



## LE SYSTÈME TRI-JJ-019

Tri-JJ-019 est un système désert et anonyme, perdu parmi des millions d'autres dans le fin fond des Barrens. Il ne s'y passe pas grand chose et aucune route n'y mène, mais il profite tout de même d'une petite renommée : deux légendes courent à son propos.

La première est une histoire pirate vieille de plusieurs siècles. Elle raconte que le célèbre flibustier et explorateur Hektor Servadac y aurait enterré un fabuleux trésor : lingots d'or, pierres précieuses, ainsi qu'une arme secrète...

La seconde, répandue cette fois chez les pillards, prétend que dans le système est dissimulée «l'armée mécanique de la Tri-JJ», sans que quiconque sache ce que cela signifie exactement.

On raconte ici que ce sont de fabuleux soldats de métal ; d'autres chuchotent là qu'il s'agit d'armes à plasma intelligentes et autonomes ; on a entendu

« Dans le plus sombre recoin de  
la plus profonde caverne...

**Dorment les soldats mécaniques !**

parler d'insectes de cuivre de la taille d'un homme, aux griffes tranchantes et aux yeux lançant des éclairs d'énergie...

Nombreux sont les pirates et les pillards qui courent après ces deux fables, espérant s'enrichir au delà de leur imagination, ou être le seigneur que l'armée mécanique reconnaîtra. Rares sont toutefois ceux qui possèdent les coordonnées de Tri-JJ-019, et encore plus rares sont ceux qui sont allés y enquêter et sont revenus. Le système n'a donc, à ce jour, pas révélé ses secrets...



### LE SYSTÈME TRI-JJ 019

**Coordonnées :** Au choix. Tri-JJ-019 pourrait se trouver dans n'importe quel cadran des barrens, ou des frontières des nations stellaires.

**Nationalité :** Barrens

**Route :** Système mystérieux

**Gouvernement :** aucun

**Patrouilles :** aucun



**Corps Célestes :**

Tri-JJ-019

Tri-JJ-66

Tri-JJ-67

## CARTE DU SYSTÈME

*Lorsque que vous réintégrez l'espace, le système que vous apercevez vous semble vieux et fatigué. Autour d'un petit soleil rougeoyant orbitent deux uniques planètes, toute aussi désertique l'une que l'autre. La première est recouverte de sable et de roche, tandis que la seconde affiche des tons plus pâles, de pierre et de neige.*

Le système Tri-JJ-019 est désert et connu de très peu de navigateurs dans la galaxie. Le trafic spatial est donc inexistant. Pour autant, il n'est pas secret ou introuvable, on peut donc exceptionnellement croiser des vaisseaux de pillards, de la Ligue ou de l'OCG, apparus par hasard, pour explorer ou enquêter sur l'armée mécanique.

**Tri-JJ-019 :** Ce vieil astre est régulièrement secoué par des éruptions solaires. Personne ne s'intéresse à lui, son orbite est vide.

**Tri-JJ-66 :** Cette planète solitaire est recouverte de vastes étendues désertiques, de sable et de roche. Elle est entourée d'un vaste champs et d'épaves qui forme une épaisse couche de débris tout autour de son orbite.

**Tri-JJ-67 (0):** Depuis l'espace, cette planète et ses deux lunes semblent étrangement paisibles. Elles sont toutes trois recouvertes de roche grise et de neige, et l'on repère quelques lacs d'eau liquide.



### TRI-JJ-019

Système planétaire : Tri-JJ-019

Distance de saut : 53 US

Classe : naine jaune

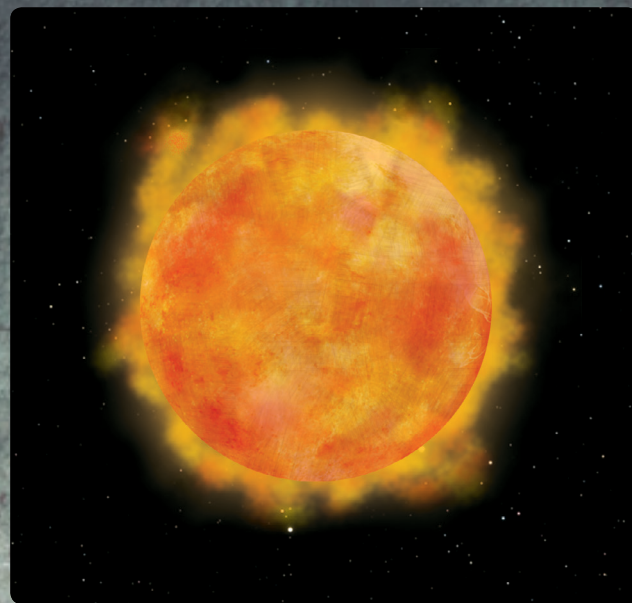
Diamètre : 900 K

*La gigantesque sphère de gaz en fusion qui vous fait face rougeie dans l'infini de l'espace. À sa surface, des éruptions solaires malades se succèdent et certains dégagement de plasma se rapprochent dangereusement de la région dans laquelle navigue votre vaisseau... Prudence !*

Ici, ni vaisseau, ni station, ni même un astéroïde solitaire. Tout comme le reste du système, les alentours de Tri-JJ-019 sont désespérément déserts.

