

A la recherche de Rick Huntlet

Les PJ partiront à la recherche d'une des plus grandes figures de la Rébellion. Ils feront d'abord la connaissance de Jabba le Hutt, et de ses manières plus que discutables de faire des affaires. Pour s'en tirer, les PJ devront se faire plusieurs ennemis incontournables : les chasseurs de primes Moon Zitto et Mittan, ainsi que Jabba lui-même. Tout cela les mènera sur une petite lune forestière sous domination impériale, où ils pourront retrouver la trace de Rick. Enfin, les PJ pourront le récupérer, sous deux cent mètres d'eau glacée, et s'enfuiront avec les impériaux à leurs trousses.

Que l'aventure commence.

Briefing

C'est sur une base retranchée de la Rébellion qu'un officier du nom de Dan Dare convoque les PJ dans son bureau. C'est une petite pièce mal aérée où règne une odeur désagréable pour les visiteurs : un curieux mélange de tabac et de friture. Derrière Dan Dare, assis à son bureau en train de fumer un cigare, on peut voir pendus au mur une combinaison de vol, un casque cabossé, ainsi qu'une arme inhabituelle : une arme à feu (c'est en fait un 44 magnum de notre bonne vieille Terre). L'officier explique brièvement la situation : Rick Huntlet, un des officiers les plus méritants de la Rébellion, s'est fait capturer par Moon Zitto, un chasseur de prime à la solde de Jabba the Hutt. Rick Huntlet est un héros de la Rébellion, et sa réputation égale celle de Yan Solo. Sa présence dynamise les troupes et ses décisions se révèlent toujours judicieuses. De plus, il en sait long, trop long, sur la Rébellion, ses bases, et ses hommes. Avec les nouvelles techniques d'interrogatoire des impériaux ce serait une catastrophe s'il arrivait entre leurs mains. Pour l'instant, c'est Jabba qui le détient, et des contacts ont déjà été pris avec lui. Il a accepté de libérer Rick contre une rançon de 250 000 crédits.

Finalement, Dan Dare remet aux PJ un tube-crédit en zirkonium de la valeur exigée, et leur confie un vaisseau de transport léger (affectueusement surnommé "la Poubelle de l'Espace" par les mécanos) si les PJ n'en ont pas.

"Que la force soit avec vous"

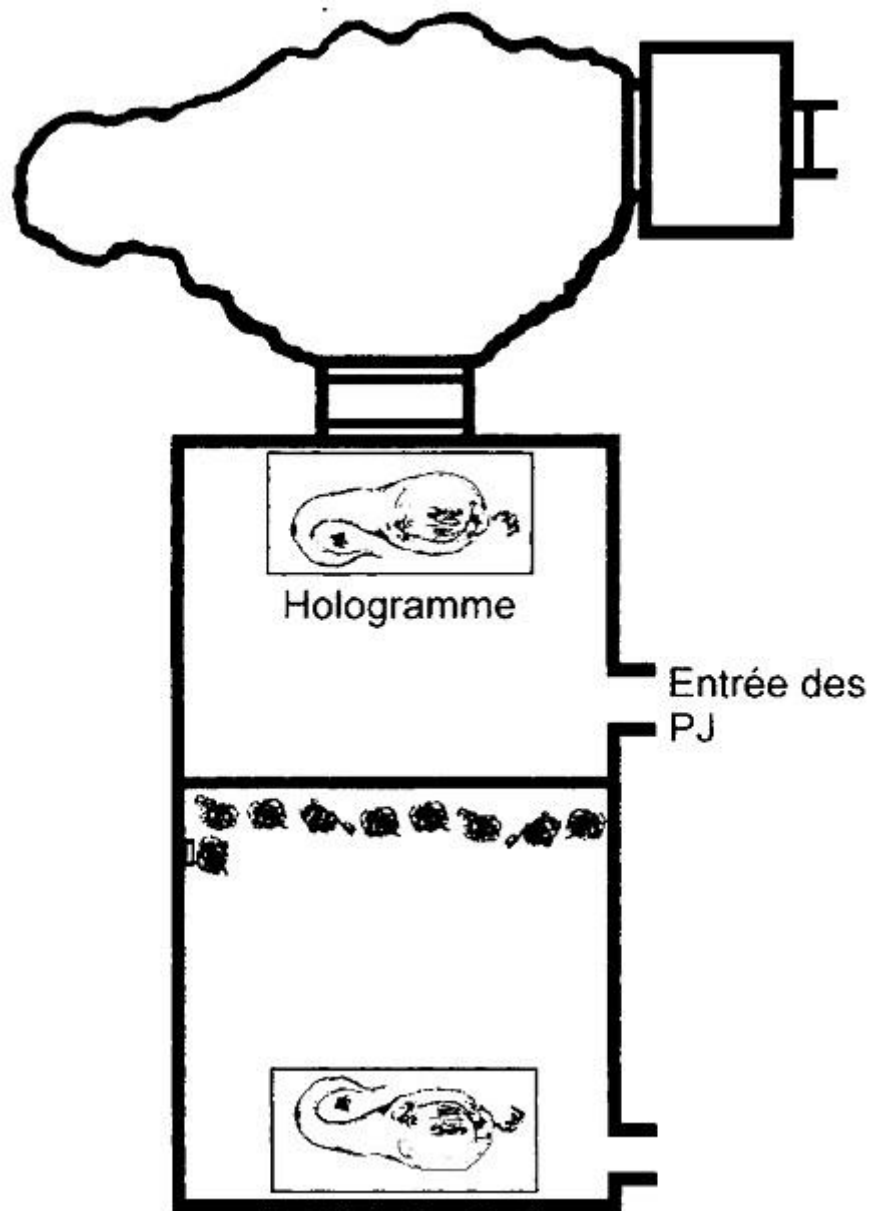
Si les PJ ont des réticences quant à la loyauté de Jabba, Dan Dare leur assure que celui-ci, bien que traitant fréquemment avec l'Empire, a déjà conclu des marchés avec la Rébellion. C'est un adversaire redoutable en affaire, mais ils n'ont encore jamais eu de problèmes avec lui.

