

L'Ombre de la Bête

Campagne Star Wars 1/3 par Laurent Maronneau

*Cette campagne a été écrite pour un groupe de contrebandiers faisant partie de l'organisation de Tolon Karrde (voir les romans de Timothy Zahn et le supplément Star Wars : Heir to the Empire), et dont le chef, le capitaine Slaine, est l'un des lieutenants. Nous avons donc affaire à des PJ expérimentés, à des vieux routards de l'espace, qu'il est préférable de faire interpréter par des joueurs qui ont, eux aussi, roulé leur bosse. Cette campagne aurait pu s'intituler « **les aventures étonnantes du Capitaine Slaine (et de son valeureux équipage)** », mais il vous faudra admettre qu'elle n'a pas de titre.*

L'action se déroule dans une galaxie lointaine, très lointaine, peu de temps après l'annonce officielle de l'établissement de la **Nouvelle République**. L'Empereur est mort il y a quelques mois déjà, la flotte impériale est battue et seuls de rares systèmes éloignés ont eu la chance « d'adopter » un Grand Moff ou un Gouverneur mégalomane et clairvoyant qui a décidé de guider son peuple vers la lumière, et accessoirement, vers de nouvelles guerres. Ça laisse rêveur...

Bref, une galaxie propre, mais pas trop. D'où le rôle de premier plan des contrebandiers dont les services se payent à prix d'or. Nos nouveaux dictateurs ont en effet besoin de certaines marchandises qui leurs sont désormais inaccessibles légalement : les douanes de la Nouvelle République veillent (enfin, de leur mieux).

Enfin, le cadre galacticographique et galactopolitique d'une grande partie de cette campagne est adapté d'un ouvrage formidable d'Isaac Asimov : **Poussière d'étoiles**, à découvrir absolument ! La lecture de ce roman peut être très utile au MJ désirant faire sentir à ses joueurs l'ambiance particulière de ce coin méconnu de l'espace.

La réunion a lieu 10 jours plus tard, sur **Koloss**, astéroïde abritant une mine désaffectée et servant de base avancée à Karrde : il se situe non loin du territoire conquis par les Tyranni il y a une quarantaine d'années. Le capitaine Slaine est désigné pour faire l'enquête, car c'est le seul qui ne soit pas en affaire actuellement. C'est donc à bord de l'Argonaute, son fidèle vaisseau et accompagné d'un équipage dévoué que le capitaine Slaine s'apprête à affronter les périls de cette nouvelle mission.

SCENARIO 1 – L'OMBRE DE LA BÊTE

♦ Introduction

Tolon Karrde a des soucis avec certains approvisionnements importants en provenance d'un système extérieur : les Royaumes Nébulaires. Il s'agit de durium, un minerai dont on tire un métal très dense et radioactif, pour des applications civiles et militaires. L'affaire n'était pas d'une importance vitale, mais un équipage envoyé pour enquêter sur place ne donne plus de signes de vie depuis plus d'une semaine (en temps galactique standard), alors qu'il enquêtait sur la cause des problèmes. Cela devient suffisamment inquiétant pour qu'il rappelle ses quatre lieutenants et son second pour une réunion de crise.



© Ghislain Thiery

Les Royaumes Nébulaires : une cinquantaine de planètes situées à l'intérieur de la Nébuleuse du Bantha, toutes colonisées au cours des deux derniers millénaires, actuellement sous la tutelle des tyranni, peuplade humaine austère, aux traits asiatiques marqués, et... tyrannique. La plus connue des planètes du système est **Lingane** : c'est en effet le passage obligé pour **entrer dans la nébuleuse**. Aucune autre route spatiale n'existe que celles découvertes à partir de Lingane. Il faut dire que faire des sauts à l'aveuglette dans une nébuleuse n'est pas le sport favori des atro-navigateurs ! On peut y ravitailler et se reposer d'une longue route quand on arrive du centre de la galaxie. Une demi douzaine d'astéroïdes a été transformée en stations relais pour les vaisseaux de passage. Les contrôles des douanes sont superficiels : le commerce avant tout... C'est la seule planète des Royaumes à n'être pas soumise aux Tyranni : elle est officiellement associée au pouvoir.