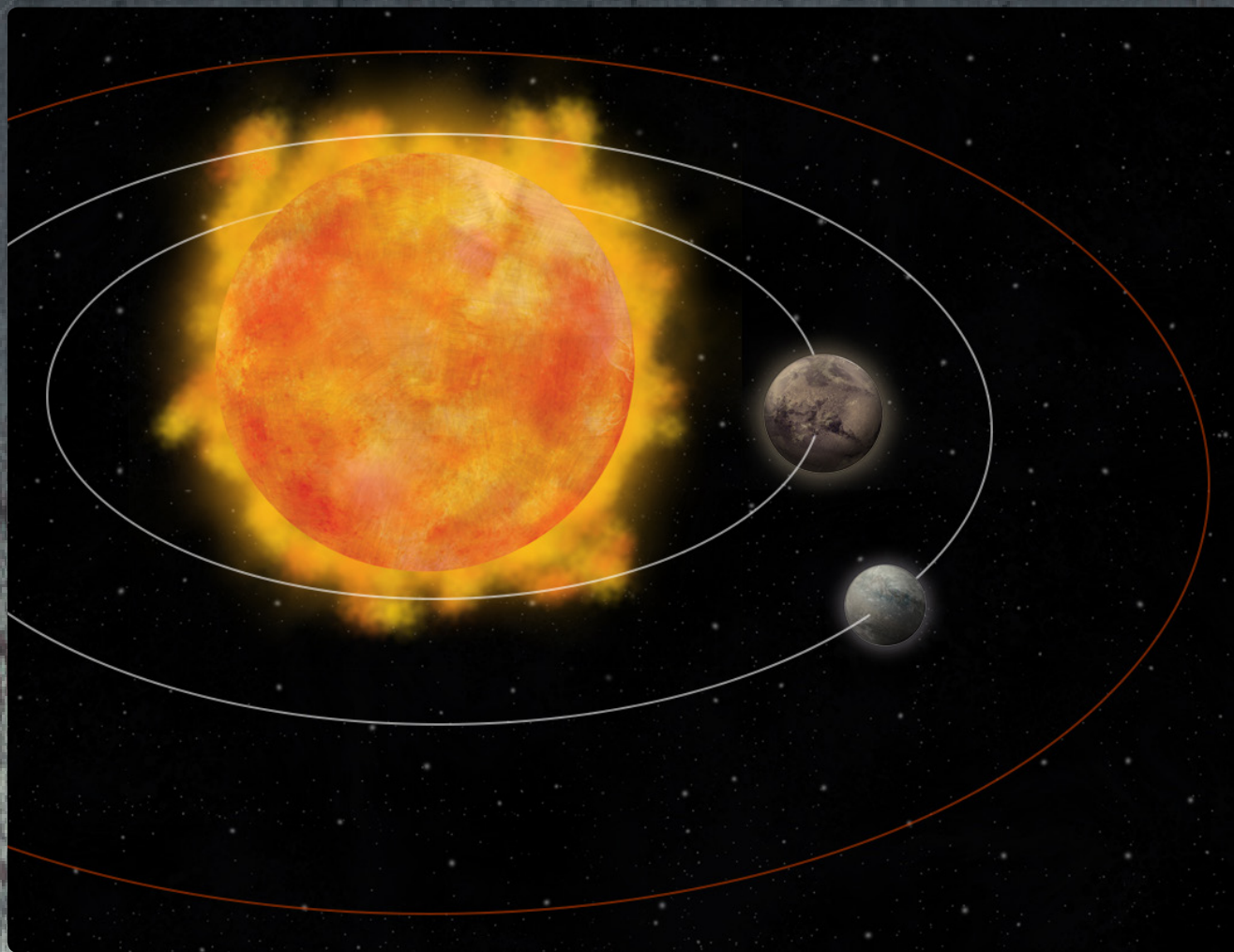
Activité solaire :

Passer à proximité :	15d MF
2,5 US ou moins :	15d MF au début de chaque heure
500 K ou moins :	15d MF au début de chaque scène
125 K ou moins :	15d MF au début de chaque tour





## LE SYSTÈME TRI-JJ-019



## DISTANCES

de \ à	Tri-JJ-019	Tri-JJ-66	Tri-JJ-67	Limite de saut
Tri-JJ-019	0	12	31	53
Tri-JJ-66	12	0	19+1d	41
Tri-JJ-67	31	19+1d	0	22
Limite de saut	53	41+1d	22 + (10x1d)	0

## TRI-JJ-66

*Vous contemplez une bille rocheuse perdue dans l'espace. Sa surface est teintée de sable et d'ocre, et elle est creusée de larges cratères et fissures. En orbite, un épais champ de débris semble protéger l'accès à la planète. Leur taille, leur vitesse et leurs collisions fréquentes ne vous donne pas envie de tenter le passage....*

Tri-JJ-66 est une planète déserte. Rien ne semble y pousser, rien ne semble y vivre, et aucune activité ne s'y devine.

À peine remarque-t-on quelques tempêtes de sable qui animent la surface et dessinent des motifs en se superposant aux fissures de la croûte.

En un mot, Tri-JJ-66 serait une planète rocheuse identique à tant d'autres s'il n'y avait ce champs de débris en orbite. Sa présence est intrigante en elle-même, mais il y a de surcroît plusieurs signaux qui semblent provenir des épaves. Ces signaux se brouillent entre eux, se recouvrent et se font écho, et il n'est pas aisé de les déchiffrer.

Les légendes qui courent sur le système ont de nombreuses versions différentes, qui se contredisent souvent sur la localisation de l'armée mécanique. Toutefois, la plupart des histoires s'accordent pour situer le trésor du capitaine

Hektor Servadac sur Tri-JJ-66. Mais la planète est vaste, et la fouiller sans la carte au trésor du capitaine pour se guider pourrait prendre de longues années...

**66-P** : Une zone de plusieurs centaines de kilomètres carrés, située dans l'hémisphère nord, semble étonnement plate pour être naturelle. Mais aucune trace d'activité intelligente, qui pourrait l'expliquer, n'est visible.

**66-M** : Il s'agit du plus haut relief de la planète, situé dans l'hémisphère sud. À ses pieds courent de larges réseaux de fissures et de gorges, qui pourraient avoir été creusés par des fleuves aujourd'hui disparus.

**Syndrome de Kessler** : Le champs d'épaves est épais est très dangereux. Les collisions entre les débris sont fréquentes et multiplient encore le nombre de fragments lancés à haute vitesse.

Il est difficile d'identifier la provenance des vaisseaux qui le composent, et les senseurs repèrent d'étranges signaux provenant de partout à la fois.



