

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

Deep Blue ou vive l'esclavage !

L'Alliance intercorporations (Son influence considérable était symbolisée au Sénat par son Magistrat, Passel Argente. Argente dirigeait par ailleurs Lethe, le plus puissant des conglomérats, dans lequel travailleurs et clients étaient fanatisés. L'Alliance Intercorporations se rangea aux côtés des Séparatistes avec la promesse de profits énormes. Passel Argente offrit ses forces militaires sur Geonosis au Comte Dooku et ses armées de droïdes à la cause, en particulier son terrifiant Droid Tank.) possède un secteur de la galaxie, connue sous le nom de « *Corporate Sector* ». Ce dernier se trouve sur la bordure extérieure du quadrant NE. La planète capitale est pandémonium. Cet octroi implique notamment l'ingérence dans les affaires des indigènes. Le respect des lois de la république doit être total ; et jusqu'à présent il n'y a eu que de très rares heurts. Dans ce secteur, l'Alliance intercorporations (que nous nommerons AI pour plus de commodité) gère les ressources pour que les corporations en bénéficiant en profitent au mieux ainsi que les peuples présents. De plus elle est autorisée à effectuer des recherches, prélèvements sur toutes les ressources qu'elle pourrait y découvrir. Puis avec acceptation de la république en recueillir une partie des bénéfices (le restant étant divisé équitablement entre la République et les indigènes).

Seulement voilà, quand le magot est trop gros ça pose un problème.

Sur la planète DeepBlue, les explorateurs de l'AI ont découverts de riches gisements de Quantum (Ce matériaux qui servira par la suite à l'alliage du Broyeur de Soleil). Le gisement est riche en général mais se situe sous l'eau, dans les profondeurs abyssale habitée de créature titanesques. L'AI à rapidement compris l'intérêt du peuple indigène. Ces êtres amphibiens constitueraient de formidables mineurs. Cela fut sans compter leur refus (tournant autour de la liberté et d'autres principes idéologiques et mystiques que je me refuse à développer ici). AI pris donc un certain recul, mais rapidement elle décida de passer à l'offensive. Elle fit appel à une organisation criminelle ; Le Soleil Noir (Le Soleil Noir est une organisation criminelle présente dans toute la galaxie. Au temps de sa splendeur, son empire s'étend de Coruscant jusqu'à la Bordure extérieure et comprend des milliers d'agents et d'hommes infiltrés. C'était durant cette période l'un des meilleurs service de renseignement de la galaxie, meilleur que le réseau Impérial ou Bothan. Le chef du Soleil Noir est secondé par neuf "Vigos" (un ancien mot tionesse signifiant "neveu") qui dirigent chacun un territoire donné et une grande liberté de mouvement. L'apogée du Soleil Noir survient grâce à l'influence d'un Falleen connu sous le nom de Xizor, directeur d'une importante compagnie de transport interstellaire qui servira de couvertures à maintes reprises. Durant quelques années, Xizor régna en main de maître avec son bras droit le droïde Guri mais son opiniâtreté à vouloir se venger de son plus mortel ennemi : Dark Vador, le conduisit à sa perte lorsque le Seigneur Sith détruisit la station orbitale du Falleen.



Guri et Xizor

L'organisation qui avait déjà connu des situations similaires, notamment lorsque Dark Maul assassina Alexi Garyn le chef du Soleil Noir à l'époque, fut secouée mais ne plia point. Diriger une si secrète organisation attise les convoitises et la bataille pour la succession fut rude. Savan, la nièce de Xizor, fut la plus prompte et failli réussir à prendre la place de son oncle mais son projet échoua et l'organisation s'affaiblit de plus en plus principalement par le manque de carrure des dirigeants. Finalement, après avoir été scindée en deux par le Moff Flirry Voru, qui était corrompu, et par le seigneur Dequc, qui donna à sa partie le nom de Nébuleuse Noire, l'organisation périclita au point de disparaître à tout jamais.).

