



A la rescousse du moff.

Ce scénario est fait pour un groupe de 4 à 6 joueurs de moyennement expérimenté à expérimenté, la présence d'un Jedi de faible puissance est plus que souhaitée, la période de jeu se situe entre l'épisode 4 et 5, une adaptation est toujours possible et demandera un peu de travail pour certaines périodes, la seconde étoile de la mort pouvant être la première, si vous jouez avant l'épisode 4 ou une autre super arme créée par un grand amiral, après la chute de l'empire, mais à ce moment le travail devient bien plus conséquent.

Un moff sur Coruscant est tombé en disgrâce pour se venger, il décide de se tourner vers la rébellion et arrive à faire une copie de données prouvant que Palpatine a commencé à construire une nouvelle étoile de la mort, ce sont ses données qui permettront à la rébellion de découvrir où se trouve la nouvelle étoile de la mort.

Malheureusement pour le moff, Palpatine le faisait surveiller et découvre rapidement sa trahison, le moff arrive à s'enfuir, à se cacher sur Coruscant et à contacter la rébellion, mais sa famille est capturée et déportée pour être vendue comme esclave.

Les joueurs font partie de la rébellion, leur commandant connaissant leurs valeurs les appelle en salle de débriefing pour leur expliquer la situation sans connaître réellement la situation de la famille du moff.

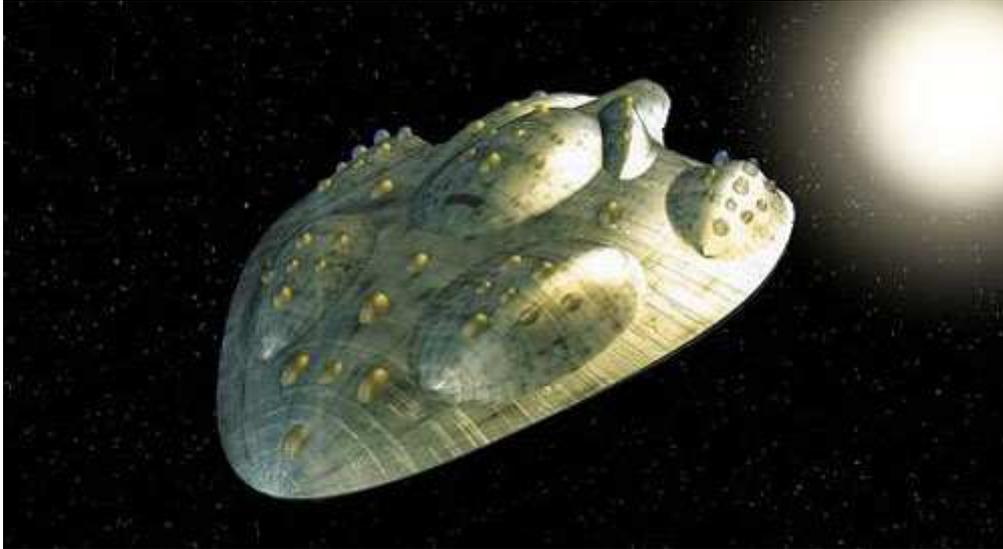
Un moff vient de décider de trahir l'empire et pour prouver sa nouvelle loyauté à voler des informations top secret de l'empire, leurs missions est de le ramener sain et sauf avec les données volées.

Si les joueurs n'ont pas de vaisseau, la rébellion leur fournit un vaisseau de type Corellien, légèrement modifié, si vous êtes dans un jour de bonté.

Vous trouverez en fin du scénario tout les stats des véhicules ou PNJs que les joueurs rencontreront.

Chapitre 1.

Les pjs se trouvent à bord du croiseur inter stellaire mon calamari Explorateur, ceux-ci sont appelés en salle de débriefing par le commandant Ray Ford, L'homme est un ancien commando dans la quarantaine assez bien conserver, le genre de gars a qui on ne la fait pas.