## TRI-JJ-66

Système planétaire : Tri-JJ-019

Orbite : 12 US

Distance de saut : 41 US

Classe : M

Système orbital : aucun

Diamètre : 14K

Atmosphère : irrespirable

Environnement : Roches, désert

Gravité : forte (D+1)

Astroports : aucun

Sécurité : 0

Population : 0

Niveau technologique : -

Gouvernement : aucun

Commerce : impossible

Cours des marchandises :

A : 0

B : 0

C : 0

Marchandises illégales : aucune



## TRI-JJ-67

*Vous faites face à une paisible planète recouverte de roches et de neige. De rares nuages la survolent placidement, et deux satellites semblent veiller sur elle. La première lune est recouverte d'une couche uniforme de poussière blanche, tandis que la seconde, grise, possède beaucoup plus de relief.*

Tri-JJ-67 est tout aussi déserte que sa sœur Tri-JJ-66, mais on peut trouver de l'eau à sa surface. Ses paysages sont composés de montagnes, de vallées et de larges plateaux enneigés parfois creusés de fissures ou de cratères. Quelques lacs se dessinent depuis l'espace, et un réseau de fleuves indolents se jette dans une petite mer intérieure.

D'après certaines légendes qui entourent le système, l'armée mécanique aurait été créée par un peuple alien originaire de Tri-JJ-67, composé d'individus insectoïde et bipèdes.

Retrouver le sanctuaire de ce peuple à la surface, et le réactiver par des prières à leur dieu-machine, donnerait le contrôle des soldats mécaniques. Mais personne ne peut témoigner d'avoir trouvé un tel sanctuaire et d'en être ressorti.

**67-O** : L'unique petite mer de la planète est bien plus profonde que l'on pourrait croire au premier abord. Elle est bordée de sable et de falaises de roche noire, et ses fonds marins sont creusés de gouffres abyssaux, dans lesquels se perdent les senseurs.

**La Trouée des Géants** : Il s'agit d'un large plateau enneigé de l'hémisphère nord. Son centre est creusé de gigantesques cratères, possibles témoignages d'une antique et intense activité météoritique. À cela s'ajoute de longues veines de minerais qui sillonnent le plateau, et le tout forme un ensemble de motifs visibles depuis l'espace.

**67-A** : La première lune de Tri-JJ-67 est assez imposante, possède une gravité normale et est recouverte d'une couche uniforme d'étrange poussière minérale.

**67-B** : La seconde lune est plus petite, sa gravité est faible et sa surface est recouverte de reliefs montagneux. Des signaux très faibles semblent provenir d'une de ces régions montagneuses, situées sur la face de la lune opposée à la planète.



## TRI-JJ-67

Système planétaire : Tri-JJ-019

Orbite : 31 US

Distance de saut : 22 US

Classe : M

Système orbital : 67-A (100K)  
67-B (250 K)

Diamètre : 9K

Atmosphère : respirable

Environnement : Montagnes, roches

Gravité : normale

Astroport : aucun

Sécurité : 0

Population : 0

Niveau technologique : -

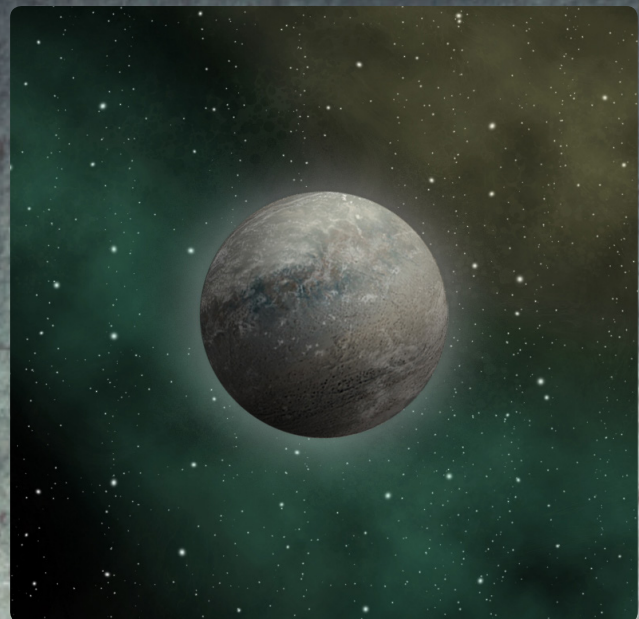
Gouvernement : aucun

Commerce : impossible

Cours des marchandises :

A : 0      B : 0      C : 0

Marchandises illégales : aucune



# SECRETS ET PNJ

**La Tri-JJ :** La *Trimechanics Jatagaki-Johnson* était une compagnie multinationale de l'âge des conquêtes. À l'apogée de sa puissance, plus prospère que jamais, elle fit l'achat de ce système dont les premières sondes avaient révélé le potentiel minier. Elle le renomma selon sa nomenclature et y envoya un groupe de pionniers. Ces derniers étaient accompagnés d'un important contingent de drone miniers, tous flambant neufs, destinés à effectuer tout le labeur : les employés de la compagnie n'avaient qu'à programmer précisément les drones puis s'occuper de la gestion et de l'administration depuis la base de la Tri-JJ.

Hélas, la guerre galactique éclata immédiatement après l'installation des pionniers, et ils moururent avant même d'avoir terminé la programmation des drones. Ces derniers errent depuis des millénaires à la surface des deux planètes, attaquant dans leur confusion les rares êtres vivants qui y atterrissent.

«**L'armée mécanique**» : Il y a plus de cinquante ans, des pillards ont découvert le système et ont entrepris d'y chercher des richesses. Les rares qui ont survécu à la rencontre avec les drones ont réussi à fuir et ont propagé la rumeur. «L'armée mécanique» de Tri-JJ-019 existe donc bel et bien, mais la réalité est assez éloignée de la légende : les drones sont certes bien armés mais peu maniables, et ils n'attendent pas paisiblement qu'un seigneur de la guerre les rallume !

Pour prendre le contrôle des 3574 drones disséminés sur les deux planètes, il faudrait découvrir la base de la *Trimechanics Jatagaki-Johnson* et la station relais sur les lunes de Tri-JJ-67, réussir à les rallumer, comprendre leur fonctionnement puis reprogrammer les drones.

