

# Scorpius :

## 1. Commentaires :

Grand Monstre pour le scénario "Sous le signe du scorpion" (p. 56 du Hors-série n°19 de Casus Belli) pour BaSIC : Danae. Je trouvais la fin du scénario trop molle alors j'ai inventé ce grand monstre pour un peu corser les choses...

## 2. Caractéristiques :

### 1. Caractéristiques de base :

<b>Force</b>	23	<b>Dextérité</b>	5
<b>Constitution</b>	25	<b>Points de vie</b>	70 (15, au cercle noir au niveau de sa queue)
<b>Taille</b>	17	<b>Points d'énergie</b>	0
<b>Intelligence</b>	8	<b>Mouvement</b>	5
<b>Pouvoir</b>	5	<b>Bonus aux dommages</b>	1d6

### 2. Compétences ordinaires :

<b>Sagacité</b>	90 %	<b>Leadership</b>	90 %
-----------------	------	-------------------	------

### 3. Compétences pour les combats :

<b>Bagarre</b>	35 %	<b>Armes d'hast</b>	40 %
----------------	------	---------------------	------

### 4. Notes concernant le combat :

Puisque quand il était jeune, il est tombé en arrière sur la "Serpe de Moïtz", il a donc incorporé la serpe en lui, ou plutôt c'est elle qui s'est incorporée. Il s'est transformé en monstre avec comme particularités :

- Il a l'air d'un homme-scorpion normal. La magie de la serpe l'a rendu : moins intelligent, moins rapide, moins précis, plus fort et plus costaud. Il n'a pas de dard et donc pas de venin. A la place, il a à l'extrémité de sa queue un cercle noir qui "soude magiquement" sa queue à la Serpe. Donc à la fin de sa queue se trouve un cercle noir et de l'autre côté du cercle les 20 derniers centimètres du manche de la Serpe et après la lame de la Serpe.
- Il n'esquive et ne parade jamais au cours d'un round. Il attaque à la deuxième phase et à la troisième phase d'un round. A la deuxième phase, il attaque une personne avec son javelot (1d6 + 1 de dommages sans son bonus aux dommages). A la troisième phase, il attaque avec sa pince qui est au bras gauche (pour cela il utilise sa compétence Bagarre ; quand il réussit, il empoigne et étrangle sa victime et lui fait 2d6 de dommages (bonus aux dommages compris) tous les rounds si on n'arrive pas à faire un jet de Force de la victime contre un jet de Force de la pince de 7. Quand il arrive à 10, 5, 3 des dommages du cercle noir, ou quand il arrive à 50, 30 ou 15 de dommages normaux, il attaque à la première phase du round après celui où il a été touché, avec le bout de la queue donc avec la Serpe. Pour cela, il utilise sa compétence Bagarre ; quand il réussit, il touche sa victime et lui fait 4d6 de dégâts (bonus aux dommages compris et elle ignore toutes les protections).
- Pour le tuer, il faut soit venir à bout des 70 points de vie, ce qui est presque impossible, soit couper sa queue au niveau du cercle noir de 2 cm de largeur. En raison de la difficulté de toucher une cible aussi étroite, un personnage qui essaie subit un malus de 10 % dans sa compétence d'attaque. On a réussi à la couper, si on arrive à infliger au cercle 15 points de dommages. Si on le tue comme ça ou qu'on coupe le cercle noir, il meurt avec une distorsion espace-temps spectaculaire. Tout ce qui reste après est la "Serpe de Moïtz" tant convoitée ...

© 1999 Laurent Heck - laurentheck@wanadoo.be - Tous droits réservés.

# LICENCE D'UTILISATION

1. Ce texte et les illustrations qu'il contient sont distribués «tels quels» et sans garanties aucune en ce qui concerne sa valeur marchande ou n'importe quelle autre garantie à la fois expressément dite ou suggérée. En particulier, aucune garantie n'est donnée concernant l'adéquation du produit avec les attentes de l'utilisateur.
2. Toute responsabilité du revendeur se limitera exclusivement au remplacement du produit s'il s'avère défectueux.
3. Ce document peut être révisé à tout moment.
4. Aucun ajout aucune modification ne doivent être fait aux textes ainsi distribués sans accord écrit préalable.
5. Vous êtes en droit de distribuer des copies de ce document à qui vous voulez, sans charge aucune, à condition qu'il s'agisse de l'intégralité du présent document, y compris cette licence. Vous n'avez en aucun cas le droit d'exiger pour cette redistribution un paiement ou une donation. Toute utilisation à des fins commerciales est interdite sauf autorisation écrite.