Actuellement, les lieux sont assez peu fréquentés, quelques vaisseaux occupent les spatioports des astéroïdes. Il faut dire que quarante ans de tutelle tyrannique et le démantèlement du grand allié qu'était l'Empire n'autorisent pas, pour le moment, un commerce florissant.

Les croiseurs de poche tyranniens patrouillent régulièrement autour des astéroïdes. Navires spatiaux assez peu impressionnants, on ne connaît rien de leurs capacités (les ordinateurs de reconnaissance indiqueront un laconique « vaisseau inconnu »), mais ils ont l'air résistants : ils font environ 70m de long et 8 à 9m de diamètre, avec des moteurs impressionnants et un nez allongé (voir fiche technique).

Les déplacements au sein des systèmes des Royaumes Nébulaires se font en quelques heures d'astrogation. Par contre, il n'est pas question de se poser sur Lingane, ses habitants tiennent à leur tranquillité, non plus que d'aller faire une ballade dans l'espace de la nébuleuse, interdit d'accès par la loi martiale tyrannique. Le capitaine Slaine va devoir faire preuve d'une bonne dose de ruse pour se rendre à Rhodia. Mais, ne brûlons pas les étapes...

♦ Scène 1 – Arrivée sur Lingane et enquête

L'accostage d'un astéroïde est sans difficulté. Il s'agit ensuite d'arriver à consulter les données de l'astroport afin de savoir quand et où a relâché l'**Hermione**, le vaisseau des disparus (le **Capitaine Forsike** et son équipage). La difficulté de piratage de l'ordinateur de l'astroport est de 22. Une fois l'information acquise, il faut se rendre sur l'astéroïde en question (1 chance sur 6 que nos amis aient accosté sur le bon).

Dans le bar de l'astéroïde en question, il faudra se renseigner discrètement. Les informations qu'il est possible d'avoir sont : 1- l'Hermione a mis le cap sur

Rhodia (la planète capitale des royaumes) où « règne » le Directeur, le vieux **Hinrik V** ; 2- Forsike a posé trop de questions et s'est fait repérer par un espion des tyranni (pure supposition) ; 3- les ventes de minerais de Durium ont chuté depuis quelques semaines à cause de mystérieuses recherches qu'entreprendraient les Tyranni.

Bien sûr, les personnages se feront remarquer et un individu (un agent tyrannique) les accostera pour leur poser quelques questions embarrassantes.

A partir de ce moment, la police secrète tyrannique ne les lâchera plus. Ils seront suivis et épiés jour et nuit. Mais, on les laissera faire, pour mieux les prendre la main dans le sac.

♦ Scène 2 – Rhodia et les fastes du pouvoir

Arriver sur Rhodia ne pose aucun problème (4 heures d'astrogation). L'astroport est vaste et semble pouvoir accueillir bien plus de vaisseaux qu'il ne le fait actuellement : c'est presque désert. Le palais directorial trône sur une éminence non loin, majestueux, rappelant à tous les visiteurs qu'il y a peu encore, c'était en son sein que se décidait l'avenir politique et économique des cinquante planètes habitées que compte la nébuleuse.

Vos personnages devraient penser à se construire une couverture, pour sauver les apparences. La police veut savoir ce qu'ils font là, mais ne laissera pas une bande d'aventuriers poser trop de questions ou se faire trop remarquer : cela risquerait d'affaiblir l'autorité des tyranni.

Rhodia : c'est une planète riche et industrielle. Elle tire ses approvisionnements des planètes agricoles des Royaumes. Jadis très visitée, elle a connu une grande animation, étant le centre du pouvoir de la Nébuleuse. Depuis la conquête par les Tyranni, elle sommeille, comme engourdie par 40 ans de tutelle. Les gens semblent résignés et fatalistes. Ils croient en la capacité de leur Directeur à faire pour le mieux.

Le palais du Directeur, construit dans le même marbre que celui de l'Empereur à Coruscant, domine la capitale de ses hautes tours élancées à l'architecture fine et sensible, signe d'une histoire riche et d'un pouvoir ancien et prolix. Climat tempéré et maîtrisé.

Se renseigner va poser quelques problèmes. Les terminaux de l'astroport ne sont pas aisément accessibles et la difficulté de piratage du réseau est de 26 : **l'Hermione ne s'est jamais posé sur Rhodia !**

Etre discrets est indispensable, mais malheureusement inutile : la police veille et agira au moindre faux pas risquant de mettre sa crédibilité en doute.