Mais nul doute que de nombreux seigneurs pillards seraient prêts à dépenser une fortune pour obtenir le contrôle d'une telle armée !



## SECRETS DU SYSTÈME

### > Tri-JJ-66

**L'armée mécanique :** La grande majorité des drones se trouve sur cette planète, disséminée à travers sa surface. Ils errent à la surface et dans les cavernes naturelles situés sous les montagnes.

**66-P :** La région a été aplanie par les colons afin de devenir la zone d'atterrissage de la planète : elle aurait dû accueillir les vaisseaux venus se charger en minerais si l'exploitation minière s'était déroulée comme prévu. Si quelqu'un rallume la station relais de 67-B, les drones répartis sur la planète rejoindront automatiquement ce lieu.

**66-M :** Il y a des millions d'années, il existait un cycle de méthane liquide sur cette planète. Les gorges ont été creusées par des fleuves de méthane et quelques micro-organismes y vivent encore de nos jours. Ils sont difficiles à détecter mais possèdent

des propriétés métaboliques intéressantes : appliqués en cataplasme, ils confèrent sc aux tests de Premiers Soins et de Médecine.

**Syndrome de Kessler** : Deux flottes de pillards se sont affrontées en orbite de la planète quelques années plus tôt, chacune voulant obtenir le contrôle de l'armée mécanique. Ce fut une hécatombe et les rares survivants de la bataille s'écrasèrent à la surface de la planète, où ils furent abattus par les drones en maraude.

« Ce n'est pas une mine...  
C'est un tombeau ! »

Dans le vaste champs de débris qui recouvre la planète, plusieurs d'épaves sont en assez bon état. Il s'agit de corvettes et de frégates de pillards et il est possible d'y ferrailer. Plus personne ne survit ici mais de nombreux débris envoient et/ou brouillent des signaux, ce qui explique la réaction des senseurs.

Pour traverser le champs de débris, vous pouvez appliquer un protocole de champs d'astéroïdes.

**Nauffrage** : Il y a huit mois, après plusieurs années d'enquête sur le trésor d'Hektor Servadas, le Capitaine Doerflinger a acquis les coordonnées de Tri-JJ-019 et y a organisé une expédition.

Mais en approchant de Tri-JJ-66, son vaisseau a subi une collision avec un morceau d'épave de la ceinture de débris de la planète. Cela a provoqué une grave avarie qui a tué la majorité de l'équipage et endommagé l'hyperpropulsion. Seuls Doerflinger et un petit groupe de pirates ont survécu, et tentent depuis lors, sans succès, de réparer l'hyperpropulsion. Il ne leur reste aujourd'hui que quelques semaines de vivres.

Le *Verrill* est en orbite de Tri-JJ-66, assez haut pour ne pas être importuné par le champs de débris, et il diffuse un SOS. Ses soutes sont pleines de marchandises et le capitaine Doerflinger serait prêt à récompenser un équipage venu le sauver, lui et ses matelots. De plus, il est très attaché à son vaisseau et serait encore plus généreux si ses sauveurs pouvait l'aider à réparer son hyperpropulsion.

**Le trésor d'Hektor Servadac** : Le trésor est dissimulé dans une caverne au pied du mont 66-M, assez facilement repérable en explorant la région. Il faut tout de même éviter les drones qui pullulent dans les environs, et échapper aux quelques pièges

vieillissants disposés par Hektor Servadac. Le trésor n'est pas si gros : le coffre ne contient pas d'or mais des pierres précieuses pour une valeur d'environ 900 000 crédits, ainsi que quelques carnets rédigés par le capitaine lui-même. Le véritable trésor est dans ces ouvrages : en décodant les écrits de Servadac, on obtient une carte de la Trouée des Géants, sur Tri-JJ-67, et les coordonnées d'un cratère en particulier : la seconde moitié du trésor du boucanier y est enterrée !

### > Tri-JJ-67

**L'armée mécanique** : Environ 500 drones errent sur la surface de Tri-JJ-67. Les probabilités d'une rencontre sont donc plus faible que sur la première planète.

**Le sanctuaire alien** : Il n'y a jamais eu de peuple alien et le sanctuaire n'existe pas. Les premiers êtres intelligents à avoir vécu dans ce système était les pionniers de la Tri-JJ.

**Vie hadopélagique** : Les abysses de la mer 67-O abritent une forme de vie cachée dans les profondeurs des gouffres. Ces méduses multicolores et lumineuses peuvent être capturées et conditionnées dans des aquariums ou des conteneurs à haute pression. Elles pourraient ensuite être vendues un bon prix à des collectionneurs ou des amateurs de faune alien.

**67-A** : Sur une plaine du satellite se trouvent les ruines de la base de la Tri-JJ, cachée sous des millénaires de poussière stellaire. Leur contenu représente deux UC d'artefacts archéologiques, et on peut y enquêter afin de comprendre l'histoire du système ainsi que le fonctionnement des drones et de la station relais. Les colons avaient aménagé un plan d'eau à côté de la base mais tout s'est évaporé.

**67-B** : Suivre le signal mène à la station relais de la Tri-JJ, installée au sommet de l'un des plus importants reliefs de la lune. On peut y trouver une UC d'artefacts technologiques et tenter de remettre la station en état.

**Le trésor d'Hektor Servadac** : Sous l'un des cratères est enterré un conteneur de 100 tonnes. Il renferme le *Plan sur la Comète*, le vaisseau favori du capitaine Hektor Servadac ! (voir p.13) Il est quasiment impossible de repérer le lieu précisément sans les carnets du Capitaine cachés sur Tri-JJ-66, car le sol riche en minerais brouille les senseurs et les tentatives de détection.

## CAPITAINE DOERFLINGER

### > Allure

*L'homme qui se tient devant vous semble avoir l'esprit des pirates chevillé au corps. Vous le sentez vieillissant, mais il a toujours fier allure ! Son crâne est parcouru de motifs mauves qui palpitent doucement et forment une sorte d'alphabet sur sa peau bleue. Mais c'est son regard, sage et pétillant, qui vous frappe. Il lisse sa moustache et vous accueille en souriant.*

### > Caractère

Doerflinger est un vieux pirate. La fougue dont il était animé lorsqu'il était jeune a été distillée en une forme de sagesse, et il est aujourd'hui un capitaine mesuré et réfléchi. Il sent que le goût de la piraterie commence à lui passer : après un dernier coup d'éclat viendra le temps de se retirer sur Havana, entouré de sa bibliothèque et de sa collection d'art, pour y couler des jours paisibles.