Tatooine

Après un voyage de routine, les PJ arrivent sur Tatooine. Là, ils ont le choix entre atterrir à l'astroport de Mos Eisley, ou directement dans le désert à proximité du repaire de Jabba. Si les PJ choisissent la deuxième solution, le pilote doit faire un jet de pilotage de difficulté 16 pour atterrir au coeur d'une tempête de sable. Sinon, il leur faudra louer des speeders.

Chez Jabba

Les PJ étant attendus, ils peuvent entrer sans problèmes chez Jabba, escortés par des Gamorreens grognants. Ils les délestent de leurs armes les plus dangereuses (blasters, grenades, vibrolames...), ne leur laissant que couteaux et sabres-laser (dont ils ignorent l'usage), puis les guident jusqu'à la salle d'audience de Jabba. En entrant, les PJ voient sur leur droite Jabba et sa cour, dans la seule partie éclairée de la pièce. Les gardes vont se poster derrière eux, dans l'ombre. L'entretien peut alors commencer. Pour ne pas énerver Jabba trop rapidement, les PJ doivent parler avec éloquence, et employer de nombreuses formules de politesse. Un droïde de protocole de type C6 fait office d'interprète, et tente désespérément d'amadouer Jabba pour ne pas abrégé son existence.

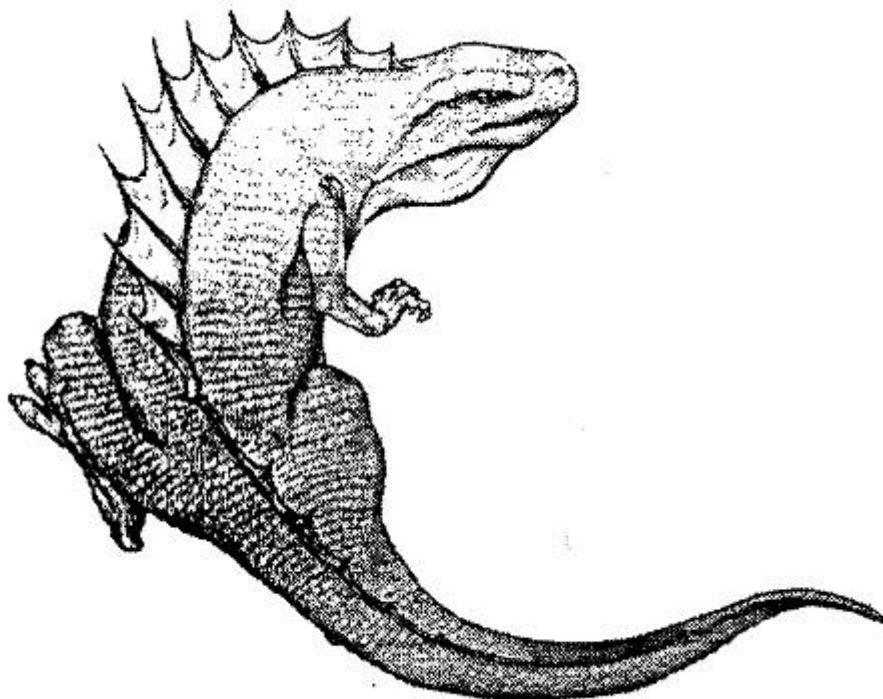


Il y a un lézard

En fait, les PJ parlent à un hologramme ultra-sophistiqué (avec illusions thermiques). Le vrai Jabba se trouve dans leur dos, avec ses gardes et sa cour, protégés par un champ de force infranchissable. Quand Jabba s'est assez amusé de sa petite farce (ou si un PJ découvre malgré tout la supercherie), il éteint l'hologramme et la lumière se fait dans toute la salle. Il explique alors, en se moquant des PJ, que le premier acte est fini, et qu'ils vont maintenant lui offrir le deuxième, le dernier en ce qui les concerne. Toute sa cour se met alors à hurler "Le Moktar, le Moktar".