Il va falloir enquêter ailleurs. Mais où, telle est la question. La solution la plus sage est de faire un rapport à Karrde et d'attendre ses ordres (correctement chiffré, cela devrait passer...). S'il est contacté, il sera fort intrigué et conseillera la fin de la mission et le retour aux affaires régulières, le temps d'en apprendre plus sur cette affaire. Mais il laissera toute latitude à Slaine concernant la décision finale.

♦ Scène 3 – un étrange contact rhodien

Quoi qu'il en soit, à la fin de leur premier jour sur Rhodia, le capitaine recevra un étrange message par courrier normal : « rendez-vous ce soir, 23 heures, à Central Park, derrière le stand de tir. Ne soyez pas suivis ». Pas de signature. Il semble important de s'y rendre...

En réussissant un jet de recherche de 5 + discrétion du flic, les personnages pourront repérer leur suiveur. A eux de le semer.

En plein milieu d'un grand parc d'attractions agité d'une animation joyeuse, le rendez-vous mystère conduit à une bouche d'égout fermée mais non scellée. Après quelques mètres dans les couloirs noirs des égouts, une silhouette apparaît. C'est une très belle jeune femme au visage dissimulé par un masque de carnaval excentrique, qui dira être au courant des recherches des personnages. Elle sait que les Tyranni détournent le Durium à des fins militaires, mais ne sait pas exactement pourquoi. Elle a entendu parler d'un vaisseau qui avait été arraisonné par un navire de guerre de Tyrann, mais ne sait pas ce qu'il est devenu. La seule piste qu'elle peut donner aux personnages est la planète minière d'où partent les transports de Durium. C'est une planète entourée par une ceinture d'astéroïdes, restes d'un satellite. Mais elle recommande la plus grande prudence, car les personnages sont suivis par la police secrète Tyrannienne depuis leur arrivée sur Lingane ! Attention également au traceur qui n'a pas manqué d'être placé sur la coque de l'Argonaute !

Arta, qui ne donnera pas son nom, fait partie de la résistance contre les tyranni. Enfin, elle fait sa petite résistance, avec les moyens du bord et une bonne dose de chance. La résistance, la vraie, elle reste dans l'ombre. Il se trouve qu'Arta étant la fille de l'actuel Directeur, elle a accès à certains moyens de communications interdits d'usages par les tyranni. Ce faisant, elle est entrée par hasard, enfin, elle le croit, en contact avec un mystérieux correspondant qui se fait appeler Paladin. Ce

dernier se montra prêt à l'écouter et promit son aide à l'avenir. Arta, pétrit d'une naïveté assez commune chez les gens de son âge (elle n'a que 19 ans), lui donna sa confiance. Or, ces jours derniers, Paladin lui apprit la venue d'un groupe d'étrangers enquêtant sur l'affaire du Durium. Il lui demanda de prendre contact avec eux pour les mettre sur la piste qu'elle avait découverte et dont elle avait fait part à son mystérieux correspondant. Arta profita donc d'un des rares bals costumés donnés au palais pour s'éclipser et aller au rendez-vous qu'elle a fixé aux enquêteurs.

De retour à leur vaisseau, un jet de recherche à 25 suffira pour se débarrasser du mouchard électronique.

♦ Scène 4 – La mine de Durium

A 6 heures d'astrogation de Rhodia, la mine de Durium est en pleine activité. Il s'agit d'une petite planète entourée de nombreux astéroïdes de toutes les tailles. Des barges font des allées et venues vers de gros transporteurs qui tournent en orbite haute. Il est temps de se cacher pour attendre leur départ.



© Elisabeth Thiery

Deux petits croiseurs Tyranniens sortent d'hyperespace non loin de la zone de chargement, suivis par deux nouveaux transporteurs lourds.

Le chargement se poursuit et, enfin, tout ce petit monde prend le large.

Il faut effectuer des calculs d'extrapolation d'astrogation pour les suivre (*dif. : 20 ; le droïd astromec peut aider*). Résultats des calculs, ils s'enfoncent droit dans la nébuleuse...