Messieurs, vous allez partir en mission immédiatement pour Coruscant, le moff Rengor Tonth, un des conseillers de Palpatine est tombé en disgrâce il y a quelque temps.

Celui-ci pour des raisons qui lui sont propre a décidé de nous rejoindre, et pour prouver sa loyauté, il a subtilisé des données top secret.

Malheureusement, Palpatine à découvert son double jeu avant qu'il puisse nous rejoindre, nous devons à tout prix réussir son extraction de Coruscant avec ses données. Voici les coordonnées pour rentrer en contact avec notre cellule sur Coruscant qui a aidé Rengor à se cacher.

Si vous avez besoin de quelques chose avant de partir passer voir le sergent Ubolt. Allez les hommes et que la force soit avec vous !

Coruscant.



Le voyage jusqu'à coruscant se passe sans le moindre problème et vous sortez de l'hyperespace pour découvrir la ville planète.

De nombreux vaisseau de tout type circule sur des routes spatiales bien établies, mais une chose vous fait frissonner, alors que votre regard se porte sur la planète, il vous est impossible de ne pas remarquer deux super destroyer, il ne fait aucun doute que l'un d'eux est celui du sombre sbire de Palpatine, le seigneur Vador.

Mais qu'elle personne cruel peut bien être à la tête de ce second super destroyer.

Vous posez ne pose aucun problème, vous êtes accueilli par un douanier tenant un mini ordinateur.

L'homme semble las et a un ton de voix des plus monocorde.

Bonjour messieurs, le montant de la taxe d'appontage pour la journée s'élève à 150 crédits.

Une fois la taxe payée, vos personnages sont libres d'aller où bon leurs semble, mais il devrait rapidement voir immédiatement prendre contact avec la cellule de la rébellion dissimulée dans ce secteur de Coruscant.

Doom city.

Les rebelles se cachent dans le quartier sombre et animé de Doom city, le quartier est louche, les rues étroites, les façades sont vieilles et bardées de néons criards, la tapineuse et les rabatteurs sont omniprésents.

Il y a dans les rues un brouhaha permanent et l'air est saturé d'odeur de nourriture diverse.

Ici les joueurs peuvent trouver en contre-bande dans les magasins tout et n'importe quoi, pour peu que le vendeur leurs fasse confiance ou qu'ils allongent les crédits.

Il y a de tout ici, de la cantina dangereuse, à la salle de jeu louche avec bookmakers et parties de sabbac en passant par des maisons de passe plutôt hard.



Contacter la cellule rebelle n'est pas très difficile, quand on sait où chercher, les joueurs trouvent assez rapidement et sans trop d'ennuis le restaurant/cantina qui leur sert de façade ici.

Alors que qu'ils rentrent, ils sont accueillis par des regards méfiants de la population en train de manger, une serveuse vient vers eux, si ceux-ci s'identifient, la serveuse les conduit immédiatement à l'arrière et son accueilli par un homme en armure, qui semble être le chef de la cellule.

Bonjour, je suis Harald.

Nous avons été informés de votre venue par l'Explorateur, maintenant c'est à vous de jouer, Rengar se trouve à l'étage.

Les joueurs peuvent voir sur le visage du rebelle que juste prononcé le nom de l'ancien impérial lui fait mal.

Suivez-moi !, L'homme fait un signe de la main et les conduit à l'étage en maugréant. A l'étage, le moff Rengar regarde nerveux la porte s'ouvrir et dévisage les pjs.

Rengar voici l'équipe d'exfiltration, je ne vous souhaite pas bonne chance et je suis heureux que vous quittiez notre planque et cette planète, s'il n'y avait que de moi, je vous aurais abattu.

Il est à vous, j'espère que tout se passera bien pour votre mission, mais les informations valent infiniment plus que ce chien.

Rengar quitte immédiatement la pièce en prenant soin de dissimuler son visage sous une capuche, joueurs peuvent le questionner sur de nombreux sujets, Rengar explique sa disgrâce, si on lui demande, mais il est évident que c'est la vengeance qui motive ses actions.

