

Terre De Songes

présente :
Un scénario pour
Mass Effect



LES DENTS

DU DRAGON



UN SCENARIO POUR MASS EFFECT
PAR CALEL



INTRODUCTION

Les personnages peuvent faire partie de l'Alliance. S'ils ne le sont pas, ils seront contacté par le Conseil et seront chargés d'une mission particulière. Suite aux évènements (disparition, perte de contact avec de nombreuses colonies, attaques des Geths...) qui se produisent un peu partout dans la galaxie, l'Alliance, le Conseil ne dispose pas de suffisamment de personnel pour tout gérer correctement.

Ils envoient donc des petits groupes de soldats ou autres mercenaires recrutés pour réaliser certaines missions.

Les personnages ont les informations suivantes :

Un groupe de mercenaire appartenant à Cerberus est à la recherche d'un scientifique Galarien qui aurait survécu à un raid de récolteurs sur la colonie de Sobek dans la nébuleuse de l'aigle. Ce chercheur, Salicar Makrin, faisait des travaux sur les « Dents du Dragons ».

Quand les Geths ont conquis une zone, ils rassemblent les morts et les vivants et les empalent sur des piques mécanisées qui transforment les victimes en coquilles vides, en absorbant l'eau et les sels minéraux des corps et en les remplaçant par des éléments cybernétiques.

Les cyberimplants réaniment ces cadavres pour en faire des machines à tuer sans âmes. Certains soldats de l'Alliance interstellaire désignent ces créatures sous le nom de Dents du dragon, en référence aux guerriers de la mythologie grecque qui surgissaient lorsqu'on plantait dans la terre les Dents du dragon, enfant d'Arès. D'autres emploient un terme issu d'une culture plus populaire : zombis.

Ces créatures ne ressemblent guère aux autres technologies Geths. L'avantage du recyclage des cadavres en troupes de choc est évident, mais personne ne sait si les ressources extraites des corps ont une quelconque valeur pour eux.

Il semble donc vital de retrouver ce galarien avant l'équipe de cerberus ou toute autre organisation mercenaire.

Il doit avoir à la fois des infos sur les récolteurs mais aussi peut-être avoir découvert des choses sur les « Dents du Dragons ».

Salicar Makrin travaillait avec un certain Rhelik Chimachov. S'il y a quelqu'un qui pourra renseigner les Pj's sur la localisation du galarien c'est bien lui. Le conseil a déjà pris contact avec Rhelik Le rendez-vous aura lieu sur Omega dans l'Afterlife, un bar repaire...

1^{ère} Partie :

PREMIER CONTACT SUR OMEGA

Oméga :

La station spatiale prothéenne Oméga a été abandonnée des siècles durant avant que des hors la loi en tout genre décident de profiter de sa situation reculée. Aujourd'hui Oméga, qui reste dénuée de gouvernement civil ou militaire, constitue l'un des principaux centre de la production et du trafic de narcotiques.

Tandis que mafia, mercenaire et milices civilement se disputent le contrôle, la population croule sous l'oppression. L'effondrement quasi-total de la société civile a provoqué la disparition de Les prétendants les plus sérieux au contrôle d'Oméga sont les groupes mercenaires Soleils Bleus, Eclipse et Berserkers, les plus impitoyables de tous étant un syndicat asari nommé Temekedes (« amicales »). Selon diverses sources, le syndicat asari est contrôlé par la tristement célèbre Aria T'Loak.



Les Pj's vont rapidement se rendre dans l'Afterlife, un énorme bar repaire où l'on peut trouver de tout. Le bar appartient à Aria T'Loak.

Les Pj's vont attendre Rhelik Chimachov mais celui-ci ne viendra pas. Ils devront donc commencer à se renseigner pour le retrouver.