Le Soleil Noir fort de Corporations servant de façades se posa donc sur DeepBlue. Des papiers furent créés quant à l'exploitation légale de l'endroit datant de plusieurs années. Puis ils dépêchèrent des troupes aux points de gisements. A ces endroits ils réduirent les indigènes en esclavages et commencèrent leur besogne. Ainsi c'est pas moins de 15 villages disséminés sur DeepBlue qui passèrent sous le contrôle de l'organisation criminelle. Le gisement était récolté toutes les semaines par un cargo de l'AI en orbite géostationnaire en échange de Crédits.

Ce scénario met l'accent sur les événements antérieur à Naboo. Certaines des données me sont inspirées par la Trilogie des Esclaves, épisode 1, une mini campagne amateur de très bonne qualité. Il s'adresse à des personnages de niveaux 4., la présence d'un jedi est nécessaire. (Nombre de libertés sont laissées au MJ, donc un MJ expérimenté est conseillé)

La mission consiste à stopper les activités du Soleil Noir, rendre aux indigènes leur liberté et enfin prouver l'implication de l'AI...même s'il y a peu de chance que cela aboutisse.

Le groupe est formé par les autorités de la République. Un vaisseau de transport a été intercepté alors qu'il pénétrait de façon illégale dans l'atmosphère de Coruscant. Après un contrôle de la cargaison et des papiers de l'équipage il c'est avéré, que les hommes d'équipages était des criminels travaillant pour le compte du soleil noir. Ces derniers transportait des lingots de différents minerais. Ils n'ont pas encore parlés sur le but de leur venue à Coruscant. Dans l'attente de résultats plus probants ils ont été soustraits au regards des médias. C'est la que les personnages vont intervenir. La République les a choisi pour la ressemblance de l'un d'eux (ou de tous à vous de voir) ainsi que le nombre. Les personnages seront travestis en criminels, avec papiers et tout ce qui s'ensuit, ils possèderont le même équipement. Ils n'auront que la durée du voyage pour se familiariser avec la psychologie des personnages qu'ils imitent. Leur vaisseau (Le Transport Gozanti fut créé une cinquantaine d'années avant la bataille de Yavin par la Corellian Engineering Corporation en tant que cargo moyen. Cet appareil de 53 mètres de long, aux lignes angulaires fut conçu durant une période de paix relative, ce qui explique son absence totale d'armement et de boucliers. De plus, sa vitesse subliminique est relativement faible (20 MGLT), et son hyperpropulsion seulement de classe 3. Le Gozanti peut emporter 100 tonnes métriques de fret dans ses soutes et nécessite un équipage de onze membres et deux navigateurs.



A l'époque de l'Invasion de Naboo, le Gozanti représentait la majeure partie des cargos utilisés par les Hutt pour leur contrebande d'épice, et le contrebandier Borvo le Hutt utilisait son Gozanti pour faire de la contrebande d'armes entre Tatooine et Naboo au bénéfice de la résistance en dépit du blocus de la Fédération du Commerce. Mais Borvo, en hutt d'affaire avisé traitait également avec la Fédération en déportant des citoyens de Naboo vers Tatooine où il les vendait comme esclaves. Lorsque le capitaine Kael de la résistance Naboo apprit la vérité, il affronta le Hutt qui le tua, mais ses hommes le vengèrent en assassinant Borvo et détruisant son vaisseau.)

Modèle: Transport Gozanti

Constructeur : Corellian Engineering Corporation

Longueur : 53 mètres

Equipage : 11 membres d'équipage (Remplacés ici par des Droïds experts)& 2 navigateurs

Vitesse : 20 MGLT

Multiplicateur Hyperpropulsion : X 3

Armement : Aucun, sauf modifications opérées par les propriétaires (Ici deux canons lasers montés dans une tourelle)

Blindage : Blindage renforcé au Titane

Boucliers : Pas de boucliers

Autonomie : 3 mois standard

Capacités d'emport : 100 Tonnes métriques

, donc le vaisseau possède les prochaines coordonnées dans l'ordinateur s'astronavigation ; le Corporate Sector, point non référencé. Les 11 hommes d'équipages ont été remplacés par des Droïds de différentes sortes. La mission est donc simple. Prendre la place des criminels (pour faire plus crédibles ils devront s'échapper de l'espace de Coruscant, poursuivi par les autorités, ainsi d'éventuels spectateurs auront le change). Puis se rendre au point de coordonnées. A partir de là il faudra improviser... voir avec qui les criminels traitent et quel est le lien avec le Corporate Sector. 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.