### > Exploits

Né esclave au service d'un seigneur violent mais cultivé et moins sauvage que la plupart, Doerflinger parcourait de nuit la bibliothèque de ses maîtres, et prit goût à la culture, aux sciences et aux curiosités aliens. Libéré par un capitaine pirate du nom de Verrill, il rejoignit son équipage et au fil des années fut élu bosco, second puis enfin capitaine

Doerflinger a toujours vu dans la piraterie un prétexte pour voyager, rencontrer la galaxie, admirer l'espace et ses planètes... Et s'il peut à son tour libérer quelques esclaves des barrens ou des nations stellaires, c'est une chance dont il ne se prive pas !

**Wanted :** Dans sa carrière, Doerflinger a appliqué l'art de la piraterie un peu partout dans la galaxie, et est recherché dans les quatre nations stellaires, ainsi que par d'importants gangs de trafiquants d'épices des Barrens.

**Havana :** Doerflinger connaît les coordonnées d'Havana, et y fait régulièrement escale. Ses contacts havanais s'inquiète de sa disparition et pourrait engager un équipage pour enquêter.

Il serait prêt à révéler le secret à des pirates novices, non sans avoir pris le temps de les jauger pour être certain d'avoir affaire à de véritables pirates au grand coeur.

**Hook :** Au plus fort de sa carrière de pirate, Doerflinger a perdu un œil et un bras. Un sorcier des barrens lui a soigné le premier en posant un artefact alien dont les mouvements sont un peu incontrôlable mais qui ne lui impose aucun malus, et le second a été remplacé par un bras cybernétique standard (e2f s'il ne peut pas s'aider de son autre bras)



## «FOL Oeil» DOERFLINGER

Niveau : Héros (Second rôle)

Techniques (3) Armes de poing 6d

Survie (4) Environnement (espace) 7d, Athlétisme 5d, Mêlée 7d

Espionnage (3)\* Vigilance 4d

Sciences (3)\* Connaissance (Barrens) 6d, Histoire 4d, Navigation 5d, sciences stellaires 5d, Analyse 5d, Connaissance (botanique) 7d

Négociation (2)\* Commerce 5d

Trempe (4) Commandement 8d, Détermination 7d, Tactique 5d, Intimidation 5d

Origines : Barrens (esclave)

Port d'attache : Havana (itinérant)

Archétype : Historien

Motivation : Le voyage

Aptitude : Esprit d'analyse

Traits : Loup de mer (+3), Sens développés (+3), pied marin (+1) Wanted (-3), Signes distinctif (-3), Hook (-1)

Mutation : Sens radar

Gloire : 1 (Professionnel)

Gloire minimum : 0

Vaisseau : Le Verrill, un galactic traveler (ci-contre)

Équipement : Vêtements de pirates, communicateur, spray coagulant, 2 grenades frag, Medikit, 188 \$

Armes : Épée ( finition pirate), pistolet laser ( finition pirate)

Épée 2G (sc)

Pistolet laser 2L/SA/5/25

Protections : Veste d'escrimeur (1 - pas de diminution en mêlée)

PP :

EX :

I

L

M ?







## LE VERRILL

S'il n'y avait le Jolly Roger et de légères modifications sur la coque, vous n'auriez jamais pu deviner que ce Galactic Traveler est un vaisseau pirate ! Mais cette écran impersonnel cache des quartiers chaleureux et plein de vie. Meubles en bois, décoration havanaise, salons, bibliothèques... Et le comble du luxe pour un vaisseau spatial : une partie de la soute a été cloisonnée et aménagée en un luxuriant petit jardin !

Le *Narquois* appartenait à de riches trafiquants d'épices de Bazaar. Chargé à ras bord de marchandises précieuses, il fut l'une des plus belles prises des pirates du capitaine Verrill, qui mourut malheureusement dans l'abordage. Élu capitaine, Doerflinger fit réparer le vaisseau et le rebaptisa du nom de son ancien mentor.

S'il décida que l'extérieur devait rester discret, il fit aménager l'intérieur en donnant une place importante au confort et au superflu. Cela ne fait qu'augmenter l'attachement de l'équipage pour le vaisseau.

**Jardin botanique** : Ce système secondaire consomme une quantité astronomique d'eau et d'énergie et occupe 8 unités cargos. Il procure sc aux tests de négociation, et, à discrétion du MJ, il augmente sensiblement le moral de l'équipage.



## SOUTE

Rations :	10 t
Eau :	10 t
Pièces détachées :	20 t
Radix :	6 t
Cargo utile :	170 + 25
Équipement commun :	100 scaphandre 50 caisses à outils 50 instruments d'électronique 15 médikit
Code d'identification :	Falsifié - OCG (5)



## LE VERRILL

Classe : Transport lourd (1000t / 100m)

Manoeuvrabilité : -

Vitesse tactique : 125 K/t

Vitesse de croisière : 0,75 US/h (18 US/j)

Vitesse hyperspatiale : 1000 PC/j

Autonomie : 10 000 PC

Blindage : 0

Coque : 15

I :

L :

G :

D ? :

Senseurs : 500 K (5 US)

Armement :

P : 5x Canon laser léger (Tourelle) (2L/SA/250/1C)

B : 5x Canon laser léger (2L/SA/250/1C)

T : 5x Canon laser léger (2L/SA/250/1C)

Équipage : 5 P + 2 V + 15 C + 30 Me + 19 Mo (71)

Passagers : 10 + 150 (175)

Soute : 216 (+25 en soute secrète)

Prix : 430 000 \$

Origine : OCG

Le *Verrill* est équipé des systèmes secondaires suivants :

- > Soute secrète
- > Infirmerie
- > Jardin botanique



## ÉQUIPAGE\*

0 - Capitaine	Navigation	5d
1 - Capitaine	Commandement	8d
2 - Mécanos	Ingénierie	5d
3 - Vigies	Senseurs	4d
4 - Pilotes	Pilotage (vaisseau spatial)	5d
5 - Canon laser léger	Armes embarquées	9d
6 - Canon laser léger	Armes embarquées	9d
7 - Canon laser léger	Armes embarquées	9d
Équipage :	Capitaine Doerflinger (capitaine) 71 Matelots à louer	
Fusiliers :	30 Pirates havanais	

\*Il s'agit de l'équipage présent en temps normal dans le *Verrill*. Mais seuls Doerflinger et 6 pirates havanais ont survécu à l'avarie et au naufrage dans le système Tri-JJ-019.