Le moff conduit les joueurs dans le dédale sombre de Doom City, pour enfin les conduire dans à l'intérieur d'un bâtiment délabré, il en sort un bloc de données dissimulé sous des gravats.

Voici, les données top secret que Palpatine désire récupérer, mais avant que nous partions, j'ai une faveur à vous demander, il faut que vous m'aidiez à sauver ma femme et mes enfants.

Quand Palpatine a découvert ce que je faisais, il nous a fait mettre aux arrêts, j'ai réussi à m'échapper, mais ma famille a été faite prisonnière, il faut que vous m'aidiez à la retrouver et à la libérer.

Les pjs sont libre d'accepter ou pas, s'il refuse, Rengar fera tout pour s'enfuir avec les données, voir de les détruire si l'on tente de les lui prendre de force, la seule chose qui

l'intéresse pour le moment est de sauver sa famille et si on l'en empêche, il fera tout pour se venger, la vengeance est vraiment le moteur et la psychologie de ce personnage. Les pjs n'écouteront que leur grand cœur devrait aider Rengar à sauver sa famille, mais pour cela il va falloir s'infiltrer dans le palais impérial de Palpatine et découvrir ce qui est arrivé et ce n'est surment pas en tenue de civil qu'ils vont y arriver. Reste maintenant à trouver des tenues d'impériale.

Qui peut bien disposer d'un tel équipement, même ici ce n'est pas le genre d'information facile à connaître, la bonne idée est de demander au baron de crime local, un certain Borga le Hutt, neveu de Durga le Hutt Vigo du soleil noir sur Nar Shaddaa.

Borga sait tout ce qui se passe sur son territoire et sait qui dispose de ce genre d'équipement bien particulier, dont il a déjà eu l'utilité pour quelque assassinat.

Quelque pot de vin et un jet d'illégalité devrait faire découvrir ou se trouve Borga.

Borga dirige le coin depuis le Luxor, un casino glauque et enfumer ou des esclaves Twilek nue danse de façon suggestive, à l'intérieur les tables de Sabbac sont nombreuses, ainsi que les paris en tout genre et les machines à sous.

Dans le fond du casino Borga trône devant des holo écran, regardant tout ce qui se passe dans son casino, sur sa droite à une dizaine de mètres, une fosse ressemblant à une arène de combat illégale est entourée de la lie de coruscant riant et criant du spectacle en bas.

Borga reçoit les pjs, et les écoute, à moins que les pjs ne comprennent le hutt, un droïde de protocole à la Z6-PO leur fait la traduction, inspirer vous de l'épisode 6, ce sera très bien.

Borga à justement besoin de personne de valeur, les pjs vont pouvoir payer cet équipement très spéciale en l'aidant, en effet Clezo un des Vigo du soleil noir est de passage sur

Coruscant et il rend visite à Borga, ils ont parié une très grosse sommes sur un combat dans l'arène de Borga, Clevo est venu avec un champion, Snoova une Wookiee cruelle et déshonorée se battant avec ses griffes, le duel est normalement à mort et Borga n'a toujours pas de champion, mais voici les pjs providentiel.

Voici ce que demande Borga aux pjs.

Oui, je dispose d'armure de soldat impérial, mais chaque chose à un prix celui-ci est plutôt important, pour 20000 crédits, je suis disposé à vous les céder.

Mais nous pouvons trouver un autre arrangement.

Borga attend un instant, mais il est clair que les pjs n'ont pas trop le choix.

AH !AH !AH!, Je savais que j'avais à faire à des personnes intelligentes et de valeur.

Un de mes alliés va bientôt me rendre visite, nous avons organisé un petit combat pour nous distraire, il y a beaucoup d'argent en jeu et surtout mon honneur et ma réputation.

Si vous remportez ce combat pour moi, je vous offrirai l'équipement dont vous avez besoin.

N'oubliez pas que si personne ne parle le hutt, c'est son droïde de protocole qui annonce les informations et qu'il a donc un phrasé différent.

Borga ne précise pas que le combat est à mort normalement, à moins qu'on lui demande explicitement.