Ils pourront glaner quelques informations :

- Depuis quelques mois un virus très virulent est apparu dans certains quartiers de la station. Ce virus mortel ne touche ni les humains et ni vortchas. Cela a créé d'énormes tensions entre humains, vortchas et les autres races extraterrestres.
- Pour avoir des renseignements sur Rhelik Chimachov les Pj's devront s'adresser directement à Aria T'Loak.

Aria T'Loak est dans le bar, à l'étage. Elle est très protégée. Les Pj's devront donc tenter d'avoir une entrevue avec Aria.

Aria n'est pas du genre à donner des informations sans recevoir quelque chose en échange. Elle va donc leur proposer un marché. Elle se renseigne sur la localisation de Rhelik si les Pj's se charge de transporter et faire passer un paquet pour elle sur Ilium à un certain Gurwan Corna qui travaille dans le secteur 13.



Les Pj's n'ont pas tellement le choix. S'ils insistent pour ne trouver Rhelik eux même alors dans ce cas, il est possible de les mettre sur la voie.

Rhelik se trouve dans la zone de quarantaine d'Oméga. Il travaillait avec un éminent scientifique galarien du nom de Mordin Solus. Celui-ci a établi un hôpital/centre de recherche en plein centre de la zone de quarantaine pour tenter de trouver un remède.

La zone de quarantaine est très surveillée. Il est impossible dans sortir et bien sur très difficile d'y entrer. Toutefois très difficile ne signifie pas impossible !

- Les Pj's peuvent y avoir accès par un accès que seule certains groupes connaissent...
- Ils peuvent aussi soudoyer un garde... après tout s'ils sont assez fous pour vouloir y entrer.
- Un des gardes peut avoir de la famille à l'intérieur. Si les Pj's peuvent leur fournir un message, il leur en serait reconnaissant...

Les choses peuvent se compliquer si l'un des Pj's est un extraterrestre susceptible d'attraper le virus ! Dans ce cas, il faudra improviser. Peut-être peut-il quand même pénétrer dans la zone avec une combinaison adaptée...

La zone de quarantaine : il s'agit de zones/quartiers/secteurs presque fantômes. Il y a des barricades un peu partout. Les magasins ont été dévalisés...

Voici quelques rencontres que pourront faire les Pj's avant de trouver Rhelik Chimachov :

- Des groupes de mercenaires humains qui cherchent à se faire de l'argent (vol, meurtres...)
- Des extraterrestres agonisants (si les Pj's les aident ils pourront donner la direction du centre hospitalier dirigé par Mordin Solus)



Non loin de l'hôpital les Pj's vont tomber sur un groupe de mercenaires retenant en otage Rhelik Chimachov. Ils essaient de savoir où se trouve Salicar Makrin. Les Pj's vont certainement intervenir et libérer Rhelik.

Il n'acceptera de leur révéler le lieu où se trouve le galarien que s'ils l'aide à atteindre un des conduits d'aération qui permettra de diffuser le remède que vient de mettre au point Mordin Solus. Ce dernier se fait aider actuellement par un autre groupe de mercenaires qui vont eux tenter de relancer le système d'aération.

Les Pj's devraient y arriver assez facilement après avoir affronté quelques groupes de mercenaires Vortchas.



Le chercheur galarien s'est donc rendu sur une petite colonie humaine dans les systèmes terminus : Horizon

2^{ème} partie : LA COLONIE HORIZON

Lorsque les Pj's arrivent sur la colonie celle-ci est en train de se faire attaquer par les récolteurs.

Les Pj's vont très vite se rendre compte de 2 choses :

- Il ne reste plus personne sur la colonie
- Le système de défense de la colonie n'est pas opérationnel, pourtant il ne semble pas avoir subi de dégâts. Quelqu'un a dû le saboter avant l'attaque.

Ils vont se confronter pour la première fois, dans l'ordre, aux :

- Geths
- Zombis
- Scion
- Récolteurs
- 1 Prétorien



La lutte va donc être très rude car les ennemis sont très puissants.