Atwek Mok'bar



Acte 1 Fuite de Coruscant...*Trop facile.*

Les personnages montent donc à bord du « *Little Big One* » ; après un tour complet du navire, les personnages peuvent voir que les lingots sont toujours en place (Il y en a pour plusieurs centaines de milliers de Crédits), ils verront également les 11 Droïds dont la mémoire a été effacée. Leur évasion sera simulée par le Capitaine Atwek, qui fera passer dans la base de détention une alerte d'évasion. C'est à ce moment que les personnages interviennent, directement sur la plate-forme où se trouve le « *Little Big One* ». 2 Gardes veillent sur le vaisseau, il s'agira de les maîtriser, ce qui ne devrait pas être trop dur, puisqu'ils sont dans la confiance. Puis ils devront prendre le vaisseau et sortir de l'atmosphère, la poursuite s'effectuera à leur entrée dans l'espace. Ils n'auront que 5 mns à tenir sous les tirs de la République (Le combat est réel, bien que les hommes de la République baisseront sensiblement la qualité de leur tir)...puis ce sera le passage en hyper espace.

Core Worlds à Wild Space ; Voyage base 120 Hr. Hyper propulsion x3 Quadrant identique /2 ; soit un voyage de 180 Hrs (1 semaine et 12 hrs) de base, modifiés par les jets pages 206. La difficulté du jet d'astronavigation est de 20 modifié par le dé de hasard, page 205.

Le pilote pourra tenter un jet chaque Round de combat à partir des 10 premières minutes.

Acte 2 Voyage en Hyper Espace.

1 semaine et des brouettes, voilà qui va être long à tuer. Entre deux parties de Padzzack, une tranche de méditation et autres les personnages risquent de s'ennuyer ferme, aussi prévoyons leur un intermède joyeux ; « Le Droïd Fou », sauf si bien entendu le temps joue contre vous. Le Droïd astro méchano péte un plomb et se met à connecter les systèmes d'astro navigations de façon aléatoire. Le pilote ou le copilote peut s'en apercevoir par un jet d'informatique DD15, dans ce cas l'intervention sera rapide, dans le cas contraire, c'est en sortant de l'espace à mi-parcours qu'il pourront percuter. La réparation sera plus ou moins longue en fonction de la rapidité d'intervention, le DD sera fonction 15 ou 20.

Au terme du voyage les personnages arriveront au point de rendez vous, il s'y trouve un vaisseau de l'AI. (Lorsque l'Ancienne République commença à tomber dans des temps de crise économique, elle fut forcée de couper court aux extravagances ayant marqué l'apogée de la république, et au lieu de construire des vaisseaux d'un luxe inouï pour leur beauté plutôt que pour leur utilité, elle dut se rabattre sur des vaisseaux plus compacts et polyvalents qui non content d'être moins chers à construire et entretenir, pouvaient être adaptés pour une multitude de tâches. Afin d'arriver à ce résultat, la Corellian Engineering Corporation conçut ce Croiseur Spatial qui devint rapidement courant dans la galaxie.

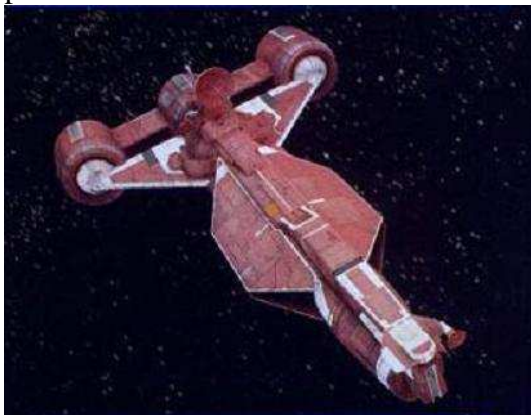
Le Croiseur Corellien fut conçu pour être résistant et rapide, un transport sûr pour les diplomates et messagers en somme : en effet, son blindage en céramique de ferromagnésium en faisait un des vaisseaux les plus blindés de sa catégorie, tout en conservant un bon niveau de vitesse et de maniabilité grâce à ses trois turbines à atomes radiant Dyne 577, tandis que son hyperpropulseur Longe Voltrans tri-arc de classe Cd-3.2 lui offrait des capacités hyperspatiales décentes.