Si les joueurs refusent et n'ont pas l'argent ceux-ci seront dans l'impasse complète, s'il paie la sommes, Borga est déçu, mais il vend les armures de stormtroopers.

Si les joueurs acceptent, ils doivent désigner qui ira dans la fosse combattre Snoova la Wookiee, tous les coups et les armes sont permis, sauf les grenades et les jets pack.

Le temps passe et Clezo arrive avec sa bande de pirate, l'ambiance est bonne entre les deux brigands, bien que l'ont discutent affaire.

Arrive le moment du combat et les deux combattants sont envoyés dans l'arène pour le combat à mort et pour le plaisir de Borga et Clezo.

Suite à ce combat plusieurs déroulement sont possible.

1. Snoova gagne, si elle tue sur le coup le pj, ne le tuer pas mettez le simplement mortellement blesser et aller voir la solution 2.
2. Snoova gagne et le pj est neutraliser ou mortellement blesser du peut-être à la possibilité 1, Snoova attends la décision de Borga et Clezo, quoi qu'il arrive, ils baisseront le pouce et Snoova frappera pour donner le coup de grâce, si les autres pjs laisse faire, leur compagnon meurt, mais ils recevront tout de même l'équipement, Si les pjs interviennent et tir sur Snoova, faite l'init, le tir touche automatiquement et tue sur le coup la Wookie, Borga a perdu, mais la championne de Clezo est morte et il est très satisfait, les pjs se font un ennemi de Clezo, de plus le personnage ayant touché la Wookiee gagne 1pt du côté obscur, quoi qu'il arrive les pjs reçoivent l'équipement.
3. Le pj gagne quoi qu'il fasse comme dégâts, Snoova sera au pire directement mortellement blessée, Borga et Clezo baisseront le pouce, au pj de décider d'achever froidement la Wookiee ou de la laisser vivre, si Snoova est achevée, le pj gagne 1 pt du côté obscur, s'il la laisse vivre, Borga et Clezo sont déçu, les pjs quoi qu'il arrive reçoivent l'équipement.

Chapitre 2.

Les pjs et Rengor possèdent maintenant les armures de stormtroopers qui leurs permettront de rentrer discrètement dans le palais impérial.

Une fois équiper les pjs remontent à la surface et se rendent aux palais impérial, Rengor connaît suffisamment bien les procédures et le palais, les pjs ne devrait pas avoir trop de mal à atteindre un poste de commandement du compnor.

Si un des pjs est un jedi, celui-ci sent un grand trouble dans la force, en effet Palpatine et Vador sont présent dans le palais.

C'est maintenant que les choses se corsent en effet, les officiers bureaucrate du compnor présent se demande ce que vienne faire un groupe de soldat de base dans leur bureau, il faut bien se rendre compte qu'il n'y a aucune raison valable, les pjs devrait éliminer ou neutraliser les trois hommes assez rapidement, ensuite la récolte des informations via les ordinateurs interne du palais, un jet de programmation ordinateur diff de 20 est nécessaire pour trouver les informations aux sujets de la famille de Rengor.

Les informations ne sont pas réjouissantes, en effet la famille de Rengor a été déportée vers les mines de Kessel.

C'est à ce moment là que l'alarme retenti, en effet Palpatine savait que Rengor chercherait à découvrir ce qui est arrivé à sa famille et il alarme automatique a été implantée en cas d'ouverture des fichiers concerné.

Les pjs vont devoir maintenant se frayer un chemin jusqu'à la sortie du palais, l'opposition pour sortir de là est laissée à votre discrétion.

Une fois en dehors du palais, les pjs sont toujours poursuivis, mais heureusement plusieurs moto speeder sont stationné non loin d'eux, ils n'ont plus qu'à sauté dessus pour rejoindre

leur vaisseau, mais rien n'est encore gagné, des soldats les poursuivent aussi avec des motospeeder et un air speeder.