Un premier arrêt dans le vide et rebelote. Ils repartent une poignée de secondes après que l'Argonaute soit arrivé. Il faut prendre des risques pour pouvoir les suivre : après extrapolation, *jet d'astrogation à 25 pour compenser leur avance tout en n'arrivant pas trop tôt*.

Deux autres manœuvres identiques doivent être exécutées avant d'arriver enfin en vue d'une planète (les données des sauts sont dans la boîte). Durée totale du voyage : 14h25. Il faut se cacher immédiatement !

Un point de Force permet d'avoir là, sous la main, un astéroïde où se réfugier avant d'être détecté.

Plusieurs bâtiments de guerre de petite taille, des croiseurs Tyranniens et, plus surprenant, un super destroyer impérial (le « **Tête de la Mort** »). Sous eux, la planète autour de laquelle se positionnent les transporteurs lourds.

En orbite, une immense structure est en construction : impossible de savoir ce que cela va devenir, mais sa taille déjà impressionnante : 4km de long, sur 2km de haut et de large... Ca semble plutôt ovoïde...

Ne pouvant rien faire de plus dans cet espace, il faut rentrer au plus vite à la maison pour pouvoir transmettre les informations recueillies. Attention, il est dangereux de rester trop longtemps dans les parages...

♦ Scène 5 – une fuite bien difficile

Lors du retour, l'Argonaute sera attendu au large de **Lingane**, puisque c'est le seul passage possible pour sortir de la nébuleuse. Il s'agit de vite passer en hyperespace avant de se faire pulvériser par les 3 croiseurs de poche Tyranniens qui sont là.

Après un rapide combat par trop inégal, il faut sauter vers le point de sortie de la nébuleuse, au-delà de Lingane. Mais les croiseurs Tyranniens n'en resteront pas là et suivront l'Argonaute.

A la sortie du goulet nébulaire, l'Argonaute sortira en même temps que les 3 croiseurs et se sentira bien seul et démuné.

Mais, grâce à une balise senseur laissée là par la Nouvelle République quelques jours auparavant, trois rounds de combat plus tard (essayez de faire sentir aux personnages que leur fin est proche), une corvette corellienne (l'« **Indomptable** ») surgira de l'hyperespace et fondera sur les croiseurs Tyranniens. De ses flancs surgiront deux escadrons de chasseurs, l'un d'ailes X (l'**escadron Rogue**) et l'autre d'ailes B (l'**escadron Azur**).

Une nouvelle bataille s'engage, et tourne rapidement à l'avantage des mystérieux alliés de Slaine : ne faite pas mentir la réputation de l'Escadron Rogue !

*L'Amiral Jon Frankheimer, chef des services du renseignement militaire de la Nouvelle République et héros reconnu de la Rébellion, a été informé de la mission de Slaine (il entretient certains contacts privilégiés et secrets avec Tolon Karrde) et, estimant qu'une force d'intervention était plus que souhaitable, c'est arrangé pour « emprunter » un bâtiment de guerre, l'Escadron Rogue que commande son ami **Wedge Antilles** (promu **Général** il y a peu) et l'Escadron Azur, tous deux escadrons de pointe dans les forces de la Nouvelle République. Cela lui vaudra peut-être la cour martiale, mais il se devait de le faire, pour ne pas laisser Slaine et ses hommes courir à une mort certaine (et par conséquent ne pas avoir d'information sur le manque de Durium, ce qui inquiète bien plus la Nouvelle République que Karrde). L'amiral a une autre identité : Paladin...*

L'intervention des forces de la Nouvelle République se fait incognito et doit rester anonyme, au moins jusqu'à la fuite des survivants Tyranni : pas de marques distinctives sur la corvette ou les chasseurs.

L'amiral prendra ensuite contact avec le capitaine Slaine, dont il connaît évidemment l'identité, ce qui devrait inquiéter les PJs. Il pourra, si nécessaire, se présenter comme un ami de Karrde (il connaît le code d'identification des amis de l'organisation de contrebande) et demandera à ce que l'Argonaute soit arrimé à la corvette. Ne pas obtempérer serait faire preuve de bien peu de sens tactique, compte tenu de l'inégalité des forces en présence...