C'est l'occasion d'une scène de combat en plein cœur de la colonie, entre les différentes installations et maisons des colons.

Pour prendre l'avantage sur leurs ennemis, les Pj's doivent remettre en état de fonctionnement le système de défense de la colonie. Pour y arriver, ils doivent atteindre le centre principal de maintenance qui se trouve au centre.

Sur le chemin, ils affronteront les différents types d'ennemis cités plus haut.

Pour rajouter à l'ambiance de mort qui règne dans la colonie, vous pouvez agrémenter la scène de Dents du dragon disséminé un peu partout dans les ruelles.

Les Pj's se feront donc attaquer par des geths et des vagues de zombis.

La première surprise devrait venir de Scion, créature capable d'utiliser la biotique et extrêmement résistant.

Lorsque les Pj's penseront en avoir terminé, des récolteurs se manifesteront. Ils sont très puissants donc il ne faut pas trop en abuser.

Enfin, lorsque les Pj's vont avoir réussi à remettre en état de marche le système de défense de la colonie ils seront attaqués par un Prétorien.



Seules les armes lourdes peuvent blesser le Prétorien. Ses attaques sont dévastatrices. Attention les jets de mise à couvert...

Si les Pj's sont dépassés ou dès que vous jugez que le Prétorien n'en a plus pour très longtemps, un missile très puissant atteint le Prétorien. Il tombe, inerte et se décompose juste après.

Les Pj's apercevront au loin l'équipe de cerberus dirigé par l'ancien colonel Shepard que tout le monde croyait mort.

Malgré la victoire des Pj's, ils sont quand même arrivés trop tard. Il n'y a plus personne sur la colonie.

Toutefois, les infrastructures sont toujours intactes et dans le laboratoire de recherche les Pj's trouveront des données sur les recherches faites par Salicar Makrin.

Infos :

La stratégie utilisée par les Récolteurs lors de l'attaque de la colonie Sobek dans la nébuleuse de l'aigle:

Avant d'attaquer les récolteurs utilisent des « Insectes de stase ». Les colons sont alors capturés vivants et emmenés à bord d'un énorme vaisseau. Il semble aussi qu'ils aient des partisans parmi population car le système de défense de la colonie a été saboté.

J'ai réussi à capturer un de ces insectes...

(Il était en train de faire des analyses dessus lorsque la colonie a été attaquée).

Il pourrait peut-être y avoir un lien entre les Geths et les récolteurs mais cela n'est pas encore prouvé à 100%. Les Dents du dragon transforment les victimes en « zombis » en absorbant l'eau et les sels minéraux des corps et en les remplaçant par des éléments cybernétiques. Cette technologie, si elle favorise les Geths ne leur correspond pas forcément. Peut-être leur a-t-elle été donnée par les récolteurs pour justement récupérer ses fluides organiques à des fins encore inconnus.

3^{ème} partie :

LA STATION SPATIALE DE CERBERUS

La mission de Pj's terminée, ils vont certainement faire leur rapport à l'alliance :

« Apparemment Cerberus a des informations que nous nous n'avons pas. Il semble également qu'ils aient recruté le colonel Shepard que nous croyions mort. Cette information doit rester secrète !

L'alliance a décidé d'infiltrer une des bases « secrètes » de Cerberus pour en savoir davantage. Il se trouve que l'une d'entre elle a récemment été découverte. Il

s'agit d'une station spatiale qui aurait été attaquée il y a quelques mois par des Méchas et des Geths. La station serait tombée entre leurs mains.

Vous devez vous y rendre et glaner le maximum d'informations sur Cerberus, enfin si toutes les données n'ont pas encore été détruites ».



La station est infestée de geths et de méchas. C'est donc une mission d'infiltration assez standard mais dans laquelle les pj's pourront obtenir des codes informatiques très intéressants.