## FLINIGANN «LIP»

### > Allure

Devant vous se tient un mutant trapu, aux jambes courtes et au physique de loubard. Il semble se plaire parfaitement dans l'ambiance de ce bar louche, navigant avec aisance du comptoir vers les tables de jeu. Il rit fort et boit beaucoup, mais ses yeux jettent de petits regards méfiants tout autour de lui, comme pour surveiller la salle.

### > Caractère

Mondingus Flinigann est une petite frappe, souvent fourrés dans les mauvais coups. Passant la majorité de son temps dans les bars louches d'Exxalia, il aime les jeux de hasard, les ambiances interlopes mais surtout tout ce qui peut être, de près ou de loin, illégal.

Nerveux et se laissant parfois aller à la violence, il est toutefois très appliqué pour monter un «coup», et sait particulièrement bien jauger les opportunités.

### > Exploits

Depuis sa plus tendre enfance, Flinigann passe de clans de pillards en mafias et de gangs en cartels, tout en sachant se rendre indispensable, grimper dans la hiérarchie et sentir le bon moment pour disparaître. Il s'est déclaré indépendant et s'est installé dans l'OCG il y a quelques années et son sens des affaires illégales l'a plutôt bien guidé depuis ce jour.

Il n'est aujourd'hui ni particulièrement riche ni vraiment puissant, mais c'est un homme bien informé. Il possède des contacts un peu partout et le trafic d'informations reste son méfait préféré.

**Wanted :** Mondingus Flinigann est connu de la justice pour de nombreux forfaits commis un peu partout dans l'OCG. Il profite d'une relative sécurité sur Exxalia et corrompt largement les forces de l'ordre, mais il est recherché dans le reste du territoire de l'Omni-Cartel.

**Tri-JJ-019 :** Flinigann a dérobé à un seigneur de guerre des Barrens un module de données contenant les coordonnées du système Tri-JJ-019. Il attend le bon moment pour le revendre au plus offrant, et cherche à engager un groupe de mercenaires ou de pirates pour aller vérifier l'état du système et l'existence de l'armée mécanique. Lorsque le groupe lui aura fait son rapport, il compte les faire abattre pour éliminer les témoins.



## MONDINGUS FLINIGANN

Niveau : Normal (Second rôle)

Techniques (1) Armes de poing 4d

Survie (2)

Espionnage (3) Discrétion 4d, Falsification 4d

Sciences (2) Connaissance (Barrens) 5d,

Connaissance (OCG) 5d

Négociation (2) Baratin 4d, Jeux 3d

Trempe (4) Illégalités 6d, Intimidation 7d, Tactique 5d

Origines : Barrens (pillard)

Port d'attache : Exxalia

Traits : Vaurien (+3), Arnaqueur (+3), Entraînement (+1), Cupide (-3), Sale Gueule (-3), Wanted (-1)

Mutation : Acuité sensorielle, Épiderme réactif

Gloire : 1 (crapule)

Gloire minimum : 0

Vaisseau : Le *Mondingus*, un chasseur Galactic Escort

Équipement : Vêtements simples, communicateur, cartes à jouer, 526 \$

Armes : Pistolet laser 2L/SA/5/25

Protections : Gilet de protection (1)

PP :

EX :

I

L

M ?



## JOHN GRIDO

### > Allure

*Le mutant qui vous fait face se remarque immédiatement : une tête de plus que le reste de la foule, une peau rouge écaillée et couturée de cicatrices, et une courte trompe au niveau de la bouche... Mais ce qui vous frappe le plus est le regard mauvais et calculateur qu'il jette sur votre groupe : lui aussi vous a remarqué !*

### > Caractère

John Grido aime se présenter comme un honnête chasseur de prime et un grand chasseur, mais cela est une façade. Il ne prend pas particulièrement plaisir à traquer ses proies, mais il excelle pourtant à l'enquête autant qu'au tir. Il n'est au fond qu'un gremlin, agressif et mesquin, intéressé par la richesse que son job lui apporte.

### > Exploits

Grido est né dans l'OCG et a débuté comme agent de sécurité pour différentes compagnies qu'il a très vite méprisées. Excédé par les procédures ainsi que par son salaire de misère, il s'est rapidement tourné vers le crime organisé, et s'est révélé être un as de la gachette laser.

Il réalisa quelques chasses pour les syndicats de son système, et acquit rapidement une petite renommée de chasseur de prime efficace. À mesure des années, les boulots qu'on lui confia furent plus importants, plus dangereux, et surtout beaucoup mieux payés. Cela permet à Grido de tenir entre deux missions un train de vie digne d'un cadre ou d'un caïd très aisé.

**Wanted** : Ces dernières années, Grido a abattu plus ou moins publiquement de nombreux cadres de l'OCG, un juge de la Ligue, quelques nobles solaires, un vice-gouverneur de l'Empire, et des seigneurs pillards à la pelle. De quoi se faire des amis mais se mettre aussi beaucoup de monde à dos !

**Vengeance !** : À plusieurs occasions, Grido a manqué d'importantes récompenses à cause de son rival Ganera. Il ne sait que peu de choses sur ce dernier, mais il entretient à son égard une rancœur tenace et tentera de l'abattre s'il en a l'occasion.