Une fois les informations transmises à Frankheimer (les négociations peuvent être âpres), et avant que celui-ci ne puisse en prendre connaissance, il sera mis aux arrêts par le commandant de l'Indomptable, sur ordre direct de Mon Mothma, pour avoir détourné un navire de guerre et son équipage sans l'autorisation du Conseil de la Nouvelle République. La mise aux arrêts se fera dans une certaine tension, mais avec la plus grande courtoisie, eu égard aux états de service de l'Amiral. Celui-ci obtempérera sans se formaliser : il s'y attendait.

A partir de là, les PJ's seront priés de quitter le bord sans tarder.

Suite au prochain épisode, gardez le suspense...

FICHES SIGNALÉTIQUES DES PNJs

♦ Frankenheimer, Jon

Contre Amiral, Détaché auprès de l'Etat Major de la Nouvelle République, Chef du Renseignement Militaire

1,78m, 77kg, 35 ans

D'origine Corellienne, cet homme élancé, de corpulence moyenne, aux cheveux bruns et au regard chaleureux est un ancien pilote de l'Escadron Rogue. Après de brillantes études à l'Académie Navale, il servit sur divers vaisseaux de guerre de la République, où il gagna très tôt ses gallons de capitaine de frégate (appellation : commandant). Lorsqu'il y a quelques années, l'Empereur décida de dissoudre le sénat, son attachement aux valeurs républicaines le conduisit à rejoindre les forces rebelles. Comme il était excellent pilote, il fut affecté à la chasse, composée alors exclusivement d'ailés-x.

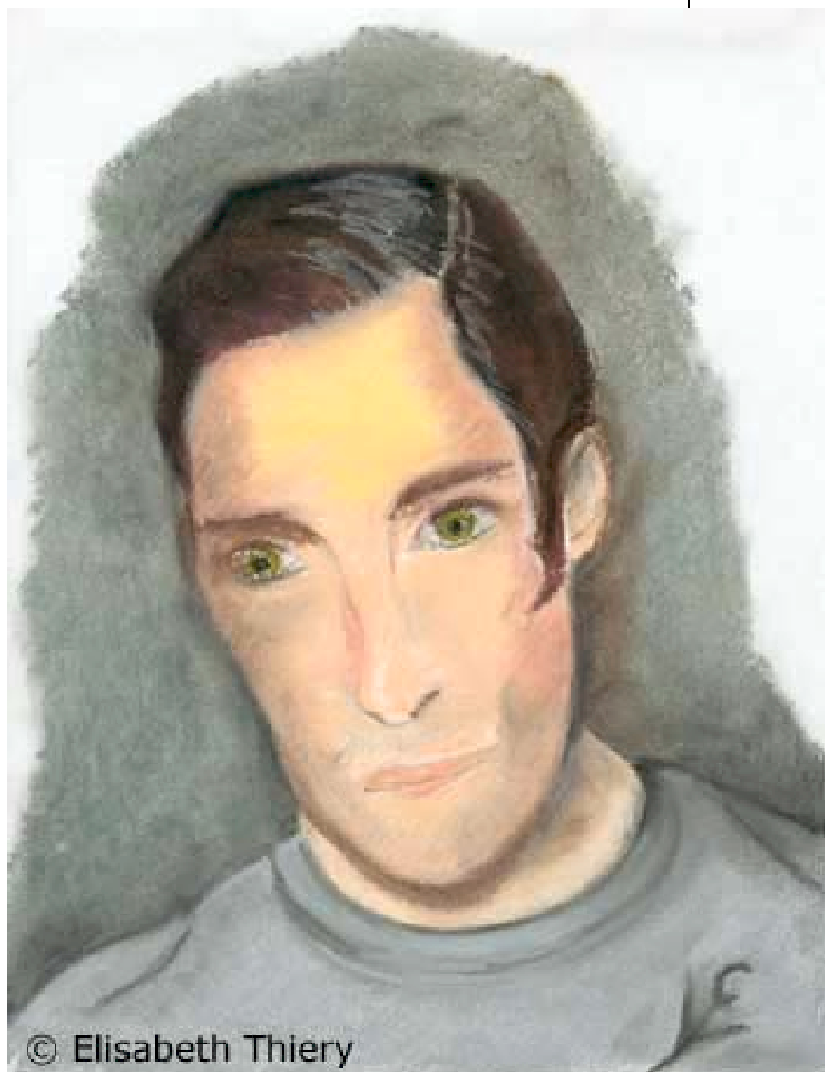
Il participa à toutes les missions de l'Escadron Rogue, jusqu'après la destruction de l'Etoile de la Mort. Ami de longue date de Wedge Antilles, il côtoya quelques temps un certain Luke Skywalker.