La plupart de ces croiseurs furent vendus à la république, et sont reconnaissables à leur livré rouge, couleur de Coruscant qui les désigne comme vaisseaux gouvernementaux. La république les utilisa dans de nombreux rôles, en particulier celui de vaisseaux diplomatiques.

Pour ce faire, ils possédaient juste derrière la passerelle un luxueux salon, apte aux négociations qui pouvait se détacher du croiseur en cas d'attaque pour préserver l'intégrité de ses passagers. Par ailleurs, les multiples senseurs contrôlés par deux officiers des communications situés sur sa partie supérieure pouvaient capter toutes les communications dans la plupart des langues de la galaxie.

Notons également que les croiseurs utilisés pour des missions diplomatiques n'étaient pas armés, contrairement à ceux du Département Judiciaire ou des flottes de patrouilles sectorielles de lutte contre les pirates qui l'étaient légèrement.

Quelques Croiseurs Corelliens furent vendus aux civils fortunés qui les utilisèrent généralement comme transports et vaisseaux de plaisance plutôt que comme Cargos. Ces appareils étaient équipés à la construction de deux modules de secours en cas de besoin, et plusieurs salles de conférence.



Les Croiseurs Corelliens eurent une carrière fort remplie durant les dernières années de la république : ils constituaient l'épine dorsale de la "flotte de la république" que rassembla Ranulf Tarkin lors du Conflit Hyperspatial de Stark, et c'est deux de ces appareils qui transportèrent un contingent de Jedis sur Asmeru en l'an 32 avant Yavin pour y mettre fin aux activités du Front Nebula.

C'est également un Croiseur Républicain, le Radiant VIII qui amena les jedis plénipotentiaires Qui Gon Jinn et Obi Wan Kenobi à bord du vaisseau amiral de la fédération du commerce pour négociation, ce qui aboutira à sa destruction.

Enfin, plusieurs croiseurs républicains étaient présents au sein de la flottille que Raith Sienar et Wilhuff Tarkin dirigeaient lorsqu'ils attaquèrent Zonama Seckot, et ce sont ces mêmes appareils qui en minèrent l'espace aérien...). C'est un vaisseau racheté par Amuros Cregilly' un Bothan. Il fait partie des dirigeants de l'AI, il s'occupe directement de l'affaire de DeepBlue.



Amuros Cregilly'

Acte 3 Mais qu'est ce que c'est que ce binz !

Ce dernier les reçoit à bord du « *Calypso* », un salon luxueux ; plusieurs alcools de qualité. Après qu'ils se soient installés, il leur demande les cartes...pompom ! de quoi parle ce gugusse.

Il s'agira de donner le change, la fuite de Coruscant, la livraison qui a échoué...(Bluff DD20) en cas d'échec probable, le Bothan s'agace car ses soupçons sont éveillés. C'est à ce moment que son Droïd protocolaire arrive d'une course. Il annonce clairement que la cargaison est présente sur le « *Little Big One* » et que les caméras et les senseurs du Vaisseau espion ont filmés. Après le visionnage de l'ensemble, le Bothan se calmera un peu. Il leur expliquera brièvement la situation. Leur embauche à la dernière minute pour aller à Coruscant par les criminels du Soleil Noir ne lui convient pas du tout. Il sait que l'organisation utilise fréquemment ce genre de procédé. Mais du coup c'est un échec, l'entrepôt clandestin n'a pas reçu son fric et du coup, les cartes ne sont pas livrés. Donc il leur explique, qu'il va leur donner les Droïds sans modification et qu'il devront se démerder avec le Soleil Noir. Bien sur il passe à côté de la prime prévue pour les cartes et il récupère les lingots après recomptage.