**Doerflinger** : Plusieurs gangs de trafiquants d'épices, auxquels le capitaine pirate a dérobé des cargaisons, se sont mis d'accord pour engager Grido et mettre un terme à sa carrière de boucanier. Le chasseur de prime enquête mais Doerflinger semble avoir disparu de la circulation depuis quelques mois...



## JOHN GRIDO

Niveau : Héros (Second rôle)

Techniques (4) Armes de poing 8d (spécialité pistolet laser), Armes d'épaule 6d, Pilotage (vaisseau) 5d

Survie (3) Athlétisme 6d, Système de sécurité 5d, Mêlée 4d

Espionnage (3) Discrétion 6d, Vigilance 4d

Sciences (2) Conn. (OCG) 5d, Conn. (Barrens) 4d

Négociation (3) Baratin 6d, Bureaucratie 6d

Trempe (4) Détermination 7d, Illégalités 8d, Tactique 7d, Intimidation 7d

Origines : OCG (employé)

Port d'attache : Exxalia

Traits : Ambidextre (+5), Doube détente (+3), Spécialité (+2), Wanted (-3), Sale Gueule (-3), Signe distinctif (-1), Vengeance (-3)

Mutation : Adrénaline hyperconcentrée, Vision nocturne

Gloire : 1 (crapule) Gloire minimum : 0

Vaisseau : Le *Chasse à l'Homme*, un excelsior équipé de convertisseurs haute fiabilité

Équipement : Vêtements simples, communicateur, 2 grenades à plasma, poignard, navordinateur de poche, 120 ⚡

Armes : 2 pistolets laser 2L/SA/5/25

Protections : Gilet de protection (1)

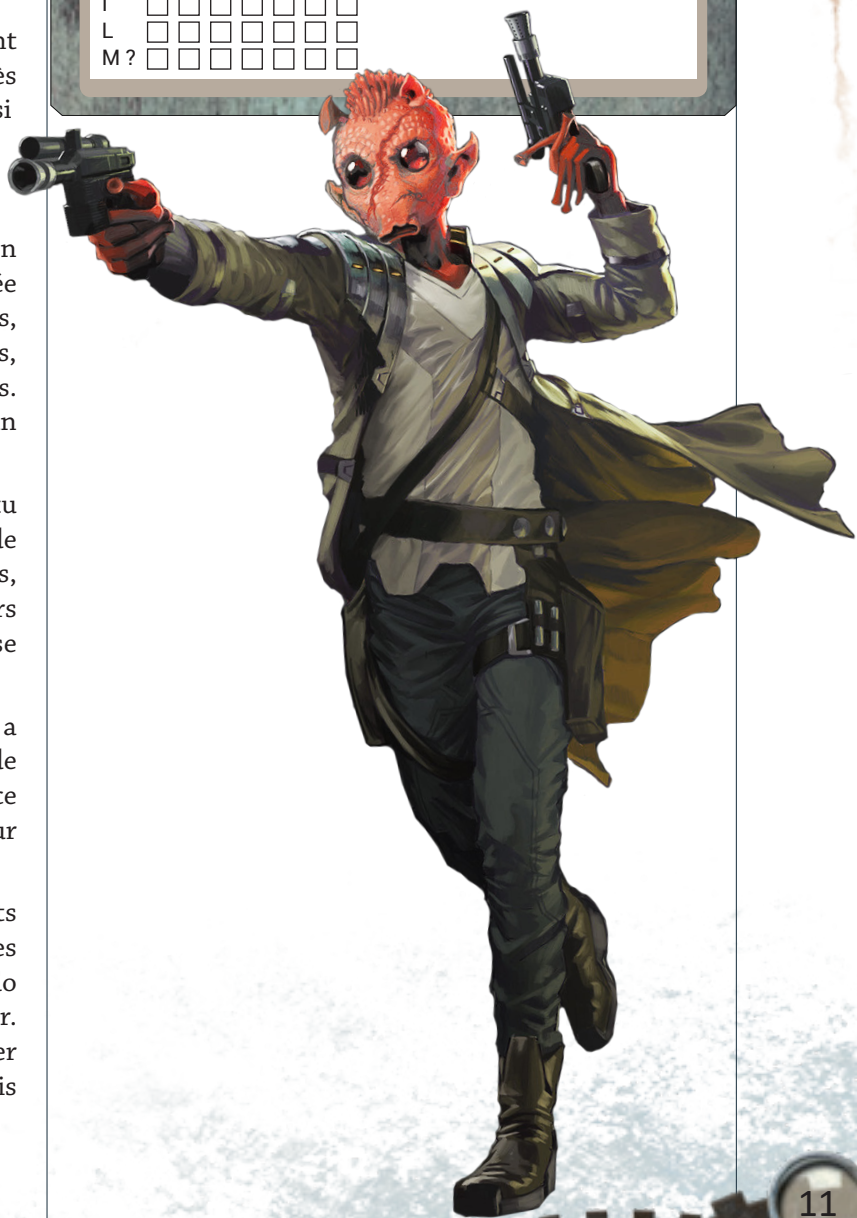
PP :

EX :

I

L

M ?



## DRONES MINIER DE LA TRI-JJ

*Non loin, un étrange être sort d'une caverne : il ressemble à la fois à un insecte et à une machine et flotte à un mètre du sol. Il déploie ses appendices, au bout desquels vous remarquez des appareillages sans conteste mécaniques : une scie circulaire et une arme à plasma !*

Les drones miniers sont des monstres mécaniques datant de l'âge des conquêtes, qui hantent encore parfois les anciennes mines sur les planètes rocheuses, désertiques, ou même les astéroïdes abandonnés. Leur technologie, extrêmement développée pour le dernier millénaire, n'était pourtant que très basique pour l'âge des conquêtes. Une micro pile à fusion, des alliages bon marché et un système d'exploitation très simple rendait ce type de drone extrêmement bon marché.

Des milliards d'unités ont été dispersées à travers la galaxie, mais seule une petite partie a résisté aux ravages de la guerre. Ces drones n'ont aucune conscience du temps, et ont passé des millénaires dans des grottes, à errer ou à appliquer méthodiquement leur routine d'excavation.