La Rébellion gagnant en puissance, il fut appelé par l'Amiral Akhbar à retrouver le commandement d'un vaisseau de guerre. Après plusieurs victoires brillamment enlevées grâce à ses talents de tacticien, il fut affecté à d'autres tâches, moins officielles. En effet, dans sa recherche de matériel et d'alliés, la Rébellion devait prendre contact avec des groupes plus ou moins marginalisés : contrebandiers, pirates, Gouverneurs Impériaux hostiles à la politique impériale, etc. Son vaisseau servit plus d'une fois d'appui tactique conséquent lors de telles rencontres.

Passionné par la tournure que prenait sa carrière, il demanda à être affecté au Renseignement. C'est au cours de cette nouvelle vie, consacrée à l'infiltration, à la quête et à l'analyse de renseignements, et aux coups de mains rondement menés par des commandos de l'Alliance, qu'il fit la connaissance d'un type étrange mais attachant quoiqu'un peu trop porté sur la bouteille, qui lui enseigna le peu qu'il sait des mystères de la Force.

Durant les dernières années du règne de Palpatine, sa tête fut mise à prix et il fut activement recherché par toutes sortes d'aventuriers en quête d'une retraite dorée : son visage ne sera donc peut-être pas inconnu à nos amis contrebandiers.

Beaucoup plus attaché à certaines idées concernant son devoir, le respect de la parole donnée, l'intérêt de la République, qu'à l'application stricte de lois qu'il sait abstraites et circonstancielles, Frankenheimer a une certaine réputation de tête brûlée, ou d'électron libre, au sein des forces armées de la Nouvelle République. Sa capacité à se faire des ennemis au sein des institutions, vaut bien le respect que lui vouent ceux qui ont servi sous ses ordres durant les années de guerre. D'ailleurs, à la vue de sa fulgurante carrière militaire, il n'est pas déraisonnable de penser qu'il a, depuis toujours, certains appuis forts au sein même du nouveau régime. Certains redoutent qu'il ne s'intéresse un jour prochain à la politique...



© Elisabeth Thiery

Pour information, l'Amiral Frenkenheimer n'hésitera pas à changer encore une fois de vie quand, quelques années plus tard, un certain Luke Skywalker créera une académie pour apprentis Jedi.

(seules sont précisées les compétences pouvant être utiles dans le cadre de la campagne)

Dextérité : 3D

Blaster : 5D ; Esquive : 6D

Savoir : 4D

Bureaucratie : 5D ; Illégalité : 6D ; Langages : 7D ;
Maintien de l'Ordre : 5D ; Races Extraterrestres : 6D ;
Survie : 7D+2 ; Systèmes planétaires : 8D ;
Tactique : 10D ; Volonté : 7D

Mécanique : 4D

Armement de Vaisseau de Guerre : 8D ;
Astrogation : 8D+2 ; Ecrans de Vaisseaux de Guerre : 7D+2 ;
Pilotage de Vaisseau de Guerre : 10D

Perception : 3D+1

Commandement : 9D+2 ; Escroquerie : 5D+1 ;
Marchandage : 5D+2 ; Persuasion 6D

Vigueur : 3D

Combat à mains nues : 4D ; Escalade/Saut : 4D ;
Résistance : 5D

Technique : 3D

Sécurité : 6D+2

Contrôle : 3D+1

Sens : 3D

Points de Force : 2

Équipement : un uniforme d'Amiral tout blanc, avec un impressionnant placard de décorations, un pistolet blaster, un bloc de données dans la contemplation duquel il semble trouver matière à réflexion. Le tout porté avec la prestance qui sied à son rang.