Ici aussi, place à l'action aux combats aériens dans la circulation de Coruscant, un peu comme dans l'épisode 2 avec Obiwan et Anakin.

Enchaîner les acrobaties et les esquives, les meilleurs d'entre eux pourront tenter d'abattre leurs adversaires tout en se faufilant dans la circulation intense de Coruscant.

Une fois les speeder ennemi vaincu, les pjs arrivent à l'astroport, mais une surprise les attend en effet Borga a reconnu Rengor et sait que sa tête est mise à prix, il a prévenu un chasseur de prime qu'il connaît bien, en échange de l'information Borga recevra une partie de la prime pour la capture de Rengor.

Et le chasseur de prime n'est pas un petit morceau, en effet c'est un puissant Gen'dai de 3,5 mètres dans une armure très lourde de chasseur de prime qui leur fait face, celui-ci n'a rien à envier à Boba Feet et risque de donner pas mal de file à retordre aux pjs.



Une fois le Gen'dai vaincu, les pjs montent à bord de leur vaisseau et quitte Coruscant, mais ils n'en n'ont pas encore fini pour autant, en effet une dizaine de Tie se lance à leur poursuite, le combat devra être mouvementé et les pjs ne peuvent passer en hyperespace immédiatement, ils doivent sortir de la circulation intense de vaisseau circulant autour de Coruscant, partir immédiatement en hyperespace serait suicidaire, il leur faudra s'éloigner de 40 unités spatiales avant de s'enfuir pour de bon et partir pour Kessel.

Chapitre 3.

Sur coruscant Palpatine et Vador sont mécontents, Rengor s'est enfui, mais tout n'es pas encore perdu.

Ils savent que Rengor va tenter de libérer sa famille, Antinnis Tremayne était justement présent pour présenter son nouveau apprenti à Palpatine et Vador.



Antinnis Tremayne

Palpatine se dit que le moment est justement approprié pour qu'il fasse ses preuves d'autant plus si un jedi est présent dans le groupe, ils auront ressenti sa présence à coup sur.

Jarko le jeune apprenti de Tremayne reçoit un transport spatial ultra rapide avec un hyperpropulseur X0,5 et se voit adjoint plusieurs Nogri pour l'aider.

Palpatine fait donner l'ordre au vaisseau pénitencier de ne pas débarquer les prisonniers et d'attendre l'arrivée de Jarko, celui-ci arrive bien avant les pjs et va utiliser la famille de Rengor pour les attirés à lui.

Quand les pjs arrivent dans le système Kessel, le vaisseau pénitencier est en orbite, rapidement le transport des pjs est détecté et Jarko entre en contact avec le transport spatial des pjs.

Bonjour brave rebelle, je vous attendais avec impatience.

Remettez-moi Rengor et les données volées et je vous laisserai la vie sauf, ainsi qu'a sa famille.

Rengor ment bien entendu, mais si les pjs sont assez stupide pour rentrer dans son jeu tant mieux.



Jarko

La suite des événements est simple soit, ils entrent de force sur le vaisseau, soit ils se rendent et remettent Rengor.

Le plus intelligent serait de mentir aussi et de faire croire à une reddition.

S'ils refusent de se rendre, un escadron de six chasseurs Tie est lancé pour les intercepter, cette nouvelle attaque spatiale pourrait se révéler dangereuse surtout après le combat pour fuir de Coruscant.

Une fois les Tie exterminés, ils ne leur restent plus qu'à s'arrimer au vaisseau pénitencier, celui-ci est étrangement calme, en effet Jarko a donné l'ordre de laisser les pjs venir à lui.

Une connexion à une borne ordinateur du vaisseau permettra d'apprendre que la famille de Rengor a été déplacée dans de la congélation carbonite, celle-ci est utilisée pour transporter des prisonniers dangereux, mais aussi le Glitterstim récolté sur Kessel.

S'ils se rendent, on les laisse s'approcher tranquillement du vaisseau, ils sont accueillis par quatre gardes, s'ils sont assez stupides pour se rendre, jeter les en prison et si vous êtes généreux leur laisser une chance de se libérer.