Jabba s'adresse alors à un chasseur de primes en armure à côté de lui. En réussissant un jet de difficulté 11 en perception, un PJ peut comprendre la traduction du droïd de protocole, au milieu du chahut général--- : « Vous avez rendez-vous sur Lirkon-1. Partez dès maintenant, et revenez rapidement. Nous aurons encore besoin de vos services. N'abîmez pas la marchandise. » Le chasseur de primes (c'est Moon Zitto) part, une grande plaque brune lévitant devant lui (le corps cryogénisé de Rick Huntlet). Jabba reporte alors toute son attention sur le spectacle.

Au fond de la salle, une porte s'ouvre lentement, et un gros lézard à l'air agressif pénètre dans la salle. Il se dirige rapidement vers le premier PJ qu'il voit et l'attaque. Si au cours du combat le Moktar rend un PJ inconscient, il essaie immédiatement de l'avaler (ce qui lui prend un round pendant lequel il ne fait rien d'autre). Les sucs digestifs agissent au bout du dixième round (un niveau de blessure en plus tous les trois rounds).



La fuite

Une fois débarrassés du Moktar, les PJ n'ont plus qu'une seule issue pour fuir : sa tanière. C'est une grotte qui a une seule autre issue : le sas par lequel il est nourri, et qui s'ouvre, sur un jet de sécurité de difficulté 15, sur un des nombreux couloirs du complexe souterrain de Jabba. Heureusement pour les PJ, le champ de force qui protégeait Jabba tarde à s'éteindre, et les dix Gamorréens présents dans la salle d'audience ne les poursuivent pas immédiatement. Par contre, de l'autre côté du sas, ils doivent se frayer un passage vers une sortie parmi des droïds gênants, des gardes agressifs et diverses créatures apeurées. Il faut tout de même que les PJ arrivent à s'échapper et à regagner leur vaisseau, éventuellement en volant des speeders, s'ils ont atterri à Mos Esley.

Lirkon-1

Le comité de réception

Après l'évasion des PJ, des chasseurs de prime se lancent à leurs trousses. Parmi eux, seul Mittan se rend directement sur Lirkon-1, mais c'est le plus dangereux, car contrairement à ses confrères, il agit subtilement. Grâce à son vaisseau particulier, il est arrivé sur Lirkon-1 avant les PJ, et a réussi à convaincre une frégate des douanes qui croisait autour de cette petite lune forestière de l'arrivée imminente d'un groupe de rebelles. Il est ensuite allé se poser près de la seule ville de la planète. Aussi, quand les PJ arrivent près de Lirkon-1, ils sont interceptés par la frégate des douanes. Si les PJ se laissent accoster, les 12(?) soldats de la frégate fouillent leur vaisseau, sous la direction de leur capitaine (un pourri de la pire espèce, qui a été corrompu par Mittan). Les impériaux trouvent de toute façon un motif pour arrêter les PJ. Dans le cas où vos PJ seraient de petits saints ou d'habiles prestidigitateurs, les soldats appliquent leur coup le plus classique : ils trouvent un sachet de Spatio-hash (une drogue strictement prohibée dans toute la galaxie) quelque part dans le vaisseau. Il est possible de corrompre l'officier (pour 6000 crédits, moins 1000 crédits par tranche de 5 au résultat d'un jet d'escroquerie ou d'illégalité), ce qui éviterait un combat à l'issue hasardeuse pour les PJ. Les impériaux regagnent alors leur vaisseau, mais le répit est de courte durée. En effet, la frégate essaie de les torpiller (on n'est jamais trop prudent). Les PJ ont toutefois l'opportunité d'atterrir après quelques rounds de combat. Au cas où les PJ sortiraient vainqueurs de l'affrontement, il leur sera possible d'atterrir à l'astroport d'Aakon, en réussissant un jet d'escroquerie supérieur à 11 pour satisfaire la curiosité des autorités locales. Reportez-vous alors directement aux événements en ville, quelques lignes plus bas.

