il bénéficieront néanmoins du Flat flopped le round suivant si leur initiative est supérieure. Les adversaires sont des super droïds au nombre de 12. 8 seront occupés et détruits par les commandos Républicains et le reste sera pour les PJs. Il y a 2 difficultés, la 1^{ère} réside dans le fait que chaque tir raté que ce soit de la part des adversaires ou des PJs aura 20% de toucher un dignitaire (pour le commando le % sera égal à celui des PJs), la seconde difficulté résidera dans un personnage (le barman) qui est un garde du corps « général » censé gérer tout débordement. Si la situation lui échappe, ce qui ne serait manquer d'arriver il gueulera un « tout le monde à terre » et arrosera au blaster canon à trépied (le bar comprend une modif et un droïd pour utiliser tout ça). Il y a également 2 droïds protocolaires, comme tous les droïds protocolaires, ils sont là pour donner un côté fun à la situation.

Une fois le Sulustan récupéré, le commando pourra prendre la fuite. Le zeppelin sera interpellé par les forces de l'ordre quelques temps plus tard pour une enquête en règle (ben voyons).

Dumb Arun remerciera les personnes qui l'ont enlevé. Il expliquera brièvement qu'il n'est plus en accord avec les projets de la FdC. Pour ce qui est du savant fou, il s'agit de Hobbard Dundley un humain qui a réellement péché les plombs. Il leur racontera toute l'histoire et restituera les 5 sabres laser au Temple faisant ainsi amende honorable.

Il donnera volontiers l'adresse de l'entrepôt où se gère toute cette petite affaire. Autant dire que ça va être la GUERRE.

Acte 4...fallait s'y attendre, c'est la guerre.

Les personnages prendront sûrement un commando pour aller cerner l'endroit qui se trouve dans les bas fonds. Mais Hobbard a prévu ce genre de chose et a décidé en cas de coup dur, de retourner la situation à son avantage, pour prouver à la FdC que le Droïd est à la hauteur.

Lorsque les personnages vont arriver il déclencheront un détecteur infra rouge (sauf y penser) ou la porte se mettra à couiner si elle est forcée. A l'intérieur une armée de droïds attend, ils sont largement en nombre par rapport au commando et vont rapidement le submerger (1/5), sortant de partout, tels des fourmis grouillant sur chaque surface. Tout en jouant la situation laissez le commando se faire enfermer dans un cercle de droïd, le 1^{er} qui pète....

Les PJs ont 2 options, ou il se sont laissé enfermés et il s devront réagir de l'intérieur ou ils se sont carapatés et ils auront pus de latitude pour agir de l'extérieur (prévenir le reste des autorités, le temple...) mais ce sera moins fun.

Soudain débouche Hobbard dans une armure de combat modifiée, un pique de force à la main, sur un genre de disque anti-grav. Le sourire du dément au lèvres. Rire de dément puis ; « Vous aller assister à ma toute dernière génération de Droïd, il est unique, il est la somme de ce que Methos à appris, vous allez mourir mortels » Rire de dément.

A cet instant le toit de l'entrepôt vole en morceau, puis une forme humanoïde en émerge...20m de haut, tout en acier et en boulons. Ca va chister. Il est possible que les personnage ne puissent en venir à bout, auquel cas l'intervention de Mace Windu et un commando de la République sera des plus appréciable. Il faudra en plus intercepter Hobbard qui restera jusqu'au bout avant de tenter de fuir, une dernière sauvegarde sur lui.

Conclusion.

Tout est bien qui fini bien. Les personnages sont portés en triomphe. La FdC présente officiellement des excuses pour Hobbard, mais pause aussitôt une procédure à l'encontre de la République pour l'enlèvement de Dumb.

XP 1000. Si ils ont du faire l'extraction -500 (mais ils gagnent les XPS des combats). Si Hobbard arrive à fuir -500.

Protagonistes.

Methos le droïd qui évolue.

Thug 8ème. Code D

For 10 Dex 18 Con 12 Int 14 Sag 8 Cha 6

Init : +6 ; +4 (+2 téléchargement des lieux). CA : 19 ; +4 dex +3 class (+2 téléchargement des lieux). RD 3 PV48 Blessure 12. Speed 12m JS Vg +7 Ref +6 VI +1.

Attaque +12/+7 distance, généralement blaster 3D8 portée 10m, critique 19-20.

Attaque +9/+4 contact, généralement punch à 3D4 critique 20.

Compétence Equilibre, saut, grimper, acrobatie 10 ; Ecoute, détection, 5. Pour simuler le téléchargement +4.

Dons, Ambidextre, tir à bout portant, maîtrise d'armes diverses, armure légère.

Methos est construit sur un principe lui permettant de pousser sa structure au-delà de la norme, ainsi tout en se fragilisant il peut atteindre des performances hors normes.

Pour simuler ce fait il peut accomplir :

- Course, saut décuplé 4 point de vitalité.
- Punch destructeur 4 point de vitalité, +D4 de dommages, critique 19-20.
- Rayon énergétique des yeux, 1 cible portée 10m dommages 3D6, critique 20 4 points de vitalité.

- Attaque rapide ; +1 attaque au contact, toutes es attaques se portent à -2. 4points de vitalité.
- Pour simuler son évolution il gagne +1 (max.+5) entre chaque rencontre à l'ensemble de ses jets d'attaques et de compétences visant les PJs.

Hobard le savant fou.

Expert 10éme. Code C

For 8 Dex 8 Con 12 Int 16 Sag 12 Cha 10

Init -1 CA 12. RD 7 PV 33 blessure 12. Speed 6m en vol 12m. JS Vg +8 Ref +2 VI +4

Attaque +6/+1 Pique de force 2D8-1 critique 20 DC stun 15.

METHOS le géant.

Thug 8éme taille colossale. Code G.

For 45 Dex 11 Con 48 Int 14 Sag 8 Cha 6

Init : -8 ; CA : 14 ; +2 dex +3 class - 1 taille RD 10 PV- Blessure 384. Speed 12m JS Vg +27 Ref +3 VI +1.

Attaque +1/-4distance, rayon 3D8 portée 25m, critique 20.

Attaque +1 distance missile 8D6 portée 100, critique 20 explosion rayon de 4m, munitions 18.

Attaque +19/+19/+14/+14 contact, griffes 4D6+17 critique 20.

Ecrasement +19 4D6+17, jet de lutte ou immobilisé.

Sont déjà décompté les malus de taille et pris en compte les différents dons.

METHOS

Hobbard