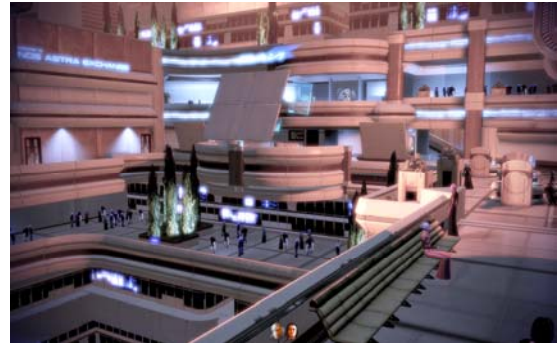
Informations :

Les Pj's vont finir par trouver les codes de transmission qui permettent d'avoir accès aux communications faites par « l'homme trouble ». Grâce à ces codes les Pj's pourront « hacker » les communications du chef de Cerberus et rester dans la courses aux informations.

Mais « l'homme trouble » possède de nombreuses ressources et pour permettre aux Pj's de hacker les transmissions il leur faudra mettre au point l'appareil qui pourra le faire.

Soit l'alliance leur donne le nom d'un ingénieur compétent, soit dans les connaissances des Pj's ils en connaissent un.

Quoiqu'il en soit, ils devront trouver Mara Idamens la meilleure dans ce domaine. Aux dernières informations, elle se trouverait sur Ilium.



ILIUM

La planète Ilium est un monde-eden classique, développé pour servir de pivot commercial entre les systèmes Terminus et les républiques asari.

A cette fin, les réglementations douanières strictes d'ordinaire applicables à l'espace concilien - normes de sécurité, prospection de certaines substances et du trafic d'organismes intelligents - ont été allégées. Officiellement, Ilium ne relève pas de facto de la souveraineté asari : elle est colonisée et administrées par des groupes d'intérêt asari. A ce titre Ilium bénéficie des mêmes exonérations légales que les enclaves de recherche privées basées sur la colonie humaine de Novéria.

Ilium est l'une des plus récentes colonies asari établie au cours de la 7ème vague d'expansion. Le premier enfant né sur place vient à peine d'atteindre l'âge adulte. En raison des températures élevées qui y sévissent, la colonisation en surface n'est possible qu'aux latitudes polaires. Dans les zones plus équatoriales, la population est regroupée dans d'immense grattes ciels pour échapper à la chaleur écrasante qui règne à la surface.

Date de fondation : 1617

Population (surface) : 84 900 000

Population (station l4 et l5) : 80 300

Capitale: Nos Astra

Rayon : 7431Km

Période de rotation: 25 heures terrestres

Température en surface: 63°

4^{ème} partie : LE CONTRAT

Les Pj's partent à la recherche de Mara Idamens.



Celle qui maîtrise les informations sur Ilium est Lara Tsioni, une Asari, ancienne membre de l'Alliance, partenaire de Shepard. Elle s'est reconvertie dans le domaine de l'information depuis la « mort » du colonel Shepard.

Ils apprennent qu'elle a un contrat sur la tête. Elle doit avoir mis certaine personne en colère. Rien de bien surprenant lorsque l'on connaît Mara.

Le problème est qu'elle s'est attirée les foudres d'une Asari matriarce très puissante et très influente : Asia T'Arkton.

Pour retrouver Mara Idamens les Pj's pourront :

- Faire appel à Lara Tsioni moyennant finance ou un service
- Faire jouer leur connaissance s'ils en ont sur Ilium... (dans la police ou dans le milieu underground)

Lorsqu'ils vont la retrouver, ils seront inévitablement confronter à un groupe d'Asari mené par Asia T'Arkton.

Le litige repose sur le fait que Mara a dérobé un très ancien objet appartenant au passé des Asari. Cet objet était bien sur sous la garde d'Asia T'Arkton.

Les Pj's peuvent donc s'en sortir éventuellement en jouant les négociateurs. « Vous récupérez votre relique intacte et en échange nous nous chargeons de Mara... »

Ou alors, ils peuvent la jouer à la dure et affronter les Asari. (Si un des Pj est Asari, il ne devrait pas prendre cette décision).