♦ **Arta**

Fille du Directeur de Rhodia, Hinrik V

1,78 m, 56 kg, 19 ans

Jeune femme de belle prestance, aux longs cheveux et aux yeux noirs, Artémisia oth Hinriade est la seule héritière (après son oncle Gilbret) de la dynastie des Hinriades qui règne sur Rhodia depuis la colonisation de la planète, il y a un millénaire. Ses courbes plaisantes, sa peau fine et claire et son regard doux et ardent feraient tourner la tête de tout jeune homme normalement constitué.

« Elle était à peine plus petite que son père, qui mesurait près d'un mètre quatre-vingts. Sous un extérieur calme, elle cachait une nature passionnée. » (citation de Poussière d'Etoiles)

Artémisia ne pense pas à mal. Bien au contraire, elle croit aider son père par ses petits complots. Bien sûr, elle ignore tout de la résistance (la vraie) contre les tyranni. C'est autant par conviction que par désœuvrement qu'elle s'est lancée dans cette forme de rébellion. Son oncle n'y est pas opposé, mais elle n'en a parlé à personne d'autre. Artémisia est donc, pour ainsi dire, seule face à la police et aux services de renseignement des tyranni : elle a donc beaucoup de chance de ne pas s'être déjà fait prendre. Evidemment, elle n'a aucune notion des dangers réels qu'elle court à jouer à d'aussi intrépides jeux.

Dextérité : 2D+1

Esquive : 3D

Savoir : 3D+2

Bureaucratie : 6D+2 ; Cultures 5D ; Evaluation 4D+2 ;
Illégalité : 4D ; Langages 5D ; Maintien de l'Ordre : 4D ;
Races Extraterrestres : 5D ; Volonté 4D

Mécanique : 2D

Communications 5D

Perception : 3D+1

Commandement : 6D ; Discrétion : 6D+2 ;
Escroquerie : 5D+1 ; Marchandage : 5D+2 ;
Persuasion : 5D

Vigueur : 2D+2

Natation : 4D ; Résistance : 4D

Technique : 2D+1

Premiers soins : 3D

Points de Force : 6 (elle a vraiment beaucoup de chance !)

♦ Les vaisseaux de combat tyranni

« Plus petits, plus élancés, plus félins que les autres vaisseaux » (citation de Poussière d'Etoiles), les croiseurs de poche tyranniens sont de redoutables armes de guerre. Ils sont très rapides, maniables, leur armement est celui dont sont habituellement dotés les vaisseaux de classe supérieure. S'il est une chose que la civilisation tyrannienne a réussi, ce sont bien ces engins spatiaux.

De plus, « une fois les commandes réglées comme il convient, un vaisseau tyrannique effectue les sauts, quelque soit leur nombre, de façon entièrement automatique. » (Citation de Poussière d'Etoiles). Le système d'astrogation tyrannique est donc révolutionnaire : « c'est une de ces damnées découvertes grâce auxquelles ils ont gagné toutes leurs guerres. » (Citation de Poussière d'Etoiles).

Voilà à quoi nos contrebandiers vont être confrontés...

Engin : Croiseur tyranni fabriqué par Tyrann Corp

Type : Croiseur de Poche

Echelle : Vaisseau de Guerre

Longueur : 60 mètres

Compétence : Transports Spatiaux (avec des compétences complémentaires pour les instruments dédiés au combat et à l'astrogation)

Equipage : 3 à 6

Compétences de l'équipage : Astrogation : 5D ;
Canons de Vaisseau de Guerre : 5D ; Ecrans de Vaisseau : 4D ; Transports Spatiaux : 5D ;

Senseurs : 4D+2

Passagers : de 0 à 3

Capacité de Soute : néant

Autonomie : 2 mois (avec des rations nutritives vraiment pas bonnes)

Multiplicateur d'Hyperpropulsion : x1

Hyperpropulseur de secours : oui, x10

Navordinateur : oui

Maniabilité : 3D

Vitesse Spatiale : 7

Vitesse Atmosphérique : 350/1000 km/h

Coque : 4D

Ecrans : 2D

Senseurs : 1D ; 2D+2 ; 3D+2 ; 4D+1

Armes : 4 turbolasers (asservis)

Echelle : Chasseur Stellaire

Arc de Tir : Avant

Compétence : Canons de Vaisseau de Guerre

Ordinateur de Visée : 2d+2

Portées Spatiales : 3-15/35/75

Portées Atmosphériques : 6-30/70/150 km

Dommages : 7D