Lirkon-1 est une petite lune forestière. Elle est peuplée d'humains très en retard technologiquement, qui vivent de la culture du kizar, une mousse aux vertus aphrodisiaques qui

pousse sur les arbres et qui se vend très cher. C'est pourquoi l'Empire s'est installé ici. D'après l'ordinateur de bord des PJ, Lirkon-1 ne compte qu'une seule ville, Aakon, dans laquelle se trouve une base impériale. C'est là aussi qu'est la seule prison de la planète, et donc la localisation possible de Rick Huntlet.

Malheureusement pour les PJ, leur atterrissage forcé a été repéré par un peloton de stormtroopers en manœuvres dans la région. Ceux-ci envoient immédiatement une patrouille de trois éclaireurs montés sur des moto-jets, pour inspecter les lieux. Pour éviter d'avoir à affronter le peloton en entier, les PJ doivent s'éclipser rapidement, après avoir éventuellement combattu les éclaireurs, si ceux-ci les ont repérés. Quoi qu'il en soit, le seul endroit intéressant pour les PJ sur cette planète étant Aakon, il leur faut y aller.

Aakon

Ils arrivent à proximité d'Aakon le lendemain, en début d'après-midi. C'est une petite ville fortifiée, d'aspect extérieur médiéval. Le mur d'enceinte (6 mètres de haut) est percé de deux ouvertures : les deux portes par lesquelles les colons sortent pour aller aux plantations le matin, et par lesquelles ils reviennent le soir, conduisant leurs charrettes pleines de kizar pour le monnayer en ville. Ces colons sont arriérés, et considèrent tout étranger avec surprise et crainte. Comme deux soldats impériaux sont en faction à chaque porte, le plus simple pour pénétrer dans la cité sans attirer l'attention est de se camoufler dans une charrette de kizar. Si c'est le cas, ils doivent faire un jet de résistance. Tout résultat inférieur à 11 entraîne un état d'excitation intense causé par la respiration du kizar. Tous les jets de compétence de la journée se feront ensuite à -1D. Cachés dans une charrette, les PJ ne sont repérés par les impériaux lors de l'entrée dans la ville que sur un jet de discrétion inférieur à 6.

Dès que les PJ sont en ville, ils entendent un bruit caractéristique au dessus de leurs têtes : des bombardiers TIE. Ceux-ci piquent sur la ville, et larguent des bombes sur l'astroport, la garnison et la prison. Aussitôt, la quasi-totalité des impériaux sortent, et ripostent à l'aide d'une DCA limitée. Moon Zitto, qui dépensait son argent en ville, court vers l'astroport et s'enfuit à bord de son chasseur. Cette attaque est menée par un groupe de mercenaires embauchés par une grande corporation interplanétaire, qui veut s'octroyer le marché du kizar en faisant partir l'Empire. Ce ne sont pas des pilotes professionnels : ils sont maladroits, et la prison impériale est encore debout. En faisant vite, les PJ peuvent encore y aller. Ils y trouvent un officier apeuré, caché sous son bureau, qui leur apprend, s'ils savent faire preuve d'une persuasion musclée, que Rick Huntlet a été transféré sur la planète Amar-V, du système Amar, où se trouve une station d'interrogatoire du BSI (Bureau de la Sécurité Impériale).

La fuite strikes back

Un seul vaisseau est encore en état de décoller sur l'astroport : c'est une petite frégate amphibie, un type de vaisseau impérial rarement rencontré. Il n'est que légèrement touché, et reste le moyen le plus rapide pour les PJ de fuir ce bombardement, et de gagner le système Amar. Ce vaisseau était celui initialement prévu pour le transfert de Rick Huntlet vers la base sous-marine du BSI sur Amar-5, mais un dysfonctionnement des propulseurs latéraux a contraint les impériaux à en utiliser un autre. Aussi, ce vaisseau est-il déjà considéré comme étant légèrement endommagé, avec un score de maniabilité réduit de 1D.

Cependant, une fois en l'air, ils sont attaqués par Moon Zitto, et, si le combat est très serré, Mittan viendra peut-être y mettre son grain de sel, pour faire pencher la balance en défaveur des PJ. La solution la plus prudente pour les PJ est de passer en hyperspace pour échapper aux chasseurs de primes et se rendre sur Amar-5 (s'ils n'ont pas touché aux coordonnées d'astrogation, ce sont toujours celles du système Amar qui sont en mémoire dans le navordinateur, étant donné que ce vaisseau devait se rendre sur Amar-5).

Les PJ n'ayant pas profité de cette opportunité pour s'enfuir d'Aakon peuvent toujours se rendre sur Amar-5 par leurs propres moyens, mais ils auront plus de mal à récupérer Rick.