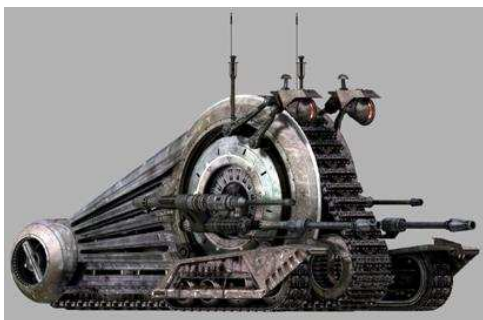
Du coup les cargaisons changent et les personnages sont un peu perdu...vous aussi ?
Explication :

En fait les mercenaires que remplacent les PJs sont sensés avoir remis un paiement à un atelier clandestin en échange d'une carte de modification robotique. Les Robots sont fournis par l'AI ainsi que les lingots en échange du Quantum. Les mercenaires et notamment leur capitaine est fréquemment employé par le Soleil Noir pour passer des barrages en tout genres. Il n'est pas connu personnellement par les personnes sur DeepBlue ou le Bothan, bien sur il faut que cela reste comme ça. Donc en gros, l'AI refille les Robots comme convenu à l'organisation et garde les lingots. Et les PJs repartent avec leur Robots, mais sans les cartes.

Sur cet entrefaite le Bothan prendra congé. Maugréant dans sa barbe qu'il ne faut jamais passer par des amateurs. Ainsi les personnages se retrouvent avec les coordonnées de DeepBlue ; à quelques heures de vol.

Ils seront contactés à ce moment par la République, pour faire le point. Au vu des nouvelles données, la République pressent l'ingérence de l'AI et décide que les personnages doivent poursuivre leur mission et en savoir plus.

Leur nouveau stock se compose de 10 Droïd de l'AI ; les Chars Droïds NR-N99



Acte 4 Welcome to DeepBlue.



DeepBlue est une planète tout droit tirée de la BD “Aquablue”. Donc une pure création dans l’univers de Lucas. Mais en reprenant certains faits on peut sans peine en faire une perle de l’univers. DeepBlue est une planète couverte d’océans, accueillante et vierge de toute technologie moderne. Elle est peuplée de monstres marins les Uruk-Uru, vénérés comme des dieux par les indigènes.



Les personnages vont atterrir dans un campement improvisés sur un rivage. La le spectacle qui va s’offrir à leur yeux risque de provoquer une certaine colère, espérons qu’ils contrôlerons leur émotions ou la scène risque de tourner court. Des centaines d’indigènes sont parqués comme des animaux, tandis que d’autres servent de larbins à des hommes du soleil noir, enfin d’autres plongent d’en d’incessant va et vient pour aller chercher des cristaux sous le fouet mordant de leurs tortionnaires.



Les personnages sont accueillis à bras ouvert par le chef de la troupe, Jester, un humain extrêmement baraqué et possédant un certain charisme. Rapidement il leur demande si les Droïds sont là et s’ils possèdent les modifications qui leur permettront de détruire ces maudites créatures...forcément non.

Les personnages seront quitte pour ressortir le même baratin qu’au Bothan. Jester sera furax et prendra congés des personnages et retournera vers sa tente. Un autre mercenaire viendra les rassurer à moitié en leur expliquant que Jester est un peu soupe au lait mais que ce n’est pas un mauvais bougre quand on le connaît. En attendant, il leur conseille de se mettre au vert en attendant ce soir.

Ce temps devrait être exploité par les persos pour se rendre compte de la situation. Du Quantum et tout le reste, esclavages, les droïds présents en masse sur le site...

Le Jedi de l'équipe, à son 1^{er} moment de calme sentira la Force très présente autour de lui (pendant toute la durée ou il sera sur DeepBlue il possèdera un +2 à tous ses jets concernant la Force). Il sentira également un trouble dans cette force, mais ne pourra en dire plus dans l'immédiat.