Mais quoi qu'ils arrivent à ce moment-là Rengor aura été supprimé avec sa famille, il ne restera plus que les informations.

Qu'ils s'introduisent donc en force ou par subtilité, les pjs arrivent dans la grande salle de congélation carbonique, celle-ci ressemble assez fort à celle où Vader et Luke se battront.

Jarko attend les pjs en tenant à portée de bras la famille de Rengor, dès que ceux-ci rentrent dans la pièce, il jette la femme de Rengor dans la fosse de congélation et la congèle, Rengor hurle de désespoir.

Vous suivez les coursives menant à la salle de congélation carbonique, le vaisseau semble complètement vide, jusqu'à ce que vous arriviez.

Là a une vingtaine de mètre de vous se tient un jeune homme au regard froid et impitoyable, à côté de lui la femme et les enfants de Rengor sanglotent, l'homme sourit en regardant Rengor et pousse froidement sa femme dans la fosse en activant la machine.

Nnooonnnn ! Rengor s'effondre au sol.

Pitié !

Il n'y a pas de pitié pour les traîtres Rengor, ne tenter rien bande d'imbécile.

Je doute qu'il ait la résistance suffisante pour survivre à une congélation.

Toute tentative de convaincre le sombre laquais de Vador et Tremayne se soldera par un échec et permettra au congélateur de se recharger pour une nouvelle utilisation.

Un jet de Technique diff de 10 réussi, leur apprendra que le congélateur carbonique ne peut plus être utilisé avant 1 minute soit 12 rounds.

C'est le moment ou jamais pour attaquer, mais dès le début du combat Jarko pousse les enfants dans la fosse et active le congélateur, les pjs n'ont que quelques rounds pour les sauvés.

Pour corser les affaire Jarko n'est pas venu seul, Vador lui a adjoint plusieurs Nogri pour l'aider en cas de coup dur, ceux-ci s'étaient cachés dans les ombres et tentent d'attaquer par surprise les pjs.

Vous êtes seul juge du nombre de Nogri présent, ceux-ci s'occuperont des pjs non jedi et Jarko du jedi du groupe, s'il n'y a pas de jedi, Jarko attaquera un personnage sensible à la force.

Une fois Jarko et les Nogri vaincus, Rengor les suivra jusqu'à l'Explorateur avec sa femme qui aura survécue à la congélation et ses enfants, si ceux-ci ont été assez rapides pour les sauvés.

Quoi qu'il en soit, les pjs sont reçus en héros et Rengor rejoindra la rébellion, les données récupérées permettront à la rébellion de découvrir le site de construction de la nouvelle étoile de la mort sur Endor, mais ceci est une autre histoire.

Récompense.

Chapitre 1 : vaincre Snoova sans la tuer : 3 pp.

Chapitre 2 : vaincre les stormtroopers en speeder grâce à des actes de pilotages et sans combattre : 3 pp, récupérer les données secrètes : 1 pp.

Chapitre 3 : Vaincre Jarko, récupérer les données et Rengor : 4 pp, sauvé les filles de Rengor : 3 pp et 1pt de force.

Aides de jeux.

Seules les statistiques servant au combat sont donnée pour certains pnj, les autres ne servant de toute façon pas pour le scénario.

Snoova



Dextérité : 3D+1

Blaster : 5D+1 , mitrailleuse blaster : 6D, Arbalète :4D , Parade mains nues : 6D+2 ,
esquive :5D , combat arme blanche : 5D.

Vigueur : 5D

Combat mains nue : 7D+2

Perception :2D+2

Point de force : 1

Point du côté obscur : 2

Point de personnage : 6

Déplacement : 11

Equipement : pistolet blaster lourd DL-44 (5D), mitrailleuse Blaster (6D), Vibro hache
Vigueur +2D.

Snoova comparer aux autres Wookiee n'hésite pas à se battre avec ses griffes, elle les utilisera d'office en étant en rage.