Amar-5

Amar-5 est une planète tournant autour d'un soleil jaune, et sa surface est entièrement recouverte d'eau. Comme elle se situe assez loin du soleil, la quasi-totalité de cette eau est gelée en surface, ne laissant qu'un chenal d'un millier de kilomètres de large au niveau de l'équateur. Dès son arrivée sur Amar-5, le Deltoïde Bêta transportant Rick Huntlet a eu des ennuis d'instruments de bord,

et a percuté la surface de l'eau. Il a ensuite sombré, mais la majeure partie de l'équipage a survécu en s'éjectant dans une capsule de sauvetage, et se trouve sur un iceberg qui dérive non loin du lieu du crash. Grâce au système de calcul de trajectoires hyperspatiales installé sur son vaisseau, Moon Zitto, s'il est toujours vivant, peut suivre les PJ jusqu'à Amar-5. Mittan, quand-à lui perd la trace des PJ, et abandonne sa chasse. Toutefois, si les PJ retournent un jour sur Tatooine, il faudra compter avec lui.

Amar m'a couler

Une fois arrivés dans l'atmosphère d'Amar-5, les PJ captent un message codé émis sur une fréquence impériale. S'ils sont dans la frégate amphibie, il est immédiatement traduit. Il s'agit d'un signal détresse venant d'un transport de type Deltoïde Bêta qui s'est écrasé et a sombré. Trois chasseurs TIE sont déjà sur place, et survolent l'océan glacé au fond duquel repose le transporteur impérial qui transférait Rick Huntlet. Au prix d'un jet de difficulté 11 en escroquerie lorsqu'ils s'entretiennent avec le chef d'escadrille de la patrouille, les PJ peuvent se faire passer pour l'équipe de sauvetage, et s'enfoncer dans les eaux glacées d'Amar-5 sans autres problèmes.

Si les personnages ne sont pas dans la frégate impériale, ils doivent d'abord décoder le message (jet de Prog.-Rep. Ordinateur de difficulté 14), puis affronter les trois chasseurs qui gardent l'épave, pour pouvoir finalement plonger à sa recherche. Evidement, les impériaux auront le temps de prévenir leur base, qui enverra d'autres chasseurs ; Ceux-ci attendront patiemment que les PJ ressortent de l'eau

Le Deltoïde Bêta

Le transport impérial se trouve à 200 mètres de fond, couché sur le côté au bord d'une faille. La frégate amphibie contient du matériel adapté à la situation : il y a trois scaphandres de plongée autonomes, et trois lances sous-marines à éclairs, qui mesurent 3 m de long, et peuvent produire une décharge électrique à leur extrémité (dégâts : 5D, jet moyen en dextérité ou armes archaïques pour toucher. Nécessite un round de recharge entre deux décharges, pendant lequel on peut considérer l'arme comme une lance normale). Sans ce matériel, un personnage peut quand même sortir dans un scaphandre traditionnel, mais il effectue alors toutes ses actions à -1D.

Dès qu'ils arrivent près du vaisseau endommagé, les PJ sentent le sol vibrer sous eux, et sont attaqués par deux vers géants qui sortent de la vase. Une fois débarrassés de ces importuns, les PJ peuvent constater que les vibrations du sol ont placé le transport contenant Rick Huntlet dans un équilibre précaire, au bord de l'abîme. Une fouille du vaisseau permet de trouver très rapidement Rick, toujours cryogénisé, mais intact, ainsi que quelques cadavres d'impériaux.

Cependant, alors que les PJ sortent Rick du vaisseau, un craquement se produit et l'appareil bascule. A ce moment, proposez ce choix au(x) PJ à l'intérieur en train de passer Rick à ceux de l'extérieur : pousser le corps cryogénisé hors du vaisseau pour ne pas qu'il tombe dans le gouffre, ou bien sauter eux-mêmes à l'extérieur en abandonnant Rick à l'intérieur. C'est le bon moment pour dépenser un point de force et faire les deux actions à la fois. Il serait toutefois plus intéressant, pour renforcer l'aspect dramatique de la scène, que les PJ n'aient plus de points de force à ce stade de la partie.

Tout PJ resté à l'intérieur du sas doit réussir un jet de difficulté 11 en survie, et a deux rounds pour le faire. Pour un PJ plus loin à l'intérieur du vaisseau (mais qu'aurait-il à faire là ?), la difficulté est de 16. Le vaisseau impérial sombre à des profondeurs où nul ne peut survivre.

Tout PJ qui, placé devant le choix inconfortable entre sauver sa vie ou celle de Rick Huntlet, aura choisi la deuxième solution, gagnera un point de Force supplémentaire à la fin de l'aventure.

Le retour de la fuite

Rick peut alors être ramené au vaisseau des PJ, mais un dernier obstacle les attend à leur sortie de l'eau : un comité d'accueil formé par six chasseurs TIE, pour le moins inamicaux. Ils sont éventuellement accompagnés par Moon Zitto, désireux de prendre une revanche. Laissez les PJ faire autant de rounds de combat que leur état le permet, après quoi ils auront l'opportunité de prendre la poudre d'escampette, via l'hyperspace.