Le problème résolu, les Pj's vont devoir négocier avec Mara pour qu'elle accepte de les aider :

- Elle peut se joindre à l'équipe
- Négocier une immunité

Elle va donc passer quelques jours à construire, dans un des compartiments du vaisseau, un appareil holographique de communication interstellaire. Avec les codes récupérés, les Pj's pourront directement avoir accès aux communications faites par l'homme trouble. Et justement...



Quelques heures après avoir terminé l'appareil et le système pour hacker les communications de l'homme trouble, les Pj's interceptent une communication.

Information :

Il semblerait que Cerberus ait eu des informations concernant des localisations où pourraient se trouver d'anciens vaisseaux récolteurs qui auraient connu des déboires. L'un d'entre eux serait immobilisé suite à une confrontation avec des vaisseaux de guerre Turiens.

Il semblerait que les vaisseaux Turiens aient tous été détruit. Le vaisseau récolteurs ne semble plus pouvoir se

déplacer et aucune communication n'a été passée non plus.

Il faut donc agir le plus vite possible. C'est peut-être là l'occasion d'en apprendre davantage sur les récolteurs, leur point de départ, destinations...

N'oubliez pas que si les Pj's ont accepté de rendre le petit service à Aria T'Loak ils devront se rendre au secteur 13 pour remettre le paquet. S'ils cherchent par eux même Mara ils pourront éventuellement s'adresser à Gurwan.

5^{ème} partie :

LE VAISSEAU RECOLTEUR



Le vaisseau récolteur est très impressionnant. Il est vraiment énorme. Il est entouré de très nombreux débris de croiseurs Turiens. La bataille a du être vraiment terrible. Il aura fallu au moins une quinzaine de croiseurs Turiens pour immobiliser le vaisseau récolteur.

Apparemment les systèmes de communications, de détections et de propulsions ont été bien endommagés. Toutefois, il y a du mouvement sur le vaisseau et des réparations semblent s'effectuer rapidement.

Les Pj's doivent donc se rendre sur le vaisseau récolteur et tenter d'y glaner un maximum d'informations...sans se faire repérer si possible.



Voilà quelques informations que pourront récupérer les Pj's :

- La localisation, leur point de départ : le relais Oméga 4
- Le moyen de franchir le relais : Système IFF qui permet d'enclencher le relais et d'arriver en un seul morceau

Bien sur, à un moment donné les Pj's vont se faire repérer et ils devront affronter des récolteurs comme sur la colonie horizon.

Peut-être même un nouveau Prétorien...

Ils pourront éventuellement trouver de nouvelles armes comme :

- le laser à particule (13/16, -2 à l'écran)
- Des plans pour créer un rayon à particule sur un vaisseau
- Une armure avec régénération d'écran
- Des armes lourdes...

Lorsque les Pj's auront réussi à s'enfuir, ils pourraient se faire attaquer par quelques chasseurs récolteurs pour finir l'aventure en beauté sur une petite bataille spatiale !

En espérant que cette aventure vous aura plut... l'aventure continue !

AIDES DE JEU : LES PNJ'S

- Rhelik Chimachov, ami de Salicar Makrin, contact des Pj's
- Salicar Makrin, scientifique galarien, travaille sur les dents du dragon
- Aria T'Loak, chef de Temekedes, syndicat du crime asari sur Omega
- Lara Tsioni, asari, « marché » de l'information sur Ilium
- Mara Idamens, Ingénieur, spéc. informatique/mécanique, recherchée par les autorités
- Gurwan Corna, contrebandier sur Ilium

Mercenaires Humains

OOOO

CC	CT	F	E	DEX	A	FM	RM
H3	H3	H3	H3	H4	1	H2	H2
+3	+3		2	+4			

Puissance de Feu :

- Pistolet lourd PF : 8/10
- Fusil d'assaut PF : 11/14 (+1)