Le soir même, le repas est servi sur la jetée par les esclaves, des vieux et des femmes pour la plupart. Tous sont maltraités. Et dans leur yeux ont peu lire la colère mais aussi une certaine sérénité, eux aussi ont senti la Force à travers le Jedi (Si ce dernier fait mine de craquer, l'un d'eux lui attrape la main pour le retenir et à ces mots « Non l'heure n'est pas encore venue » puis il sera fouetté). Le repas est bien arrosé, Jester est plutôt joyeux, des membres influents du Soleil Noir viennent demain au QG pour voire l'avancer des récoltes, il plaisante même en expliquant aux personnages qu'ils risquent de passer un mauvais quart d'heure, car il y a le Vigos Dashan leur employeur et son bras droit Guri (Que l'on retrouvera plus tard à travailler pour Xizor)...évidemment il va falloir percuter rapidos car la situation risque de s'envenimer très vite et le bluff n'a qu'un temps. La soirée se termine et les hommes du Soleil Noir sont pour la plupart ivres morts, les Droïds montent sans aucun doute une garde plus efficace. Les personnages ne seront pas inquiétés de leur allées et venues.

C'est à ce moment qu'une charmante indigène vient les chercher discrètement pour les mener près d'un ancien. Ce dernier semble aussi vieux que la roche qui l'entoure. Ses yeux aveugles portent en eux une douceur infinie et sa voix douce souligne encore cela.

« J'ai senti en vous la marque de nos Dieux, vous n'êtes pas comme eux, me trompais je ? » Il attend une réponse, puis d'un geste coupe et reprend. « Le cristaux, que ces hommes nommes Quantum sont l'essence de la planète et c'est par eux que nous communiquons avec les Uruk-Uru, nos Dieux. Depuis le début nous faisons le nécessaire pour gêner leur installations mais il est temps de passer à l'offensive, m'aidez vous ? ». Il attend encore une réponse puis reprend. « Demain nous allons attaquer la ville qu'ils ont bâtie et nommée « Cugé », seuls leurs Droïds nous surveilleront, ce sera le moment d'agir ici, puis la bas. » Il marque une pause puis « Nous ne pourrons cependant pas réussir seuls. Nous avons besoin d'alliés dans Cugé. Car d'après les hommes qui en parlent cet endroit sème la mort alentour. Je ne sais comment vous pourriez nous aider, mais j'ai confiance en vous ».

Le reste de la nuit doit porter conseil à nos persos, utiliseront ils les chars reprogrammés pour l'occasion, feront ils confiance à leur intuition, laisser leur monter un plan succinct avec le peu d'infos qu'ils possèdent. Les Plans du QG sont accessibles (Informatique/Search...). L'attaque se fera par l'ouest.

Acte 5 Fort Cugé.

Le lendemain après un frugal petit déjeuner, le périmètre de Droïds est vérifié. Puis les tanks sont chargés à bord du « *Little Big One* », les persos sont en partance pour le QG, leur plan bien en tête, du moins reste à l'espérer.

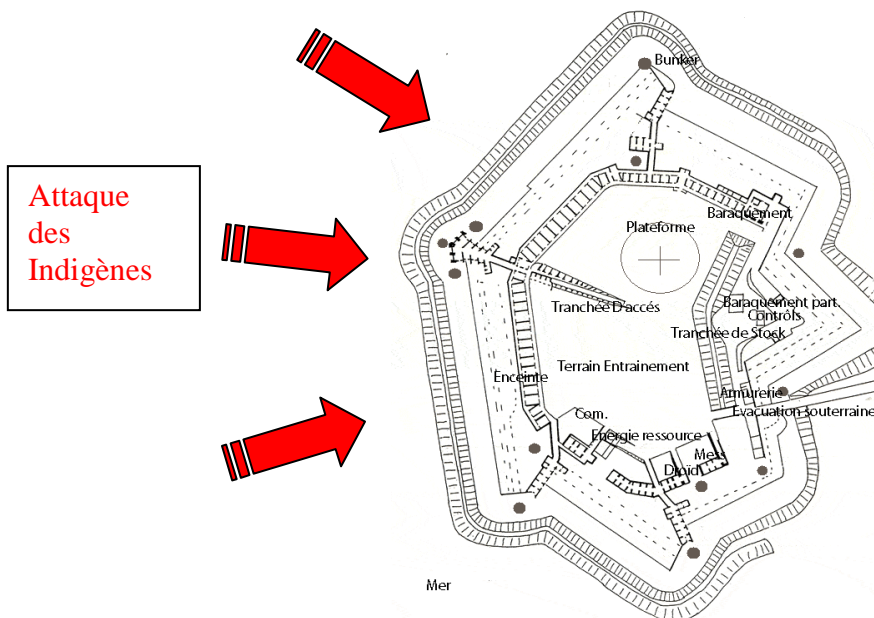
Que va t'il se passer ? L'ancien, N'tog'ohogoth, va déchaîner les Uruk-Uru sur l'enclave ou ils sont prisonniers. Les Droïds seront vite submergés et les indigènes retrouveront leur liberté. Puis montés sur le dos de mammifères marins et suivis par les Uruk-Uru ils se dirigeront vers le QG, ils l'atteindront au bout d'une heure.