Si les PJ ne prennent pas la précaution de faire un saut hyperspatial intermédiaire avant de retourner à leur base, Moon Zitto peut déterminer leur destination. Ainsi, leur base sera attaquée par

la marine impériale, une semaine plus tard, lors de la remise de leurs décorations (dommage !). Les Rebelles devront abandonner leur base, et être évacués.

Le procédé de cryogénisation est encore au stade expérimental, et Rick Huntlet, s'il est sauvé, sera en convalescence pendant au moins un an, et ne retrouvera jamais vraiment tous ses moyens physiques. Il devra se contenter d'un poste dans le Haut Commandement de l'Alliance, et abandonner son ancienne vie de tête brûlée. Les PJ auront tout à gagner à connaître un homme si haut placé dans la hiérarchie de l'Alliance.

Annexes

Dan Dare

Dan Dare était un explorateur indépendant, dans notre galaxie, au XXIIème siècle, lorsqu'il fut pris dans un orage spatio-temporel. Il se retrouva, à sa grande surprise, il y a bien longtemps, dans une galaxie lointaine, très lointaine... Il réussit assez rapidement à s'adapter au monde qui l'entourrait, et choisit à nouveau de piloter. Il comprit aussi les motivations des deux camps de la lutte qui sévit dans toute la galaxie, et intégra les rangs de l'Alliance. Cet homme est apprécié dans la Rébellion, sauf par quelques-uns de ses chefs qui ne partagent pas son goût du danger, et son humour parfois spécial. Il est particulièrement attaché à son 44 magnum, une relique de son passé.

Moon Zitto

Ce chasseur de primes est à rapprocher de Boba Fett, ou de Jodo Kast, par ses méthodes, et surtout par son apparence : il porte une armure mandalorienne. Sa puissance n'est toutefois pas comparable à celle de Bobba Fett. Il a de plus quelques défauts : un goût très prononcé pour les femmes, l'alcool, et diverses drogues, mais uniquement quand il n'est pas sur un travail. Il possède un chasseur lourd très bien équipé, qu'il a nommé "Le Faucheur" (voir plus loin).

Caractéristiques :

- **Dextérité** : 4D
 - Armes Blanches : 5D+2
 - Armes Lourdes : 5D
 - Blaster : 7D+1
 - Esquive : 6D
 - Propulseur Dorsal : 5D+2
- **Savoir** : 2D
 - Illégalité : 4D+1
 - Survie : 4D
 - Technologie : 3D
- **Mécanique** : 3D
 - Astrogation : 5D
 - Canons de Vaisseau : 6D
 - Ecrans : 4D
 - Pilotage de Vaisseau : 6D+1
 - Répulseurs : 4D+2
- **Perception** : 3D
 - Commandement : 4D
 - Dissimulation-Discretion : 3D+2
 - Escroquerie : 4D
 - Jeu : 3D+2
 - Recherche : 5D

- **Vigueur** : 4D
 - Combat Mains Nues : 5D
 - Résistance : 5D
- **Technique** : 2D
 - Médecine : 3D+1
 - Rep. Vaisseau : 4D+1

Équipement :

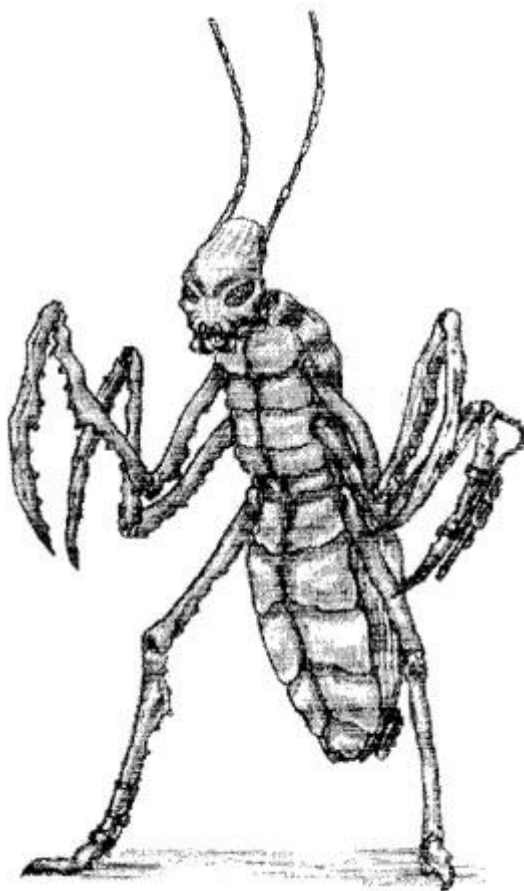
- Armure Mandalorienne (protège d'1D sans malus), avec systèmes de survie intégrés
- Lunettes à infrarouge (intégrées au casque)
- Propulseur dorsal
- Blaster lourd (+1D au toucher grâce à un système de visée couplé au casque, dégâts : 6D)
- 2 détonateurs thermaux
- Système de reconnaissance automatique de personnes, associé à un important fichier de fiches signalétiques de criminels recherchés (souvent remis à jour auprès des autorités impériales)
- Vibro-lame

