

Règlement de compte (An 1 Jour 19 – 7 jours)

An 1 Jour 19 :

Avant d'aller sur Sisk, Dékin veut faire un détour par Tatooïne afin d'aller discuter avec son père. Wellan, ne sachant pas où il se trouve, tente de calculer la position actuelle et les coordonnées de leur destination. Un nouveau défi de calcul est donné à Wellan : trouver l'endroit où ils sont et calculer l'itinéraire pour rejoindre Tatooïne.

Identification utilisée : Arcadia

An 1 Jour 21 :

Après 2 jours, Wellan est parvenu à calculer les coordonnées et le vaisseau passe en hyperspace en direction de Tatooïne.

An 1 Jour 23 :

En sortant de l'hyperspace, Dy et Dékin reconnaissent leur planète natale et félicitent Wellan pour son premier bon calcul. Après avoir atterri au spatioport de Mos Entha, le groupe se dirige vers le magasin du père de Dékin en speeder.

Coût de l'appontage : 100ci pour 6H

Après une discussion houleuse pendant laquelle Dékin cherche des informations sur sa mère et son frère, un combat commence et le père de Dékin est capturé tandis que ses 2 gardes du corps sont tués.

Malgré un interrogatoire musclé, Dékin ne parvient pas à trouver les informations qu'il désire sur une possible localisation. Sa mère et son frère sont partis avant que son père ne les vende. Ensuite, ce dernier annonce que s'ils sont retrouvés, ils seront vendus à l'Empire comme c'était prévu à la base. Suite à sa déclaration, Dékin tue son père en l'égorgeant d'éviter à sa mère et son frère d'être traqués par cette pourriture.

Le magasin est pillé et le coffre fort est récupéré puisque ce dernier ne peut être ouvert facilement. Un passage secret dont Dékin ignorait l'existence amène au sous sol. Dans ce dernier, 2 caisses avec le symbole du Soleil Noir sont stockées. Le père de Dékin était donc en affaire avec le Soleil Noir. Une caméra de surveillance a en visuel les caisses et Dy se montre bien à la caméra en faisant un beau « fuck » avant de la détruire. La caméra de surveillance est un modèle dont le récepteur doit se situer à moins de 3 Km de distance.

Peu de temps après la découverte des caisses, des chasseurs tie survolent la zone alors que le matos est en train d'être chargé dans le speeder. Dékin, vérifiant l'arrivée d'éventuel renfort, détecte la présence d'une personne située à 500 mètres et regardant le magasin avec des macrojumelles. Il parvient à voir dans son cou le symbole du soleil noir et il décide de l'abattre grâce au Xerrol Nightstinger des caisses du Soleil Noir, pensant qu'il s'agit de l'agent en lien avec la caméra de surveillance mais aussi la personne qui a alerté l'Empire. Un tir en pleine tête a eu raison de la femme.

Pendant ce temps, 2 camions de stormtrooper arrivent et sont neutralisés par le reste du groupe et un appel est transmis au vaisseau afin d'avoir un support aérien contre les chasseurs tie. Après avoir abattu les 5 chasseurs tie en échange de quelques dégâts sur la coque et les projecteurs de devant détruits, le vaisseau se pose en plein dans la ville afin que le speeder puisse entrer dans le vaisseau.

Une fois le speeder dans le vaisseau, ce dernier décolle et s'éloigne de la planète rapidement. Wellan détecte l'arrivée des renforts aériens et pousse les moteurs à fond. Les chasseurs Tie se rapprochent de plus en plus tandis que Wellan finit le calcul des coordonnées d'hyperespace pour Sisk. Juste avant que les chasseurs ne soient à portée de tir, le vaisseau passe en hyperespace.

Indice de recherche de l'« Arcadia » : -6 auprès de l'Empire

Une fois en hyper-espace, le groupe peut enfin souffler et se diriger vers Sisk.

An 1 Jour 25 :

Le vaisseau sort de l'hyperespace en face d'une belle planète bleu et Lizo annonce que la planète correspond à ses souvenirs et félicite pour la 2^{ème} fois Wellan pour ses calculs corrects.

Bilan :

Perte :

- Quelques dégâts sur le vaisseau
- 100 ci d'appontage

Gain :

- Récupéré dans le sous sol du magasin
 - o 1 Xerrol Nightstinger avec 1 chargeur
 - o 1 Disrupteur T-7 ionique sans chargeur
- Récupéré dans le magasin
 - o 2 Foreuses laser Corellia Mining Corporation J-7b
 - o 5 grenades flashbang
 - o 3 Blastech A-295 avec 3 chargeurs
 - o 1 Blastech DH-X avec 1 chargeur
 - o 1 Blastech E-10 avec 1 chargeur
 - o 1 Lance grenade Merr-Sonn HH-4
 - o 1 Lance-flammes portable Merr-Sonn C-22 avec 2 chargeurs
 - o 1 Mitrailleuse lourde à particules LS-150 avec 2 chargeurs
 - o 2 Blastech DLT-19 avec 15 chargeurs
 - o 3 Blastech DLT-18 avec 3 chargeurs
 - o 3 Correcteurs de trajectoire
 - o 3 Modules paralysant
 - o 1 Module de visée laser
 - o 1 Booster de vitesse
 - o 1 pique de force
 - o 2 katanas
 - o 3 couteaux de combats
 - o 263 ci dans la caisse
 - o Coffre fort fermé à clé