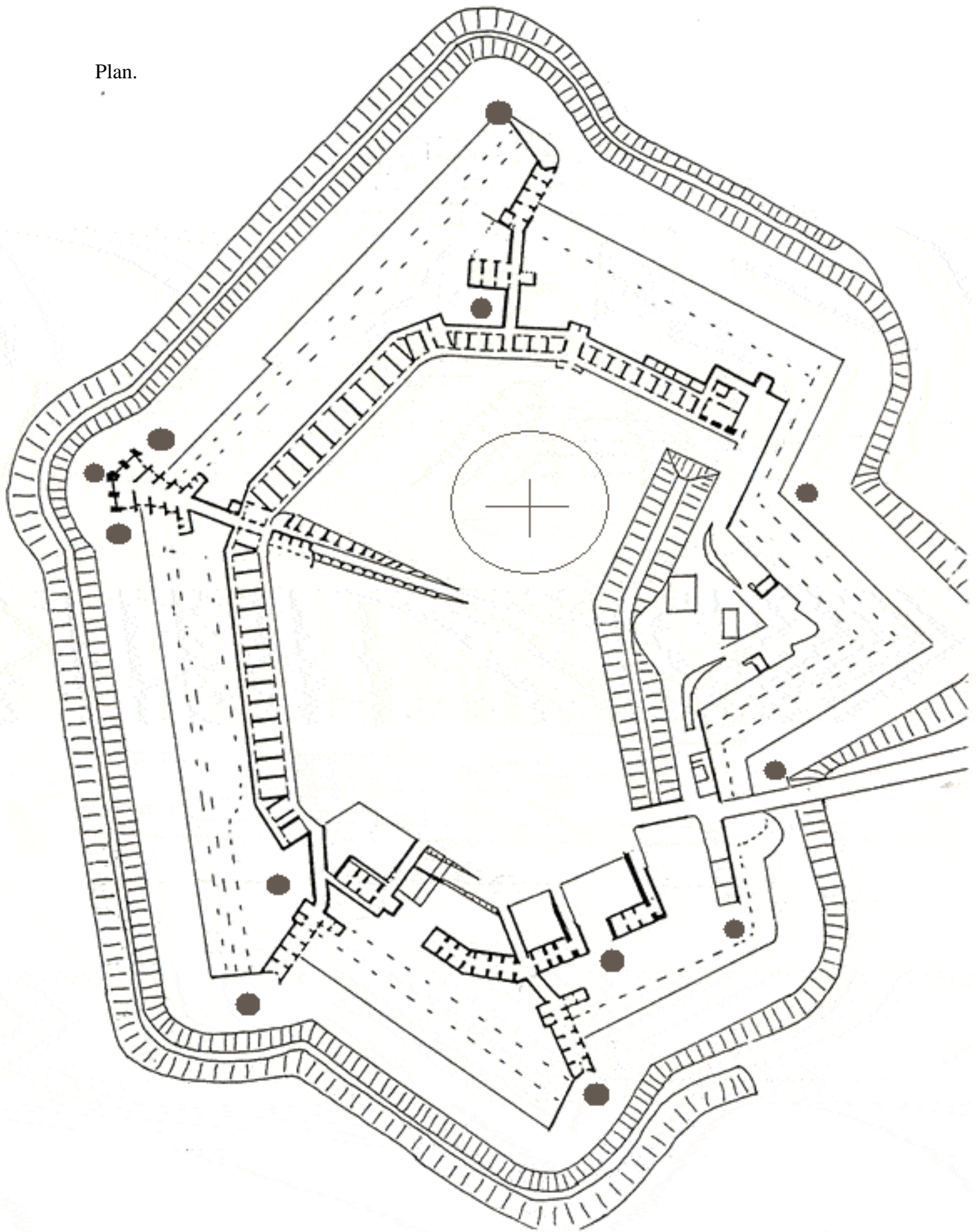
Les personnages vont atterrir dans les installations du Soleil Noir, une plate-forme en pleine mer. Les Droïds Tanks sont déchargés (espérons qu'ils soient reprogrammés), puis les personnages peuvent vaquer comme bon leur semble. Ils ont ½ heure pour faire le tour des installations (donnez leur le plan et les notes en fonctions des endroits ou ils vont, il faut 15mns pour voir une installation + si les personnages font des interactions).