Mittan

Peu de personnes dans la galaxie savent qui est Mittan. C'est en particulier dû au fait que ce chasseur de primes est aussi discret qu'efficace. Il prend soin de ne pas laisser de traces derrière lui, ni de témoins (qu'il élimine sans pitié). Cet insectoïde, imperméable à tout sentiment humain, a trouvé l'employeur idéal en la personne de Jabba. Il préfère toutefois abandonner un travail en cours plutôt que de prendre de trop grands risques pour sa vie.

Il traite avec mépris les gens qui ne sont pas de sa race, mis à part quelques personnes qu'il sait être influentes ou dangereuses (comme Jabba, son employeur). La technologie ne fait pas abstraction

à cet à priori : il n'utilise que du matériel de sa propre planète. C'est pourquoi ses valeurs pour les compétences en lance-rayons, technologie, astrogation, canons, pilotage et réparation de vaisseaux ne sont valables que lorsqu'il utilise son équipement habituel. De même, sa compétence en médecine n'est utilisable que sur lui-même, ou sur d'autres membres de sa race. Il possède un vaisseau dont la coque est la carapace d'un insecte géant.



Caractéristiques :

- **Dextérité** : 3D
 - Lance-rayons : 6D+1
 - Esquive : 7D
 - Parade Mains Nues : 5D
- **Savoir** : 3D+1
 - Bureaucratie : 5D
 - Cultures : 4D
 - Illégalité : 5D+1
 - Langues : 5D
 - Survie : 5D+2
 - Systèmes Planétaires : 4D+1
 - Technologie : 5D
- **Mécanique** : 3D+1
 - Astrogation : 6D
 - Canons de Vaisseau : 4D+2
 - Pilotage de Vaisseau : 6D
- **Perception** : 4D
 - Commandement : 5D+1
 - Dissimulation-Discretion : 6D
 - Escroquerie : 5D+2
 - Marchandage : 5D
 - Recherche : 5D
- **Vigueur** : 4D+2
 - Résistance : 6D
- **Technique** : 3D
 - Démolition : 4D+1

- Médecine : 4D
- Rep. Vaisseau
- Sécurité : 5D

Équipement :

- Lance-rayons : cette arme, comme tout l'équipement de Mittan, est particulière. Elle ressemble aux blasters classiques, mais la réserve énergétique est beaucoup plus importante. Les dégâts sont normalement de 5D à l'échelle des personnages, mais on peut retarder le départ du rayon de manière à envoyer une plus grande quantité d'énergie : par round que l'utilisateur attend en plus du premier, on rajoute 1D aux dommages, jusqu'à concurrence de 10D de dommages au total. Au contraire, si l'utilisateur tire plusieurs fois par round, les dommages pour tout tir suivant le premier seront de 4D au lieu de 5D. Le lance-rayons peut aussi faire des dommages paralysant, selon le même principe, jusqu'à 7D, avec une base de 4D, et seulement 3D en tirs à répétition.
- Casque avec systèmes de survie dans le vide, détecteur de mouvements, et synthétiseur vocal (sinon la voix de cet insectoïde semblerait ridicule aux humains)

Le Moktar

Pour entretenir sa réputation de cruauté, Jabba a fait l'acquisition d'un monstre qui terrorise ses serviteurs comme ses clients. Cet investissement a jusqu'à présent porté ses fruits. Pour se protéger du Moktar tout en profitant du spectacle qu'il lui offre, Jabba a fait installer un puissant champ de force invisible entre son trône et l'entrée du repaire du monstre. Un vieil homme obèse nourrit le lézard et le considère comme son propre enfant. Il s'opposera aux PJ, à la sortie de la grotte du monstre, fou de colère, si ces derniers l'ont tué.