Résistance dégâts :

- End + Arm + Ecran1 : 7

Capacités spéciales :

- Munitions perforantes -1

Mercenaires Vortchas

OOOO

CC	CT	F	E	DEX	A	FM	RM
H4	H4	H5	H4	H3	1	H2	H2
+3	+3		2	+4			

Puissance de Feu :

- Pistolet lourd PF : 8/10
- Fusil à pompe PF : 11/14 (+1)

Résistance dégâts :

- End + Arm + Ecran : 10

Capacités spéciales :

- Régénération 1PS/3r
- Munitions perforantes -1

Mercenaires Krogans

OOOO

CC	CT	F	E	DEX	A	FM	RM
H5	H4	H5	H5	H4	1	H2	H2
+4	+4		4	+4			

Puissance de Feu :

- Pistolet lourd PF : 8/10
- Fusil à pompe PF : 11/14 (+1)

Résistance dégâts :

- End + Arm + Ecran1 : 10

Capacités spéciales :

- Régénération Krogan 1PS/3r
- Carnage (+1 deg)

Soleil Bleu Trooper

OOOO

CC	CT	F	E	DEX	A	FM	RM
H3	H4	H3	H4	H4	1	H2	H2
+4	+4		3	+4			

Puissance de Feu :

- Pistolet lourd PF : 8/10
- Fusil d'assaut PF : 11/14

Résistance dégâts :

- End + Arm + Ecran2 : 9

Capacités spéciales :

- Ecrans armure renforcé
- Munitions perforantes -1

Soleil Bleu Légionnaire

OOOO

CC	CT	F	E	DEX	A	FM	RM
H3	H4	H3	H4	H5	1	H2	H2
+4	+5		3	+4			

Puissance de Feu :

- Pistolet lourd PF : 8/10
- Fusil à pompe PF : 11/14

Résistance dégâts :

- End + Arm + Ecran2 : 9

Capacités spéciales :

- Ecrans armure
 - Munitions incendiaires +1deg/1d6r
- Et empêche la régénération rapide

Soleil Bleu Centurion

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

CC	CT	F	E	DEX	A	FM	RM
H5	H5	H3	H5	L1	1	H2	H2
+4	+5		3	+5			

Puissance de Feu :

- Pistolet lourd PF : 8/10
- Fusil à pompe PF : 11/14

Résistance dégâts :

- End + Arm + Ecran2 : 10

Capacités spéciales :

- Ecrans armure
- Munitions incendiaires +1deg/1d6r

Et empêche la régénération rapide

Geths troopers

○ ○ ○ ○ ○

CC	CT	F	E	DEX	A	FM	RM
H3	H4	H3	H4	H4	1	H2	H2
+3	+5		2	+4			

Puissance de Feu :

- Fusil à impulsion PF : 11/14

Résistance dégâts :

- End + Arm + Ecran2 : 8

Capacités spéciales :

- Ecrans Geths

Zombis

○ ○ ○ ○ ○

CC	CT	F	E	DEX	A	FM	RM
H3	H3	H3	H3	H4	1	H2	-
+3	+3		2	+4			

Puissance de Feu :

Résistance dégâts :

- End + Arm : 5

Capacités spéciales :

- Attaque en nombre

Geths Elite

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

CC	CT	F	E	DEX	A	FM	RM
H3	H5	H3	H4	H5	1	H2	H2
+4	+4		3	+5			

Puissance de Feu :

- Fusil à impulsion PF : 11/14

Résistance dégâts :

- End + Arm + Ecran2 : 9

Capacités spéciales :

- Ecrans Geths

Scion

○ ○ ○ ○ ○

CC	CT	F	E	DEX	A	FM	RM
L1	-	H3	L1	H4	1	L1	-
+5	-		5	+4		+5	

Puissance de Feu :

- Blast PF : 11 + 5

Résistance dégâts :

- End + Arm : 11

Capacités spéciales :