Bureaucrate du Compnor

Dextérité : 3D

Blaster : 4D+1 , esquive : 4D+1,

Vigueur : 3D+1

Perception :2D

Déplacement : 10

Equipement : comlink , pistolet blaster lourd (5D).

Stormtroopers vétéran du palais.

Dextérité : 3D

Blaster : 5D+1 , combat mêlée : 4D , esquive : 4D, parade mêlée : 4D, lance missile : 4D

Mécanique : 1D+1

Résulseur : 3D+1, canon de vaisseau : 4D, pilotage de chasseur : 5D, Blaster de véhicule : 4D
Vigueur : 3D+1
Perception : 2D
Déplacement : 10
Equipement : fusils blaster (5D) armure de stormtroopers : +2D/+1D -1D en dextérité, Vibrodague : Vigueur + 1D.

Chasseur de prime Gen'dai.

Dextérité : 4D
Blaster : 7D, combat armes blanche : 7D parade armes blanches : 7D, parade mains nues : 6D,
Esquive : 6D, lance grenade : 8D

Savoir : 2D
Volonté : 5D

Mécanique : 2D
Répulseur : 5D , Transport spatiale : 6D , Canon de vaisseau : 5D, Senseur : 3d, astrogation : 3D.

Vigueur : 4D
Combat mains nues : 6D
Résistance : 6D

Perception : 4D
Discrétion : 8D
Technique : 2D
Point de force : 1
Point du côté obscur : 5
Point de personnage : 10
Déplacement : 12

Abilité raciale : les Gen'dai doivent recevoir le double de dégâts des autres races pour être blessé, donc 0 -6 pour sonner, 7 à 16 pour une blessure ect.

Il régénère un membre en 4D jours et peuvent en recoller un en 4D rounds, s'ils se mettent en hibernation, il régénère 1 niveau de blessure en 1D round.

Equipement : Fusils blaster : 5D, armure de chasseur de prime : 2D/1D , jet pack, macrojumelle, comlink, tige lumineuse, vibrolame intégré à l'armure , 5 détonateur thermique (10D).

Nogri



Dextérité : 5D+2
Parade mains nues : 9D
Savoir : 1D+1
Perception : 4D+2
Rechercher : 7D
Discrétion : 10D
Mécanique : 1D
Vigueur : 5D+2
Combat main nues : 9D
Technique : 1D
Déplacement : 18
Équipement : Veste Komorodain 1D+2/+2
Ablité raciale : les Nogri ont +2D en discrétion et +2D en combat mains nues et +2D en rechercher, leurs griffes font vigueur + 1D+2.

Jarko

Dextérité : 3D
Blaster : 5D, esquive 5D , combat au sabre laser : 7D
Savoir : 2D
Volonté : 6D
Mécanique : 3D
Répulsor : 4D, transport spatiale : 6D, canon de vaisseau : 6D , Astrogation : 4D
Perception : 4D
Discrétion : 6D
Vigueur : 4D
Résistance : 6D
Technique : 2D
Réparation de sabre laser : 6D
Déplacement : 10
Point de force : 3
Point du côté obscur :5
Point de personnage : 10
Équipement : sabre laser : 5D
Compétence de la force : Contrôle : 4D , Sens : 4D , Altération : 4D
Pouvoir de la force : Concentration , combat au sabre laser, télékinésie, éclair de force, absorber l'énergie, réduire les blessure, contrôle de la douleur, meurtre télékinétique, rester conscient, résister à la paralysie, sentir la force.

Véhicule.

Tie.

Maniabilité : 2D, vitesse spatiale : 10 , Canon : 5D portée des canon 1-3/12/25 , ordinateur de visée : 2D, Coque : 2D

Motospeeder.

Maniabilité : 3D+1, coque : 1D+2 , déplacement : 160 , ordinateur de visée : 2D, portée des canons : 3-50 /100/200 , canon : 4D

Air speeder.

Maniabilité : 3D, coque :3D, déplacement : 350 , ordinateur de visée : 2D , portée des canons : 50-300/800/1500 , Canon : 4D+2