Caractéristiques du Moktar :

- **Dextérité** : 3D+1
- **Perception** : 3D
- **Vigueur** : 6D
- Combat : 7D

Caractéristiques de son dresseur :

- **Dextérité** : 3D
- Esquive : 4D+2
- Parade Mains nues : 4D

- **Perception** : 2D+2
- **Vigueur** : 3D
- Combat Mains Nues : 4D

Les vers géants

- **Dextérité** : 2D
- **Perception** : 2D
- **Vigueur** : 4D

Le vaisseau de Moon Zitto (Le Faucheur)

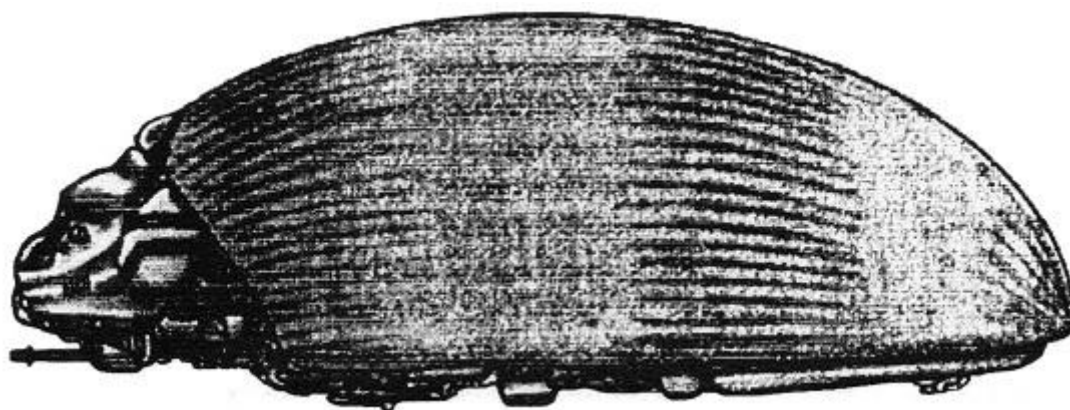
- **Type** : Chasseur lourd
- **Equipage** : 1 pilote
- **Capacité de la soute** : 1 tonne (équipée en bloc de détention)
- **Autonomie** : 1 mois
- **Mult. d'hyperpropulsion** : x1/3 (mais de toute façon, Moon Zitto arrive avant les PJ sur Lirkon-1, et juste après eux sur Amar-5)
- **Navordinateur** : oui (couplé à un analyseur de trajectoires hyperspatiales qui permet de déterminer la trajectoire d'un vaisseau lors de son passage en hyperspace, et de suivre la même route quasiment immédiatement)

- **Hyp. de secours** : oui
- **Vitesse subluminaire** : 3D
- **Maniabilité** : 2D
- **Coque** : 4D
- **Armes** :
 - **Deux Canons-Lasers Doubles**
 - *Ordinateur de visée* : [2D]
 - *Dommages* : [5D]
 - **Lance-Torpilles à Proton**
 - *Ordinateur de visée* : [2D]
 - *Dommages* : [9D]
- **Ecrans** : 2D

Le vaisseau de Mittan (l'Acantheclus)

- **Type** : Vaisseau de combat léger
- **Equipage** : 1 pilote
- **Autonomie** : 3 mois
- **Mult. d'hyperpropulsion** : x1/4
- **Navordinateur** : oui
- **Hyp. de secours** : oui
- **Vitesse subluminaire** : 2D+2
- **Maniabilité** : 1D+2
- **Coque** : 5D+1 (n'étant pas de structure métallique, ce vaisseau ne peut pas être ionisé)

- **Armes** :
 - **Canon à anti-matière**
 - *Ordinateur de visée* : [2D]
 - *Dommages* : [6D]
 - **Canon à plasma**
 - *Ordinateur de visée* : [2D]
 - *Dommages* : [5D]
- **Ecrans** : aucun



Le Deltoïde Bêta

- **Type** : Vaisseau de transport amphibie
- **Equipage** : 4
- **Autonomie** : 2 mois
- **Mult. d'hyperpropulsion** : x1
- **Navordinateur** : oui
- **Hyp. de secours** : oui
- **Vitesse subluminaire** : 1D
- **Maniabilité** : 0
- **Coque** : 4D
- **Armes** :

La "Poubelle de l'espace"

- **Type** : Vaisseau de transport léger
- **Equipage** : 2
- **Autonomie** : 2 mois
- **Mult. d'hyperpropulsion** : x2
- **Navordinateur** : oui
- **Hyp. de secours** : non
- **Vitesse subluminaire** : 1D
- **Maniabilité** : 0
- **Armes** :
 - **Canon-Laser**
 - *Ordinateur de visée* : [1D]
 - *Dommages* : [4D]
- **Ecrans** : faut pas rêver

- **Canons-Laser Doubles**
- *Ordinateur de visée* : [2D]
- *Dommages* : [5D]
- **Canon-Laser**
- *Ordinateur de visée* : [2D]
- *Dommages* : [4D]
- **Lance-Missiles à Concussion**
- *Ordinateur de visée* : [3D]
- *Dommages* : [8D]
- **Ecrans : 1D**