Le Vaisseau du Vigos Dashan se pose au bout de cette ½ heure, il sort directement et se dirige vers le bâtiment principal, suivi par une superbe femme en combinaison moulatne. Soudain le ciel se charge de nuages et quelques minutes plus tard l'alarme est donnée. Venant de l'extérieur des centaines d'indigènes montés à dos de bêtes marines et accompagnés par d'immenses créatures marines et des cyclones se ruent sur l'enceinte, bientôt les tirs de Blasters vont fuser.

Il y a la place belle à l'héroïsme sur cet acte suivant ce que les personnages auront prévu. Les forces sont inégales tant qu'une brèche ne sera pas faite. Et les tourelles causeront de grand ravage...mais nul doute que les personnages vaincront. Le Vigos tentera de fuir, protégé par Guri la super Droïd ou du moins le Cyborg. Les possibilités sont vastes.



Plan.



Acte 6 Prologue et happy end.

Bien sur la victoire ne fait aucun doute, après quelque jours de repos, une fête à lieu en leur noms. Pour les récompenser, les indigènes leur donnent une poignée de cristaux de Quantum (Valeur 100 000 crédits en l'état) ainsi qu'un cristal plus important qui une fois taillé pourra donner 3 cristaux de sabre laser (Et oui ce n'est pas leur 1^{er} contact avec les Jedis). Chacun de ces cristaux octroie un +2 sur les jets de compétences concernant la Force. Le contact sera établi avec les forces Républicaines pour une éventuelle route commerciale, bien qu'ils soient un peu refroidi.

Si les personnages ont réussi à choper un membre important du soleil noir ou qu'ils possèdent des preuves visuelles, audio ou holographique, l'implication de l'AI pourra être prouvée partiellement et de longues négociations sénatoriales commencerons.

XP : Combat héroïque, trame comprise, idées ingénieuses 500.

XP : Combats...faites vos comptes.

XP : Preuves de l'implication de l'AI, 500.

XP : Vigos Dashan prisonnier, 1000 ; mort, 250.

Alternatif shoot.

Perso je me sert de cette fin de scénario pour cartonner le « *Little Big One* » par le « *Calypso* » de l'AI, ce qui permet de passer au scénario suivant.

Les Protagonistes

Membres du Soleil Noir

Low level mercenary page 349 et quelques Mid level même page.

Pour les Droïds des séries B1 ou B2 page 373 à la pelle.



Le Boss de fin de niveau c'est bien sur Guri...et c'est ça pique. En aucun cas elle ne finira les personnages ; elle cherchera à protéger son maître actuel.

Guri version 1. Thug 12

Init +7 (-2 remote proc +5 Dex + Improved init). CA 19 (+4 class + 5 dex) RD 3 et 8 contre énergie. Att contact +17/+12/+7 dommages 3D4+7 critique 18-20 x2. JS Con +10 ref +9 vol +3 Challenge code F

PV/PW 0/19, équipement gant +2 dommages. Pleins de compétences pour sautes, grimper, acrobater....



Et que la Force soit avec vous.