Certains drone, dont la programmation est défectueuse, attaquent tous les êtres vivants qu'ils aperçoivent. D'autres ont été découverts par des pillards qui ont réussi à les reconfigurer en armes de guerre. Les drones n'excellent pas dans ce rôle, car ils sont peu maniables et assez lents à réagir. Mais ils sont assez solides pour représenter une menace face à des humains peu armés.

>Le drone minier est Agressif, il attaque toujours l'attaquant le plus proche.

> Le drone minier est Stupide. À chaque tour, il n'a le droit qu'à une action complexe et des actions gratuites

>Les armes du drone minier sont alimentées par son réacteur et n'ont jamais besoin d'être rechargé. Déconnectée du drone, elles sont inutilisables, à moins de les modifier pour les adapter aux chargeurs standards du dernier millénaire.



## DRONES MINIER

Niveau : Héros (figurants)

Techniques (3) Armes de poing 6d (spécialité : plasma)

Survie (3) Mêlée 5d, environnement (roche) 5d,  
environnement (désert) 5d, environnement (montagne) 5d  
environnement (espace) 4d, environnement (arctique) 4d

Espionnage (3) Recherche 5d, Senseurs 6d

Sciences (2)

Négociation (2)

Trempe (2) Démolition 3d

Type : Machine de l'âge des conquêtes Environnement : Roche,  
Désert, Montagnes

Traits : Agressif (-3), Stupide (-3), Spécialité (+2), pied marin (+1),  
Sens développés (+3),

Armes : Découpeuse à plasma (arme de poing), Scie circulaire  
Découpeuse à plasma 1G / CC / ∞ / 5m  
Scie circulaire 2M

Vitesse : 3m (marche) / 5m (course) x succès. (sprint impossible)

Levage : 50kg x succès Engagement : 5m

Protections : blindage (2) (lourd : D+1)

	Drone n°1	Drone n°2	Drone n°3
L	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
M ?	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Drone n°4	Drone n°5	Drone n°6
L	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
M ?	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>





## LE PLAN SUR LA COMÈTE

*Pas de doute, l'appareil posé devant vous est un vaisseau spatial. Vous en reconnaissez les principales caractéristiques, pourtant... Quelque chose vous dérange, dans les formes, les matériaux, ainsi que dans l'organisation interne. Se pourrait-il qu'il n'ait pas été conçu... par des humains ?*

On raconte qu'il y a des siècles, le capitaine pirate Hektor Servadac découvrit ce vaisseau en explorant une mystérieuse planète alien orbitant autour d'une étoile bleue.

À la tête d'une équipe d'ingénieurs, il passa des mois à étudier ses étranges systèmes, et parvint peu à peu à les maîtriser. Il réussit enfin à modifier certains éléments afin de les aligner sur les standards de l'OCG, tout en préservant les étonnantes performances de l'appareil.

L'intérieur du Plan sur la comète est un peu étroit, comme s'il avait été conçu pour les corps plus frêles que ceux des humains, mais reste confortable. Il fonctionne au radix mais les étranges systèmes à l'intérieur du vaisseau infligent e2f à toutes les actions spatiales tant que l'équipage n'a pris le temps (au moins trois semaines à discrétion du meneur) de s'y familiariser.

Enfin, le prix du Plan sur la Comète est donné à titre indicatif, mais vendu aux bonnes personnes (nations stellaires, collectionneurs...) il pourrait valoir plusieurs centaines de milliers de crédits.

**Correcteur de distorsion à N-dimensions** : Ce module, installé sur la passerelle, affine la précision des instruments de navigation et les protège de l'influence des tunnels hyperspatiaux. Lorsque le vaisseau est dans l'hyperspace, le module confère sc à tous les tests de Senseurs et de Pilotage (vaisseau spatial).

## LE PLAN SUR LA COMÈTE

Classe : Transport léger (100t / 30m)

Manoeuvrabilité : sc

Vitesse tactique : 150 K/t

Vitesse de croisière : 0,85 US/h (20 US/j)

Vitesse hyperspatiale : 1200 PC/j

Autonomie : 15 000 PC

Blindage : 1

Coque : 10

I :

L :

G :

D ? :

Senseurs : 550 K (5.5 US)

Armement :

P : Canon blaster léger (tourelle) (1L/RL/250/1C)

V : Canon laser léger (tourelle) (2L/SA/250/1C)

Equipage : 1 P + 2 V + 2 C + 3 Me (8)

Passagers : 2 + 15 (25)

Soute : 25

Prix : 90 000 ⚡

Origine : Alien

La passerelle du *Plan sur la Comète* peut accueillir jusqu'à 2 personnes supplémentaires. Chaque pilote supplémentaire ou chaque tranche de deux vigies confère +1d aux tests concernés.

Le *Plan sur la Comète* est équipé des systèmes secondaires suivants :

- > Module de sustentation
- > Sas sécurisés
- > Convertisseurs haute fiabilité
- > Recycleur atomique
- > Correcteur de distorsion à N-dimensions

De plus, la coque du *Plan sur la Comète* est composée de matières et d'alliages inconnus. À moins de trouver un ingénieur (ou un alien !) connaissant ces matériaux, les actions Rafistolage et Réparation sont affligée de e2f, et le vaisseau ne peut recevoir aucun système secondaire supplémentaire.

**Léo Badiali - 2017**

*contact@leobadiali.fr*

La maquette et les éléments de composition graphique  
appartiennent aux **éditions du Matagot**.

Les illustrations de planètes sont des créations originales.  
Elles sont libres de réutilisation et de modification.

**Crédits iconographiques :**

page 1 - Amante Lombardi

page 8 - Brian Matyas

page 9 - Le Matagot

page 10 - Wizards of the coast

page 11 - Fantasy Flight Games

page 12 - DICE

page 13 - Amplitude Studios

*Mêmes ainsi modifiées, ces illustrations appartiennent à  
leurs créateurs et/ou éditeurs respectifs.*

**Fontes de caractère :**

Chaparral Pro

Roboto