- Blast

Geths Hunter

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

CC	CT	F	E	DEX	A	FM	RM
H4	H5	H3	H5	H5	1	H2	H2
+4	+5		3	+5			

Puissance de Feu :

- Fusil d'assaut PF : 11/14

Résistance dégâts :

- End + Arm + Ecran2 : 10

Capacités spéciales :

- Ecrans Geths
- Camouflage +4

Récolteurs

OOOO

CC	CT	F	E	DEX	A	FM	RM
H5	L1	H3	L1	L1	1	H5	H5
+5	+5		4	+5			

Puissance de Feu :

- Fusil d'assaut PF : 11/14

Résistance dégâts :

- End + Arm + Ecran2 : 12

Capacités spéciales :

- Vol
- Ecran ruche
- Barrière 14 + 2

Le récolteur se désintègre lorsqu'il meurt

Prétorien

OOOO

CC	CT	F	E	DEX	A	FM	RM
H4	H5	H3	L2	H5	1	H2	H2
+4	+5		6	+5			

Puissance de Feu :

- Double rayon a particule PF : 13/16 (-2 à l'écran)

Résistance dégâts :

- End + Arm + Ecran2 : 15

Capacités spéciales :

- Ecrans
- Barrière 14 + 2

Le prétorien se désintègre lorsqu'il meurt

Robot de combat léger

OOOOOOOO

CC	CT	F	ST	DEX	A	IA	SE
H5	H5	L1	8	H5	1	H2	oui
+4	+4			+5			

Puissance de Feu :

- Fusil d'assaut PF : 11/14

Résistance dégâts :

- Structure + Ecran1 : 9

Capacités spéciales :

- Ecrans

Robot de combat lourd YMIR

OOOO

CC	CT	F	ST	DEX	A	IA	SE
H5	H5	L1	13	H4	1	H2	oui
+4	+4			+3			

Puissance de Feu :

- Mitrailleuse PF : 13/17
- Lance roquettes PF : 14/18

Résistance dégâts :

- Structure + Ecran2 : 15

Capacités spéciales :

- Ecrans

Guerrière Asari

OOOO

CC	CT	F	E	DEX	A	FM	RM
L1	H5	H3	H5	L1	1	H5	H2
+5	+5		3	+5		+4	

Puissance de Feu :

- Fusil d'assaut PF : 11/14

Résistance dégâts :

- End + Arm + Ecran1 + CF1 : 10

Capacités spéciales :

- Ecrans
- Blast +3
- Champ de force +1

Asia T'Arkton

OOOO

CC	CT	F	E	DEX	A	FM	RM
L1	H5	H3	H5	L1	1	L1	H5
+5	+5		3	+5		+5	+4

Puissance de Feu :

- Fusil d'assaut PF : 11/14

Résistance dégâts :

- End + Arm + Ecran1 + CF2 : 11

Capacités spéciales :

- Ecrans
- Blast +5
- Champ de force +2

Capitaine du soleil bleu, Warden Kuril

OOOO

CC	CT	F	E	DEX	A	FM	RM
H5	L1	H3	H5	L1	1	H2	H2
+4	+5		3	+5			

Puissance de Feu :

- Pistolet lourd PF : 8/10
- Fusil à pompe PF : 11/14

Résistance dégâts :

- End + Arm + Ecran2 : 10

Capacités spéciales :

- Ecrans armure
- Munitions incendiaires +1deg/1d6r

Et empêche la régénération rapide



AIDES DE JEU : LES MECHAS

Chasseur Récolteurs

OOOO

MA	ST	PF	SP	SE	A	Ecr	IA
-	14	15/19	√	√	1	1	-

Pilotage :

- Pilote moyen H3 +3
- Bon H4 + 4
- Expérimenté H5 + 5

Résistance dégâts :

- Structure + Ecran1 : 15

Capacités spéciales :

- Ecrans
- Munitions perforantes -2

